



1 joueur



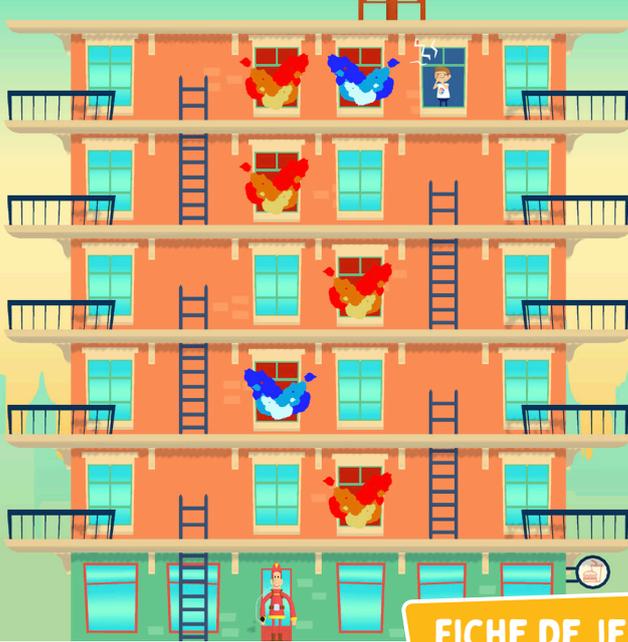
À partir de 6 ans



Labyrinthe de plate-forme



PAUSE



RESTART LEVEL

FICHE DE JEU

Cours contre les flammes ! Guide le pompier à travers un bâtiment en feu, navigue sur des échelles pour atteindre ton avatar. Mais voici le défi - tu n'as qu'un seul extincteur ! Réfléchis stratégiquement, agis rapidement et deviens le héros de ce défi brûlant !



FAVORISE LES COMPÉTENCES COGNITIVES SUIVANTES

INTELLIGENCE SPATIALE

PLANIFICATION

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

LOGIQUE

RÈGLES DU JEU

Tu contrôles ce jeu avec ton clavier ou ta souris. Pour te déplacer, clique simplement sur l'endroit souhaité. Tu veux monter à l'échelle ? Facile, clique sur l'échelle et Phil grimpera automatiquement. Le but du jeu est de rejoindre l'avatar en détresse, qui est coincé entre plusieurs feux. En chemin, tu peux éteindre des incendies, mais attention, ton extincteur ne peut éteindre qu'un seul feu. Il est donc crucial de bien planifier à l'avance. Dans les niveaux plus difficiles, tu disposeras de plusieurs extincteurs pour différents types de feux et tu pourras même ouvrir une conduite d'eau pour éteindre un feu supplémentaire. Il faudra aussi prendre en compte l'arrière du bâtiment. Pendant le jeu, tu peux facilement changer de perspective pour planifier ta progression à l'avant et à l'arrière du bâtiment. Cela semble simple ? Ne sous-estime pas ce jeu, les niveaux supérieurs sont particulièrement difficiles !



NIVEAU DE DIFFICULTÉ

niveau	6	7	8	9	10
wizard					✓
master				✓	✓
expert			✓	✓	✓
junior		✓	✓	✓	✓
starter	✓	✓	✓	✓	✓
âge à p.d. >	6	7	8	9	10



POURQUOI UTILISER FIREFIGHTER PHIL DANS TA CLASSE ?

Le pompier Phil voyage à travers le monde pour sauver tout le monde. Escalade des échelles et éteins divers incendies pour assurer la sécurité de chacun. Un jeu stimulant avec différents thèmes. La sécurité incendie est bien entendu le thème principal, mais grâce aux différentes destinations, tu peux aussi considérer ce jeu comme un voyage virtuel autour du monde, bien que cette fois-ci, ce ne soit pas pour se détendre !

Tu peux utiliser Firefighter Phil de plusieurs façons dans ta classe, voici quelques exemples pour t'inspirer :

Sécurité incendie : Dans le jeu, tu incarnes un pompier, c'est le moment idéal pour discuter de la sécurité incendie. Ce jeu peut être facilement lié aux leçons sur la sécurité incendie, en mettant l'accent sur les itinéraires sûrs et les différents types d'extincteurs. Tu peux utiliser le jeu comme introduction ou comme activité pendant un travail en ateliers sur le thème.

Nous faisons un voyage autour du monde : Pendant le jeu, le pompier Phil voyage à travers le monde, chaque niveau du jeu se déroulant dans un lieu différent, comme Paris ou New York. Le court récit montre également où ces villes se situent sur la carte du monde. Cela constitue une belle opportunité pour explorer davantage les pays du monde pendant les leçons de géographie. Le jeu présente aussi divers styles architecturaux et vêtements en fonction des lieux, ce qui peut enrichir tes leçons sur le monde.

Perspective avant et arrière : Dans de nombreux niveaux, il te faudra souvent changer de perspective entre la vue de face et la vue arrière pour sauver la personne en détresse. Cela se fait en cliquant sur le symbole avec l'œil dans le jeu. Tu peux donc utiliser cela pendant les leçons sur les perspectives avant et arrière comme une activité ludique. Cela permet aussi aux élèves de développer leur raisonnement logique et leurs compétences en résolution de problèmes.



OBJECTIFS ÉDUCATIFS

En jouant à Firefighter Phil, tu travailles sur les objectifs suivants :

Orientation sur la société	Expérimenter, explorer et illustrer l'utilité et l'importance des institutions, organisations et associations qui favorisent la qualité de la vie en société.
Orientation dans l'espace	Développer la compréhension des cartes, ainsi que les compétences en orientation et en utilisation des cartes.
Gestion de l'espace et du temps de mouvement	Évaluer correctement les directions et les trajectoires de mouvement.
Pensée logique et mathématique	<ul style="list-style-type: none">• Comprendre comment les mathématiques et la pensée logique peuvent être utilisées pour résoudre des problèmes quotidiens.• Développer la pensée logique et algorithmique.



En jouant à Firefighter Phil, tu travailles à atteindre les compétences finales suivantes :

WI ET 4.3
WI ET 4.2
WI ET 5.4
NM ET 2.3
MM ET 4.3

TU AS DES QUESTIONS OU DES REMARQUES ?

Contacte-nous à playroom@smartgames.com



www.playroom.SmartGames.com

© 2024 Smart NV. Tous droits réservés.