



Sherlock Express



Co-funded by
the European Union

Competențe cheie: Științifice, Tehnologice, de Inginerie și Matematică, A învăța să înveți						
Abilități: Capacitatea de deducție, Gândirea abstractă	Recomandările jocului	2 – 6 jucători	10 min	Vârsta: 7+		
	Recomandările noastre	4 jucători	20 min	Clasele: C.P. - IV		
Variante și/sau etape • Este esențial să începeți jocul explicând cele 3 componente dintr-o carte. • Deoarece poate apărea frustrarea la elevii care nu sunt foarte rapizi, puteți începe jocul jucându-l pe rând, în loc să jucați într-un mod competitiv. • Ca o variantă, elevii pot scrie indiciile lipsă și pot crea o poveste. O altă variantă este folosirea jocului în predarea limbilor străine.						
Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale ➤ Cu elevii cu nevoi speciale puteți juca într-un mod necompetitiv, apoi pe rând. ➤ O altă adaptare ar fi ca aceștia să găsească asemănări și diferențe între cărți.						
Discuție □ Menționați toate animalele, locurile și obiectele de pe cărți. □ Cum v-ați simțit când un alt jucător a fost mai rapid decât voi? □ Cu ce activități zilnice relaționați acest joc? □ Ce strategie ați aplicat pentru a găsi soluția? □ Ce mod de joc v-a plăcut mai mult? De ce? □ Vă amintiți locurile? Dar obiectele? □ Puteți sugera alte locuri, obiecte sau personaje care au sens în același context de joc? □ Puteți sugera o nouă regulă?						
Procentajul de răspunsuri în urma aplicării chestionarului la 238 de elevi de școală primară						
Ți-ar plăcea să joci din nou?			7%	4%	8%	81%
Ai comunicat mult cu partenerii în timpul jocului?			3%	6%	21%	70%
Ai făcut vreun calcul matematic în timpul jocului?			40%	9%	11%	39%
Cât de ușor ți-a fost să înțelegi regulile jocului?			4%	3%	16%	76%
Te-ai gândit la vreo strategie în timp ce jucai?			31%	2%	22%	44%
Ai putea să explici acest joc și altui elev?			20%	6%	11%	63%