













Aceleci Kürekler	
 Oyun Linki	http://prosociallearn2.atosresearch.eu/content/pushy-paddles
 Geliştirici	Polo Europeo Della Conoscenza (İtalya)
 Oyun Türü	Çevrimiçi Oyun – Çok oyunculu (üç oyunculu)– platform oyun
 Hedef Yaşı	5-11
 Dil(ler)	İngilizce, İtalyanca, Yunanca, İspanyolca
 Prososyal Değer(ler)	Diğerlerine yardım etmek İşbirliği İletişim
 Prososyal Beceri(ler)	Grup olarak problem çözmek Hayır demek ve kabul etmek Paylaşmayı öğrenmek Kendini kontrol etmek
 Hedefler	<ul style="list-style-type: none">› Doğrudan: Matematik, rakamları okuma yeteneği› Dolaylı: Stratejik düşünme› Disiplinler arası ve çapraz disiplinli: Psikoloji, sosyoloji, prososyal: takım oluşturma
 Oyunların Tanımı	Üç karakter nehrin içinde. Bir tanesi kontrol edilemeyen bir salın içerisinde ve engellere çarpmamak için diğer iki arkadaşının yardımına ihtiyacı vardır. Nehrin içerisinde ilerleyip engellerden kaçmak için matematik problemlerini çözerek hazinenin beklediği bitiş noktasına ulaşmaya çalışır. Bitiş çizgisinde bir oyuncu ödülü alır ve adil bir şekilde diğerlerine dağıtır.
 Gerekli Donanım	Oyunun oynana bileceği donanımlar: I3 işlemcili 4GB RAM'li bilgisayar. 2gb li tabletler



	Her bilgisayar için gerekli olan en düşük bant genişliği 5Mbps.
 Aktivitenin Tanımı	Öğrenciler 3 kişilik takımlar halinde çalışırlar. Oyunculardan ikisi, kürekçiler, es zamanlı olarak kürekleri matematik problemlerini doğru çözerek çekerler ve salı nehrin ortasında tutarak bitişe ulaşmaya çalışırlar. Her turun sonunda oyuncu kimin hangi ödülü almasına karar verir ve roller her turda değiştirilir.
 Zaman	Her oyun bölüm 10 dakika sürer.
 Resimler ve Diğer Belgeler	
 Diğer Alakalı Linkler	www.prosociallearn.eu
 Kaynak	Geliştiriciler: Playgen (http://playgen.com/)

