















Оганото момче и водената девојка	
 Линк до играта	https://fireboyandwatergirl.site/
 Промотор	Polo Europeo della Conoscenza (Италија)
 Тип на игра	Онлајн игра - мултиплеер - загатка
 Возрасна група	5+
 Јазик(ци)	Англиски, италијански, уште 5 европски јазици
 Просоцијални вредности	Комуникација прифати ги разликите мултикултурализам си помагаат едни на други
 Просоцијални вештини	Соработка Решавање на проблем Пресметување Поставете цели и планови
 Цели	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Директно:</i> Решајте ги загатките за излез од лавиринт • <i>Индиректно :</i> Зајакнување на логичкото размислување • <i>Интер и меѓудисциплинарни:</i> развој на комуникација и решавање на проблеми со вештини • <i>Психолошка, социолошка, просоцијална:</i> Разбирање на важноста на соработката дури и ако е различна. Развијте заемна помош, позитивна комуникација, заштитете ги другите, почитувајте ги разликите
 Опис на игрите	Fireboy и Watergirl е структурирана како игра со платформа што вклучува два лика. Во зависност од тоа кој карактер го контролира играчот, играта значително се разликува. Двата знака



	<p>имаат ист сет на потези. Сепак, различните работи на кои се среќаваат во текот на играта може да бидат неподносливо опасни за едниот, а за другиот да бидат сосема безопасни. Благодарение на ваквото решение, играчите добиваат различна игра, и секој играч игра клучна улога во различни моменти од играта. Играта не само што прави забава, туку учи и логично размислување, предвидување и, пред сè, соработка со пријател.</p>
 Потребна опрема	<p>Adobe Flash Player (Може да се репродуцира преку Интернет во која било опрема и оперативен систем се додека е инсталиран Adobe Flash Player)</p>
 Опис на активността	<p>Во моментот има 5 игри од оваа серија. Секоја игра има различно опкружување и некои уникатни карактеристики, но главната структура е иста: играчите почнуваат од првата просторија и се движат по мрежата на патишта што добиваат отклучување за време на ехти, кога просторијата е завршена.</p> <p>Јас лажичка особеност е соработката помеѓу двајца играчи. Може да се користи за да им се дозволи на децата да играат „во ист тим“ со цел да развијат соработка, взаемна помош, позитивна комуникација и прифаќање на разликите. На крајот од секое ниво е можно да се префрлат паровите и потоа да поминете одреден момент во време на круг за да образложите што се случило во текот на играта, како учениците комуницирале, во кои услови тие соработувале подобро. Ова може да го наведе часот кон елаборирање заеднички правила за меѓусебна комуникација и помош.</p> <p>Играта одговара и за структурирани активности поврзани со училишни предмети . Еден пример:</p> <p>Поделете го часот во парови. Прашај секој од нив да игра на првиот соби, па да се запознаат со динамиката на играта, изберете та еп ниво специфични за играчите да се реши и наместо директно играње нив замолете ги да се предвиди она што тие треба да се направи. Конфронтирајте се со решенијата на различните парови за да видите дали има договор. Тестирајте го предвидениот план играјќи ја играта. Повторете го истото за другите нивоа по волја, та е n transfert на методологија за решавање на теми врз основа (како математика или науката предмети) проблем.</p>
 Времетраење	<p>Секое ниво може да се заврши за неколку минути.</p>



 <p>Слики или други документи</p>	
 <p>Совети</p>	<p>Сменете ја улогата на играчите на секои неколку нивоа, така што тие треба да играат некогаш како Fireboy, а некогаш како Watergirl</p>

