

PRÉSENTATION

Rocket League est un jeu de sport automobile intense qui combine le football avec des voitures surpuissantes. Deux équipes s'affrontent pour marquer des buts en frappant un ballon géant à l'aide de véhicules réalisant des acrobaties. La précision, la coordination d'équipe et les compétences de pilotage sont essentielles pour remporter la victoire dans ce jeu dynamique.



MODE DE JEU	<i>Seul ou en équipe</i>
GENRE	<i>Sport / Conduite</i>
JEU COMPÉTITIF	<i>Oui</i>
JEU EN LIGNE	<i>Facultatif</i>
TEMPS DE JEU	<i>10 min</i>
PLATEFORME	<i>PC / Ps / Xbox / Nintendo Switch</i>

PRISE EN MAIN

Difficulté :



Compétences :

- Dextérité
- Coordination
- Anticipation
- Prise de décision
- Traitement des informations
- Orientation spatiale



COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

Mathématiques : <i>Réutilisation des statistiques de fin de partie.</i>	Sciences Physiques : <i>Travail sur la vitesse, l'accélération, les trajectoires.</i>	Technologie : <i>Lien avec la robotique et les matchs de football joués avec des robots.</i>
---	---	--

COMPÉTENCES TRANSVERSALES PSYCHO-SOCIALES

Compétences cognitives : <i>Prise de décisions constructives.</i> <i>Se coordonner pour frapper le ballon au bon moment et dans la bonne direction.</i>	Compétences émotionnelles : <i>Gestion du stress.</i> <i>Garder son sang-froid pour ne pas envoyer le ballon n'importe où, en particulier dans son but.</i>	Compétences sociales : <i>Communiquer de façon constructive.</i> <i>La capacité à développer des relations en communiquant avec ses coéquipiers pour s'organiser, dans le but de remporter le match.</i>
--	--	---



COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Informations et données : <i>Gérer et traiter des données : l'écran de fin de partie expose de nombreuses données analysables par les élèves.</i>	Communication et collaboration : <i>Interagir, s'insérer dans le monde numérique.</i> <i>Ce jeu peut se jouer en ligne, et a des fonctionnalités de communication intégrées au jeu.</i>	Protection et sécurité : <i>Protéger sa santé, son bien-être et l'environnement</i> <i>Sensibiliser les élèves aux enjeux de sobriété numérique que peuvent engendrer les serveurs en ligne.</i>
---	--	---