



Sushi go!



Co-funded by
the European Union

Competențe cheie: Științifice,
Tehnologice, de Inginerie și Matematică

Abilități: Autocontrolul, Gândirea
abstractă, Organizarea și planificarea,
Luarea de decizii, Capacitatea de
deducție



Recomandările
jocului

2 – 5
jucători



15 min



Vârsta: 8+

Recomandările
noastre

4 – 5
jucători

20 min

Clasele:
II - IV

Variante și/sau etape

- Este important, ca la începutul jocului, să explicați cum se punctează fiecare carte, oferind exemple diferite.
- Pentru a înțelege mai bine partea legată de punctaj, puteți pregăti niște cărți pe masă ca și cum o rundă cu trei jucători tocmai s-a încheiat și le cereți elevilor să calculeze scorul fiecărui jucător.
- Pentru a consolida competența matematică, este interesant, ca după joc, să cereți fiecărui elev să calculeze punctele tuturor jucătorilor. Acest lucru ar trebui făcut în tăcere și apoi trebuie verificat cât de corect au calculat.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale

- Pentru a ușura jocul elevilor cu nevoi speciale puteți scoate câteva carduri: *Wasabi*, *Bețișoare*, *Sashimi* și *Gălușca*.
- Pentru a ajuta la calculul punctajului final, lăsați elevii să folosească un pix și o hârtie.

Discuție

O Ce cărți credeți că sunt mai dificil de punctat? □ Dar mai simplu de punctat? □ Care a fost partea cea mai dificilă în luarea deciziilor? □ Puteți corela acest joc cu o materie școlară? Care? De ce?

Procentajul de răspunsuri în urma aplicării chestionarului la 238 de elevi de
școală primară



	1%	3%	10%	86%
Ți-ar plăcea să joci din nou?				
Ai comunicat mult cu partenerii în timpul jocului?				
Ai făcut vreun calcul matematic în timpul jocului?				
Cât de ușor ți-a fost să înțelegi regulile jocului?				
Te-ai gândit la vreo strategie în timp ce jucai?				
Ai putea să explici acest joc și altui elev?				