|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOM** | **PRENOM** | **CLASSE** | **GROUPE** |
|  |  | **F1** |  |

# **FICHE JEU 1**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **JEU N°** | **NOM DU JEU** | **TYPE DE CHALLENGE** | **DIFFICULTE** |
| **1** | JET RUN | ACTION | MOYEN |

|  |
| --- |
| **CAPACITES COGNITIVES SOLLICITEES** |
| Timing, reflexes, precision |

|  |
| --- |
| **DESCRIPTION DU JEU** |
| Le joueur controle un avatar immobile sur l’axe x et qui peut se déplacer sur l’axe z (vers le haut et le bas de l’écran). Il doit esquiver des obstacles qui foncent sur lui de manière répétée et de plus en plus rapide. Le joueur gagne des points en fonction de son temps de survie. S’il heurte un obstacle, ll perd des points. A la fin de la partie, le joueur gagne avec le nombre de points qu’il posséde. |

|  |  |
| --- | --- |
| **BOUCLE DE GAMEPLAY** | |
| **OBJECTIFS :** | Accumuler des points |
| **OBSTACLES :** | Objets/ennemis fonçant sur l’avatar |
| **REUSSITE :** | La partie continue |
| **ECHEC :** | Perte de points |
| **CAPACITES :** | Deplacement vers le haut ou le bas de l’écran |
| **RESSOURCES :** | capacites |

|  |  |
| --- | --- |
| **EXPLICATION DU CALCUL DE DIFFICULTE** | |
| **CALCUL** | **EXPLICATION** |
| Base du parametres (3 valeurs en fonction du niveau de difficulté)\*(somme des valeurs attribuées aux capacités cognitives) | Très inspiré de l’équation utilisée pour Knytt, la base a juste été divisée en 3 différentes valeurs pour quand le paramètre varie, ainsi la première valeur est EASY, la seconde MEDIUM et la troisième HARD |

|  |
| --- |
| **COMMENTAIRES** |
|  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOM** | **PRENOM** | **CLASSE** | **GROUPE** |
|  |  | **F1** |  |

# **FICHE JEU 2**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **JEU N°** | **NOM DU JEU** | **TYPE DE CHALLENGE** | **DIFFICULTE** |
| **2** | FORTRESS | ACTION | FACILE |

|  |
| --- |
| **CAPACITES COGNITIVES SOLLICITEES** |
| precision |

|  |
| --- |
| **DESCRIPTION DU JEU** |
| Le joueur prend le controle d’une tourelle située au centre d’un bastion immobile au centre de l’écran. Des hordes d’ennemis arrivent de tout côtés, le joueur doit éliminer ces ennemis pour resister le plus longtemps possible et accumuler le plus de points |

|  |  |
| --- | --- |
| **BOUCLE DE GAMEPLAY** | |
| **OBJECTIFS :** | Eliminer l’ennemi pour preserver la forteresse |
| **OBSTACLES :** | Ennemis s’approchant du bastion |
| **REUSSITE :** | Aucun dégat sur la forteresse |
| **ECHEC :** | Degats sur la forteresse/perte de points |
| **CAPACITES :** | Viser et Tirer |
| **RESSOURCES :** | Capacités |

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

|  |
| --- |
| **COMMENTAIRES** |
|  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOM** | **PRENOM** | **CLASSE** | **GROUPE** |
|  |  | **F1** |  |

# **FICHE JEU 3**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **JEU N°** | **NOM DU JEU** | **TYPE DE CHALLENGE** | **DIFFICULTE** |
| **3** | God’s way | puzzle |  |

|  |
| --- |
| **CAPACITES COGNITIVES SOLLICITEES** |
| cunning |

|  |
| --- |
| **DESCRIPTION DU JEU** |
| Un personnage est devant un chemin bloqué. Le joueur incarne une entité qui peut bouger certains de ces chemins. Il doit permettre au personnage d’avancer. Le jeu se construit sur plusieurs niveaux, chaque niveau fini apporte des points. |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **BOUCLE DE GAMEPLAY** | |
| **OBJECTIFS :** | Passer le passage bloqué |
| **OBSTACLES :** | Chemin bloqué/Ne menant pas à la sortie |
| **REUSSITE :** | Suite du level |
| **ECHEC :** | Doit essayer une autre solution/Perte de temps |
| **CAPACITES :** | Déplacer les chemins |
| **RESSOURCES :** | Chemins/Capacités |

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

|  |
| --- |
| **COMMENTAIRES** |
|  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOM** | **PRENOM** | **CLASSE** | **GROUPE** |
|  |  | **F1** |  |

# **FICHE JEU 4**

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

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

|  |
| --- |
| **DESCRIPTION DU JEU** |
| Des coccinelles apparaissent à l’écran avec un certain nombre de points noirs sur les ailes. Le joueur voit une équation simple s’afficher à l’écran. Le joueur doit effectuer le calcul et attraper la/les coccinelles possédant un nombre de points noirs égal au résultat. Le joueur gagne des points par coccinelle capturée |

|  |  |
| --- | --- |
| **BOUCLE DE GAMEPLAY** | |
| **OBJECTIFS :** | Capturer la coccinelle |
| **OBSTACLES :** | Le calcul/le nombre de coccinelles |
| **REUSSITE :** | Gain de points |
| **ECHEC :** | La coccinelle disparaît, les points sont perdus, nouveau calcul |
| **CAPACITES :** | Attraper |
| **RESSOURCES :** | Capacites |

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

|  |
| --- |
| **COMMENTAIRES** |
|  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOM** | **PRENOM** | **CLASSE** | **GROUPE** |
|  |  | **F1** |  |

# **FICHE JEU 5**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **JEU N°** | **NOM DU JEU** | **TYPE DE CHALLENGE** | **DIFFICULTE** |
| **5** |  |  |  |

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

|  |
| --- |
| **DESCRIPTION DU JEU** |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **BOUCLE DE GAMEPLAY** | |
| **OBJECTIFS :** |  |
| **OBSTACLES :** |  |
| **REUSSITE :** |  |
| **ECHEC :** |  |
| **CAPACITES :** |  |
| **RESSOURCES :** |  |

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

|  |
| --- |
| **COMMENTAIRES** |
|  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOM** | **PRENOM** | **CLASSE** | **GROUPE** |
|  |  | **F1** |  |

# **FICHE JEU 6**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **JEU N°** | **NOM DU JEU** | **TYPE DE CHALLENGE** | **DIFFICULTE** |
| **6** |  |  |  |

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

|  |
| --- |
| **DESCRIPTION DU JEU** |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **BOUCLE DE GAMEPLAY** | |
| **OBJECTIFS :** |  |
| **OBSTACLES :** |  |
| **REUSSITE :** |  |
| **ECHEC :** |  |
| **CAPACITES :** |  |
| **RESSOURCES :** |  |

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

|  |
| --- |
| **COMMENTAIRES** |
|  |