













„Pasiklydę kosmose“ („Lost in Space“)	
 <b>Link to the Game</b>	<a href="http://prosociallearn2.atosresearch.eu/content/lost-space">http://prosociallearn2.atosresearch.eu/content/lost-space</a>
 <b>Rekomenduoja</b>	Polo Europeo Della Conoscenza, Italija.
 <b>Žaidimo tipas</b>	Internetinis mini žaidimas, skirtas 2–3 žaidėjams.
 <b>Tikslinė grupė</b>	7–10 metų.
 <b>Kalba(-os)</b>	Anglų, italų, graikų, ispanų kalbos.
 <b>Tikslai</b>	Tiesioginiai: matematika (sudėtis ir atimtis). Netiesioginiai: problemų sprendimas, atminties lavinimas. Psichologiniai, sociologiniai, prosocialiniai: strateginis mąstymas, komandinio darbo įgūdžiai.
 <b>Aprašymas</b>	Trys robotai – inžinierius, mokslininkas ir jūrininkas – turi grįžti namo iš kosmoso platybių. Žaidėjams reikės individualiai išspręsti tris skirtingo sudėtingumo galvosūkius ir atlikti sudėties ir atimties veiksmų seriją, ribojamą laiko. Be to, bendraudami komandoje, žaidėjai turi nuspręsti, kas koku robotu bus ir kaip naudos gautas užuominas (kad padėtų komandos nariui, išspręstų galvosūkį ir suteiktų pagalbą visai komandai).

 <b>Vertybės</b>	Pagalba, dosnumas, taupumas, asmeniniai santykiai, bendravimas.
 <b>Igūdžiai</b>	Bendradarbiavimo įgūdžiai: pagalbos prašymas, pagalba, problemų sprendimas.  Draugystės įgūdžiai: dalijimasis.  Jausmų atpažinimo įgūdžiai: savikontrolė.
 <b>Reikalingi įrankiai</b>	Žaidimas gali būti žaidžiamas kompiuteriais, kurių procesorių branduolys i3 ir aukštesnis ir 4 Gb RAM, planšetiniais kompiuteriais su 2Gb RAM.  *Mažiausias įrenginio pralaidumas 5 Mbps.
 <b>Veiklos aprašymas</b>	Kiekvienas žaidėjas gali pasirinkti robotą, kuriuo nori žaisti: inžinierių, mokslininką ar jūrininką. Priklausomai nuo pasirinkimo kiekvienas gaus unikalų galvosūkį, kurį turės išspręsti.  Žaidėjai gauna pagalbinius patarimus (žetonų rinkinį), kuriuos galima panaudoti sprendžiant galvosūkį, padedant komandos nariui arba visai komandai.  Užuominų taupymas (žetonų ekonomika), kaip ir kada žaidėjai dalija patarimus, parodo komandos strategiją ir bendradarbiavimą. Priklausomai nuo komandinės ir individualios situacijos, žaidėjai pasitarę turi kartu nuspręsti, kaip ir kada naudoti žetonus.
 <b>Trukmė</b>	Kiekvienos dalies trukmė apie 15 minučių.



Paveikslėliai ir kita  
informacija



Kitos naudingos  
nuorodos









Tips and Tricks








Source

<http://prosociallearn2.atosresearch.eu/games>

The Chase

 <b>Link to the Game</b>	<a href="http://prosociallearn2.atosresearch.eu/content/chase">http://prosociallearn2.atosresearch.eu/content/chase</a>
 <b>Type of Game</b>	Online game – multiplayer (2 up to 4 player) - minigame
 <b>Target Age</b>	7- 10 years old
 <b>Language(s)</b>	English, Italian, Greek, Spanish
 <b>Objectives</b>	<p><i>Direct:</i></p> <p>Strategic thinking</p> <p><i>Indirect:</i></p> <p>Maths: probability</p> <p><i>Psychological, sociological, prosocial:</i></p> <p>Team building</p>
 <b>Description of the games</b>	<p>This game looks like a board game, the players has to move through the squares to reach the goal: a hot air balloon they have to fill up with their own balloons to fly home. They are chased by a monster that eats a part of the balloons every time it reach the same square as one of the players.</p> <p>The players have to find the strategy to avoid the monster deciding how to share their moves.</p>

 <p><b>Prosocial Value(s)</b></p>	<p>Helping each other</p> <p>Generosity/Economy</p> <p>Communication</p> <p>Gratitude</p>
 <p><b>Prosocial Skill(s)</b></p>	<p>Skills for collaboration:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- aski for help</li> <li>- help the others</li> <li>- problem solving.</li> </ul>
 <p><b>Equipment Needed</b></p>	<p>The game can be played on</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Computers with at least core i3 and 4Gb ram</li> <li>- Tablets with 2Gb ram</li> </ul> <p>*The minimum bandwidth required is 2 Mbps per machine.</p>
 <p><b>Description of The Activity</b></p>	<p>The players take turns to roll a dice to move their character up a path towards the hot-air balloon. Each player starts with 25 small-balloons. The dice gives moves either to the players, the monster or both. Players lose 5 small-balloons, if they are caught by the monster. Players can help each other from being caught, by offering their turn but that costs 1 balloon. There are two winning parameters in the game: the group needs enough balloons in total to inflate the hot-air balloon and fly away, while each individual wants to have the larger possible number of small balloons at the end of the game.</p>
 <p><b>Timing</b></p>	<p>The timing depends on the number of the players and the chance, generally from 10 to 20 minutes.</p>

 <p>Images or Other Documents</p>	 <p>The screenshot shows a game environment with a central blue lake, a colorful ball, and a black monster. A notification says "Giggle monster moved 1 steps". A player list on the right shows "Giggle monster has 1 catches" and three players: Player1 (20), Player2 (25), and Player3 (25), each with a "move" button.</p>
 <p>Kitos naudingos nuorodos</p>	<p><a href="http://www.prosociallearn.eu">www.prosociallearn.eu</a></p>
 <p>Šaltinis</p>	<p>Kūrėjai: Pixelram <a href="https://www.pixelram.com/">https://www.pixelram.com/</a></p>