

## PRÉSENTATION

*TrackMania est une franchise de jeux développée par Nadeo et éditée par Ubisoft. C'est un jeu de course de type arcade qui propose des pistes peu conventionnelles, avec des virages très relevés, des tremplins et des loopings. Ce jeu permet de jouer seul ou à plusieurs, face à des joueurs fantômes permettant un entraînement plus efficace.*



### MODE DE JEU

*Chacun pour soi*

### GENRE

*Course / Arcade*

### JEU COMPÉTITIF

*Oui*

### JEU EN LIGNE

*Oui*

### TEMPS DE JEU

*2 min / Course*

### PLATEFORME

*Windows*

### PRISE EN MAIN

*Difficulté :*



*Compétences :*

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



## COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

### Technologie :

*Créer son modèle de voiture, de la modélisation à la réalisation d'une maquette.*

### Mathématiques :

*Relevé de performances, tableaux statistiques, créer et lire les données des différents graphiques.*

### Sciences-Physiques :

*Analyse des trajectoires, expérimenter pour trouver la meilleure trajectoire en fonction de la vitesse pour performer.*



## COMPÉTENCES TRANSVERSALES PSYCHO-SOCIALES

### Compétences cognitives :

*Maîtrise de soi, poser des objectifs à atteindre.*

*S'entraîner sur une course pour réaliser la meilleure performance en essayant plusieurs fois.*

### Compétences émotionnelles :

*Capacité à gérer son stress.*

*Une session de compétition peut augmenter l'adrénaline et amener une certaine émulation entre élèves.*

### Compétences sociales :

*S'entraider dans la compétence du jeu.*

*Jouer des courses avec des camarades pour échanger les différentes stratégies testées.*

## COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

### Informations et données :

*Traiter des données.*

*Gestion des données de jeu. Récupérer les données de jeu sur les différents classements proposés.*

### Communication et collaboration :

*Partager et publier.*

*Gérer les échanges à distance lors des phases de jeu en ligne. Possibilité de publier ses résultats sur le réseau local de l'établissement.*

### Protéger ses données personnelles et sa vie privée :

*Sensibiliser les élèves aux enjeux des réseaux sociaux surtout si des casts de courses sont réalisés.*