



Competențe cheie: Științifice, Tehnologice, de Inginerie și Matematică, A învăța să înveți Abilități: Gândirea abstractă, Capacitatea de deducție	Recomandările jocului Recomandările noastre	 2 – 4 jucători 4 jucători	 30-45 min 40 min	 Vârsta: 8+ Clasele: II - IV
Variante și/sau etape • Puteți folosi prima oră pentru a explica jocul și regulile și pentru a juca câteva runde de probă. Se recomandă ca jucătorii să înceapă cu cea mai ușoară misiune și să fie sprijiniți de dumneavoastră. Trebuie să vă asigurați că ambii jucători din echipă și-au executat acțiunile fără a uita niciun pas. • Pentru a învăța cum trebuie să deseneze sau cum să se miște, puteți crea o foaie comună de traseu și să exemplificați în fața întregii clase. Acest joc este util pentru dezvoltarea orientării și lateralității.				
Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale ➤ Acest joc este puțin dificil pentru elevii cu nevoi speciale. Totuși, ei pot participa în grupuri eterogene, cu rolul de căpitan, dar cineva trebuie să verifice dacă acțiunile sunt notate corect. Rolul important al jucătorului radar ar putea fi dificil, așa că au nevoie de un asistent.				
Discuție ☐ Ce rol a fost mai ușor de jucat? De ce? ☐ Cum ați modifica regulile pentru a face jocul mai ușor sau mai dificil? ☐ În ce perioadă a istoriei au avut loc bătăliile navale? ☐ Ce strategie considerați că este cea mai bună de urmat? ☐ Ce abilități credeți că pot fi dezvoltate prin acest joc?				
Procentajul de răspunsuri în urma aplicării chestionarului la 238 de elevi de școală primară		   		
Ți-ar plăcea să joci din nou?		5% 2% 5% 89%		
Ai comunicat mult cu partenerii în timpul jocului?		2% 5% 9% 84%		
Ai făcut vreun calcul matematic în timpul jocului?		70% 9% 11% 9%		
Cât de ușor ți-a fost să înțelegi regulile jocului?		2% 14% 16% 68%		
Te-ai gândit la vreo strategie în timp ce jucai?		28% 9% 19% 44%		
Ai putea să explici acest joc și altui elev?		30% 7% 14% 50%		