

E-MAGIC

Education in Mathematics in Game-based Immersive Contexts

É um projeto financiado pelo programa Erasmus+, onde quatro instituições europeias associadas ao ensino e à inovação tecnológica desenvolveram uma abordagem inovadora para a aprendizagem e prática de competências matemáticas.

Foi neste contexto que nasceu **Clash of Wizardry**; um jogo para o treino das operações e conceitos inerentes à resolução de **equações do 1.º grau**.

Para além dos jovens em idade escolar, os professores têm à sua disposição um **Guia Prático** para facilitar a utilização do jogo e assim, potenciar a sua prática letiva.

Para saber mais, visite:

<https://www.educatic.info/projetos/e-magic>

CONTACTOS

<https://www.educatic.info/projetos/e-magic>



#clashofwizardry



CLASH OF WIZARDRY



Secretaria Regional
de Educação
Direção Regional de Educação



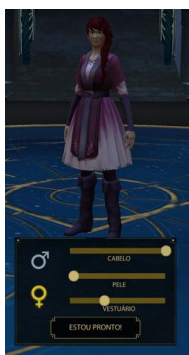
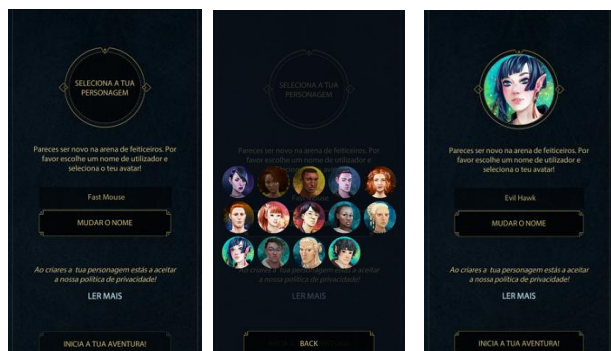
Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia

Clash of Wizardry

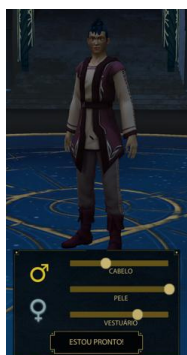


Cria a tua personagem!

Certifica-te que estás online. Escolhe a tua **personagem** (avatar) e depois, clica em **mudar o nome** até encontrares o que mais gostares.



Neste cenário
podes
caracterizar a tua
personagem.



Começa a tua aventura!

Start your adventure!

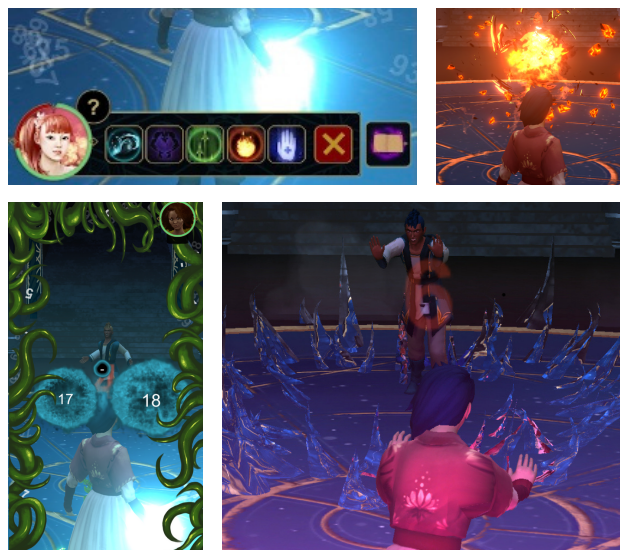
Modos de Jogo

Jogo Aleatório

Para jogar duelos com outro jogador que também esteja online.

Treinar

Para jogar duelos offline contra bots.



Explora o **livro de feitiços** e seleciona aqueles que vais usar no teu duelo mágico.

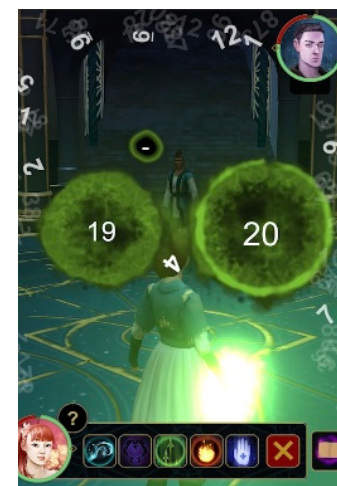
Queres jogar num espaço exclusivo?



Entra numa **sala!**
Também podes criar a tua sala para jogar com quem quiseres.

Para iniciar o duelo de artes mágicas, tens que seleccionar um dos teus feitiços da barra **feitiços atuais**.

O feitiço contém duas nuvens mágicas de energia. Este só será lançado quando conseguires igualar o valor da energia dessas nuvens mágicas.



Para tal, deves fazer a relação correta entre os valores das nuvens de energia, com a operação (soma+, subtração-, divisão/ ou multiplicação*) e um dos números à volta da arena.

Se conseguires resolver o enigma, o teu feitiço será lançado contra o adversário.

