

Zakręć kołem
wylosuj kategorię
odgadnij wyraz
zagraj w.....

koło fortuny

- zabawa w ograniczeniu czasowym (klepsydra/ stoper/minutnik)
- ilość graczy od 2-3 wzwyż
- wiek szkolny
- przygotowanie do gry:
 - ≈ należy przygotować dwa koła – jedno podzielone na różne kategorie, drugie z sumami wygranej, bonusami i fantami, a także wskazówki, korek i szpilkę
 - ≈ ustalić zasady gry, fanty i nagrody, czas rozgrywki
 - ≈ uczestnicy przygotowują i szyfrują wyrazy z różnych kategorii np.
† _____ o (kategoria sport)
lub
_____ (kategoria świat zwierząt)
 - ≈ następuje wybór prowadzącego, który wykorzystuje tylko przygotowane przez siebie wyrazy
- przebieg gry:
 - ≈ wybrana osoba musi zakręcić kołem 1 (wylosować kategorię), kołem 2 (wylosować nagrodę) i odgadnąć wyraz podając wybraną przez siebie literę np. „a”
 - ≈ prowadzący uzupełnia litery na wykresie, następuje próba odgadnięcia wyrazu lub podanie kolejnej litery
 - ≈ po upływie wyznaczonego czasu gracz może próbować odgadnąć wyraz, nawet gdy nie ma zaznaczonych wszystkich liter
 - ≈ następuje zliczanie punktów i zamiana ról
- uwagi:
 - ≈ kategorie i poziom trudności dostosowujemy do wieku i możliwości uczestników
 - ≈ zwracamy uwagę na prawidłowy zapis wyrazów
 - ≈ możemy szyfrować przysłowia, tytuły, powiedzenia
- walor terapeutyczny: ćwiczymy analizę i syntezę fonemową, umiejętność myślenia i kojarzenia, syntetyzowania informacji, pisanie; dzieci zaangażowane w przygotowanie do gry – kreatywność.