|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOM** | **PRENOM** | **CLASSE** | **GROUPE** |
| WAHLER | ADRIAN | **F1** | B |

# **FICHE JEU 1**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **JEU N°** | **NOM DU JEU** | **TYPE DE CHALLENGE** | **DIFFICULTE** |
| **1** | DEADEYE | ACTION | FACILE |

|  |
| --- |
| **CAPACITES COGNITIVES SOLLICITEES** |
| PRECISION, REFLEXE |

|  |
| --- |
| **DESCRIPTION DU JEU** |
| Le joueur est en face d'un adversaire dans un duel de far west. Un curseur apparait sur l'ennemi et bouge aléatoirement. Le joueur doit grader le cureur le plus longtemps possible sur l'ennemi avec les touches flechées, attendre le son d'une cloche et tirer |

|  |  |
| --- | --- |
| **BOUCLE DE GAMEPLAY** | |
| **OBJECTIFS :** | Tirer sur l'ennemi. | |
| **OBSTACLES :** | Le mouvement du curseur. | |
| **REUSSITE :** | L'ennemi meurs -> points. | |
| **ECHEC :** | Le joueur meurs -> pas de point. | |
| **CAPACITES :** | Viser, tirer. | |
| **RESSOURCES :** |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **EXPLICATION DU CALCUL DE DIFFICULTE** | |
| **CALCUL** | **EXPLICATION** | |
|  |  | |

|  |
| --- |
| **COMMENTAIRE** |
|  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOM** | **PRENOM** | **CLASSE** | **GROUPE** |
| WAHLER | Adrian | **F1** | B |
|  |  |  |  |

# **FICHE JEU 2**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **JEU N°** | **NOM DU JEU** | **TYPE DE CHALLENGE** | **DIFFICULTE** |
| **2** | Trop de pression | ACTION | MOYEN |

|  |
| --- |
| **CAPACITES COGNITIVES SOLLICITEES** |
| PRECISION, |

|  |
| --- |
| **DESCRIPTION DU JEU** |
| Le joueur est dans une salle avec 4 valves. Les valves commencent aléatoirement a etre sous pression et le joueur doit aller les réparer. |

|  |  |
| --- | --- |
| **BOUCLE DE GAMEPLAY** | |
| **OBJECTIFS :** | Ne pas laisser une valve exploser | |
| **OBSTACLES :** | Valves | |
| **REUSSITE :** | Le joueur tiens assez longtemps sans faire exploser de valves -> points par valves réparées. | |
| **ECHEC :** | Une valve explose -> perte de temps. | |
| **CAPACITES :** | Mouvement, réparation. | |
| **RESSOURCES :** |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **EXPLICATION DU CALCUL DE DIFFICULTE** | |
| **CALCUL** | **EXPLICATION** | |
| 17-51 | Voir fiche | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOM** | **PRENOM** | **CLASSE** | **GROUPE** |
| WAHLER | Adrian | **F1** | B |

# **FICHE JEU 3**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **JEU N°** | **NOM DU JEU** | **TYPE DE CHALLENGE** | **DIFFICULTE** |
| **3** | Slash | ACTION | DIFFICLE |

|  |
| --- |
| **CAPACITES COGNITIVES SOLLICITEES** |
| REFLEXES |

|  |
| --- |
| **DESCRIPTION DU JEU** |
| Le joueur est représenté par un soldat. Des gobleins aparaissent a des intervalles régulières devant lui. Le joueur a un court instant pour appuyer sur espace pour le tuer; A des intervales  régulier, le joueur sera également alerté qu'un sort arrive sur lui. Il doit s'accroupir pour l'éviter.  Le joueur doit tenir un certain moment sans se faire toucher. |

|  |  |
| --- | --- |
| **BOUCLE DE GAMEPLAY** | |
| **OBJECTIFS :** | Survivre | |
| **OBSTACLES :** | Gobelins, sorts | |
| **REUSSITE :** | Survivre pendant le temps imparti -> points par gobelins tués | |
| **ECHEC :** | Se faire toucher -> perte de temps | |
| **CAPACITES :** | S'accroupir, taper. | |
| **RESSOURCES :** | - | |

|  |  |
| --- | --- |
| **EXPLICATION DU CALCUL DE DIFFICULTE** | |
| **CALCUL** | **EXPLICATION** | |
| 15-45 | Voir fiche. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOM** | **PRENOM** | **CLASSE** | **GROUPE** |
| WAHLER | Adrian | **F1** | B |

# **FICHE JEU 4**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **JEU N°** | **NOM DU JEU** | **TYPE DE CHALLENGE** | **DIFFICULTE** |
| **4** |  | PUZZLE | MOYEN |

|  |
| --- |
| **CAPACITES COGNITIVES SOLLICITEES** |
| CUNNING |

|  |
| --- |
| **DESCRIPTION DU JEU** |
| Une équation apparait a l'écran, en dessous, une réponse. Cette réponse peut etre plus grand ou plus petite; choisi aléatoirement. Le joueur a un temps imparti pour dire si le résultat est plsu grand ou plus petit, et le but et de répondre correctement au plus d'équation en un temps  imparti. |

|  |  |
| --- | --- |
| **BOUCLE DE GAMEPLAY** | |
| **OBJECTIFS :** | Répondre correctement. | |
| **OBSTACLES :** | Équation mathématique. | |
| **REUSSITE :** | Bonne réponses -> points | |
| **ECHEC :** | Pas de bonne réponse -> pas de points. | |
| **CAPACITES :** | Cacul. | |
| **RESSOURCES :** |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **EXPLICATION DU CALCUL DE DIFFICULTE** | |
| **CALCUL** | **EXPLICATION** | |
|  |  | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOM** | **PRENOM** | **CLASSE** | **GROUPE** |
| WAHLER | Adrian | **F1** | B |

# **FICHE JEU 5**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **JEU N°** | **NOM DU JEU** | **TYPE DE CHALLENGE** | **DIFFICULTE** |
| **5** | Safe cracker | Puzzle | FACILE |

|  |
| --- |
| **CAPACITES COGNITIVES SOLLICITEES** |
| CUNNING, PRECISION |
|  |

|  |
| --- |
| **DESCRIPTION DU JEU** |
| Le joueur est un voleur qui doit essayer d'ouvrir un coffre fort. Il ne connait pas la combinaison et doit la deviner a l'aide d'indices et au son que le dial numéroté fait. Les indices sont sous formes de textes a penchant mathématique. (ex: 'Le deuxieme nombre de la combinaison est la moitié du clic le plus fort.) |

|  |  |
| --- | --- |
| **BOUCLE DE GAMEPLAY** | |
| **OBJECTIFS :** | Trouver la combinaison. | |
| **OBSTACLES :** | Indices cryptiques, son. | |
| **REUSSITE :** | Le joueur devine la combinaison -> points | |
| **ECHEC :** | Le joueur ne devine pas la combinaison a temps. -> pas de points | |
| **CAPACITES :** | Tourner le dial. | |
| **RESSOURCES :** | - | |

|  |  |
| --- | --- |
| **EXPLICATION DU CALCUL DE DIFFICULTE** | |
| **CALCUL** | **EXPLICATION** | |
|  |  | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOM** | **PRENOM** | **CLASSE** | **GROUPE** |
| WAHLER | Adrian | **F1** | B |

# **FICHE JEU 6**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **JEU N°** | **NOM DU JEU** | **TYPE DE CHALLENGE** | **DIFFICULTE** |
| **6** | Cat Burglar | PUZZLE | DIFFICILE |

|  |
| --- |
| **CAPACITES COGNITIVES SOLLICITEES** |
| CUNNING,MEASUREMENT,TIMING |
|  |

|  |
| --- |
| **DESCRIPTION DU JEU** |
| Le joueur joue un voleur dans un musée. Il doit essayer de s'echapper avec son butin. La salle est un esemble de blocs et de gardes. Le joueur ne peux avancer qu'en ligne droite et ne  S'arrete que quand il rencontre un mur ou un bloc. Les gardes on une ligne de vue droite  Et se tournent dans les sens des aiguilles d'une montre a intervalle reguliers. Ils game over le joueur lorsqu'il le voit. Le but est d'atteindre la sortie sans se faire voir. |

|  |  |
| --- | --- |
| **BOUCLE DE GAMEPLAY** | |
| **OBJECTIFS :** | Sortir. | |
| **OBSTACLES :** | Gardes, blocs. | |
| **REUSSITE :** | Sortir -> points en fonctions du temps fait. | |
| **ECHEC :** | Se faire voir -> pas de points | |
| **CAPACITES :** | Bouger ne ligne droite | |
| **RESSOURCES :** | - | |

|  |  |
| --- | --- |
| **EXPLICATION DU CALCUL DE DIFFICULTE** | |
| **CALCUL** | **EXPLICATION** | |
|  |  | |