



1 Spieler



Ab 6 Jahren



Plattformer-Labyrinth



PAUSE



RESTART LEVEL

SPIELINFOBLATT

Rennen gegen die Flammen! Führe den Feuerwehrmann durch ein brennendes Gebäude, navigiere über Leitern, um deinen Avatar zu erreichen. Aber hier ist der Haken – du hast nur einen Feuerlöscher! Denke strategisch, handle schnell und sei der Held in dieser feurigen Herausforderung!



BEFÖRDERT DIE FOLGENDEN KOGNITIVEN FÄHIGKEITEN

RÄUMLICHES DENKEN

PLANEN

PROBLEMLÖSEN

LOGISCHES DENKEN

SPIELREGELN

Du steuerst dieses Spiel mit deiner Tastatur oder Maus. Du bewegst dich zu einem Ort, indem du darauf klickst. Willst du die Leiter hoch? Ganz einfach, klicke auf die Leiter, und Phil klettert automatisch nach oben. Ziel des Spiels ist es, den Avatar in Not zu erreichen, der zwischen einigen Feuern feststeckt. Unterwegs kannst du Feuer löschen, aber Vorsicht, dein Feuerlöscher kann nur ein Feuer löschen. Vorauszuplanen ist also unbedingt notwendig. In den schwierigeren Levels bekommst du verschiedene Feuerlöscher für verschiedene Arten von Feuer und kannst sogar eine Wasserleitung öffnen, um ein zusätzliches Feuer zu löschen. Du musst auch die Rückseite des Gebäudes im Auge behalten. Während des Spiels kannst du nahtlos die Perspektive wechseln, sodass du deinen Weg an der Vorder- und Rückseite des Gebäudes ausreichend planen kannst. Klingt einfach? Unterschätze dieses Spiel nicht, vor allem die höheren Level sind sehr herausfordernd!



SCHWIERIGKEITSGRAD

Niveau	6	7	8	9	10
Wizard					✓
Master				✓	✓
Expert			✓	✓	✓
Junior		✓	✓	✓	✓
Starter	✓	✓	✓	✓	✓

Alter von >



WARUM FIREFIGHTER PHIL IN DEINEM UNTERRICHT VERWENDEN?

Feuerwehrmann Phil reist um die Welt, um alle zu retten. Klettere auf Leitern und lösche verschiedene Brände, damit alle wieder in Sicherheit sind. Ein herausforderndes Spiel mit verschiedenen Themen. Brandschutz ist natürlich das wichtigste Thema, aber durch die verschiedenen Orte kann man dieses Spiel auch als virtuelle Weltreise betrachten, auch wenn es diesmal nicht zur Entspannung ist!

Du kannst Firefighter Phil auf verschiedene Weisen in deinem Unterricht einsetzen, hier einige Beispiele zur Inspiration:

Brandschutz: Im Spiel spielst du als Feuerwehrmann, der perfekte Moment, um über Brandschutz zu sprechen. Dieses Spiel lässt sich leicht mit Unterrichtseinheiten zum Thema Brandschutz verbinden, bei denen du den Fokus auf sichere Fluchtwege und verschiedene Arten von Feuerlöschern legen kannst. Du kannst das Spiel als Einführung oder während einer Stationenarbeit zum Thema nutzen.

Wir machen eine Weltreise: Im Spiel reist Feuerwehrmann Phil um die Welt, jedes Level im Spiel hat einen anderen Ort und bringt dich in große Städte wie Paris und New York. In der kurzen Geschichte siehst du auch, wo diese Städte auf der Weltkarte liegen. Dies bietet einen schönen Anlass, die Länder der Welt im Sachkundeunterricht weiter zu erkunden. Im Spiel siehst du auch verschiedene Baustile und Kleidungen, je nach Standort. Auch dies kannst du nutzen, um deinen Unterricht über die Welt weiter auszubauen.

Vorder- und Rückansicht: In vielen Levels musst du häufig die Perspektive zwischen Vorder- und Rückansicht wechseln, um die Person in Not zu retten. Das machst du, indem du im Spiel auf das Symbol mit dem Auge klickst. Du kannst dies also auch als unterhaltsame Ergänzung im Unterricht über Vorder- und Rückansichten verwenden. Auf diese Weise trainieren die Schüler auch logisches Denken und problemlösendes Denken."



BILDUNGSZIELE

Durch das Spielen von Firefighter Phil arbeitest du an folgenden Zielen: arbeitest du an folgenden Zielen:

Orientierung in der Gesellschaft	Den Nutzen und die Bedeutung von Institutionen, Organisationen und Vereinen erfahren, untersuchen und veranschaulichen, die die Qualität des Zusammenlebens fördern.
Orientierung im Raum	Entwicklung von Kartenverständnis, Orientierungs- und Kartenfähigkeiten.
Umgang mit Bewegungsraum und -zeit	Bewegungsrichtungen und -bahnen richtig einschätze
Logisches und mathematisches Denken	<ul style="list-style-type: none">• Erkennen, wie Mathematik und logisches Denken genutzt werden können, um Probleme aus dem Alltag zu lösen.• Logisches und algorithmisches Denken.



Durch das Spielen von Firefighter Phil arbeitest du an folgenden Bildungsstandards:

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

HAST DU WEITERE FRAGEN ODER ANMERKUNGEN?

Kontaktiere uns unter playroom@smartgames.com



www.playroom.SmartGames.com

© 2024 Smart NV. Alle Rechte vorbehalten.