



Sushi go!



Co-funded by
the European Union

Βασική ικανότητα: *Επιστήμη,
Τεχνολογία, Μηχανική & Μαθηματικά*

Soft skills -Ήπιες δεξιότητες:
*Αυτοέλεγχος, Αφηρημένη σκέψη,
Οργάνωση & Προγραμματισμός, Λήψη
αποφάσεων και Συνοπτική/Αφαιρετική
ικανότητα*



Άρθρο γνώμης

2 - 5



15 min



8+

Συστάσεις/προτάσεις

4 - 5

20 min

2° - 6°

Παραλλαγές και/ή βήματα

- Είναι σημαντικό να εξηγήσετε τον τρόπο βαθμολόγησης (σκορ) κάθε κάρτας με διαφορετικά παραδείγματα στην αρχή του παιχνιδιού.
- Μια επιλογή μπορεί να είναι να ετοιμάσετε μερικές κάρτες στο τραπέζι, σαν να έχει τελειώσει ένας γύρος τριών παικτών. Στη συνέχεια, ζητήστε από τους μαθητές να υπολογίσουν τη βαθμολογία κάθε παίκτη.
- Προκειμένου να ενισχυθεί η μαθηματική ικανότητα, είναι ενδιαφέρον μετά το παιχνίδι να ζητάμε από κάθε μαθητή να μετρήσει τους πόντους όλων των παικτών. Αυτό πρέπει να γίνει σιωπηλά και μετά να ελεγχθεί.

Προσαρμογές για Ειδικές Ανάγκες

- Για μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες μπορούμε να αφαιρέσουμε μερικές κάρτες: Wasabi και μπαστούνια. Μετά επίσης, Sashimi και Gyoze.
- Για να βοηθήσετε τον υπολογισμό της τελικής βαθμολογίας, αφήστε τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν ένα στυλό και ένα χαρτί.

Συζήτηση

☐ Ποιες κάρτες πιστεύετε ότι είναι πιο περίπλοκες να σκοράρετε; ☐ Ποιες είναι λιγότερο περίπλοκες; ☐ Ποιο ήταν το πιο δύσκολο κομμάτι στη λήψη αποφάσεων; ☐ Μπορείτε να συσχετίσετε αυτό το επιτραπέζιο παιχνίδι με οποιοδήποτε θέμα; Πως? Γιατί;

% των απαντήσεων 238 μαθητών Δημοτικού Σχολείου



Θα ήθελες να παίξεις το παιχνίδι ξανά;

1%

3%

10%

86%

Έχεις επικοινωνήσει πολύ με τους συμμαθητές σου καθώς έπαιζες;

4%

7%

24%

64%

Έχεις κάνει καθόλου υπολογισμούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

10%

5%

18%

67%

Πόσο εύκολο ήταν να καταλάβεις τους κανόνες του παιχνιδιού;

5%

17%

28%

50%

Έχεις σκεφτεί κάποια στρατηγική καθώς έπαιζες το παιχνίδι;

19%

10%

21%

50%

Είσαι ικανός/ικανή να εξηγήσεις το παιχνίδι σε κάποιον άλλο;

16%

10%

23%

50%