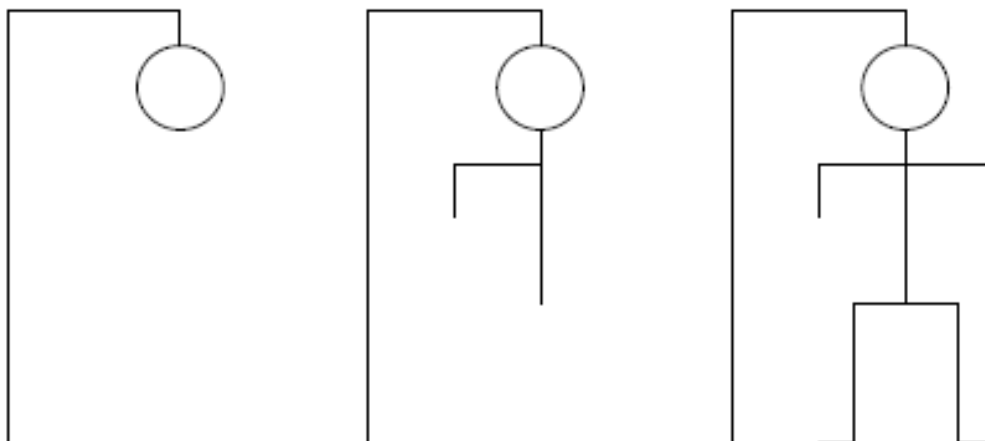


## ΚΡΕΜΑΛΑ ΣΕ ΠΙΝΑΚΑ Ή ΣΕ ΧΑΡΤΙ

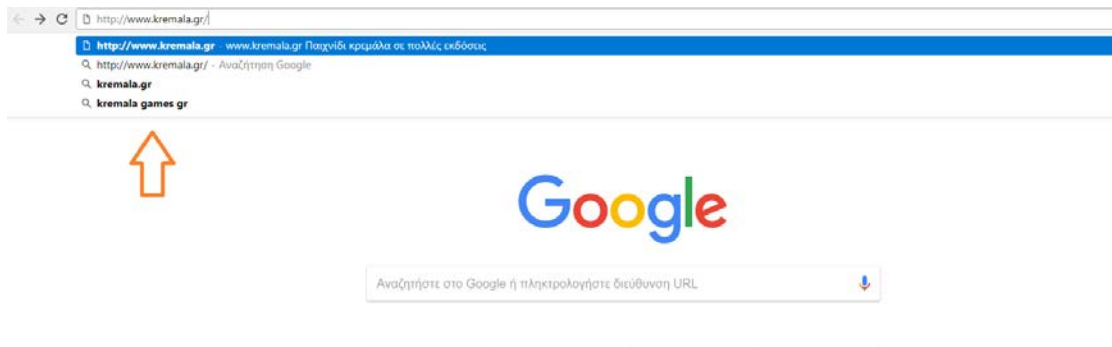
1. Προετοιμάστε τα υλικά (τον πίνακα ή το φύλλο χαρτί, μαρκαδόρο ή στυλό ή μολύβι) και αποφασίστε το θέμα. Για παράδειγμα: ζώα.
2. Οι επαγγελματίες/οικογένεια δίνουν μια σύντομη επεξήγηση. Πείτε τους το θέμα και σχεδιάστε μια γραμμή για κάθε γράμμα.
3. Απαντήστεσε τυχόν ερωτήσεις.
4. Ξεκινήστε το παιχνίδι.
5. Αρχίστε να λέτε γράμματα.
6. Γράψτε τα γράμματα που λένε και δεν είναι στη λέξη / φράση και σχεδιάστε ένα μέρος του κρεμασμένου ανθρώπου (σχήμα 1).
7. Δείτε αν κάποιος χρειάζεται βοήθεια για να μαντέψει τη λέξη και να παρακολουθήσει τις συνομιλίες μεταξύ των παικτών.
8. Ρωτήστε τους ερωτήσεις σχετικές με το θέμα (ζώα).
9. Δείτε πόσες λέξεις μπορούν να μαντέψουν και πόσα γράμματα χρειάζεται ο παίκτης για να μαντέψει τη λέξη ή τη φράση. Ζητήστε τους ανατροφοδότηση για το παιχνίδι.



ΕΙΚΟΝΑ 1

## ΚΡΕΜΑΛΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΥΚΤΙΟ

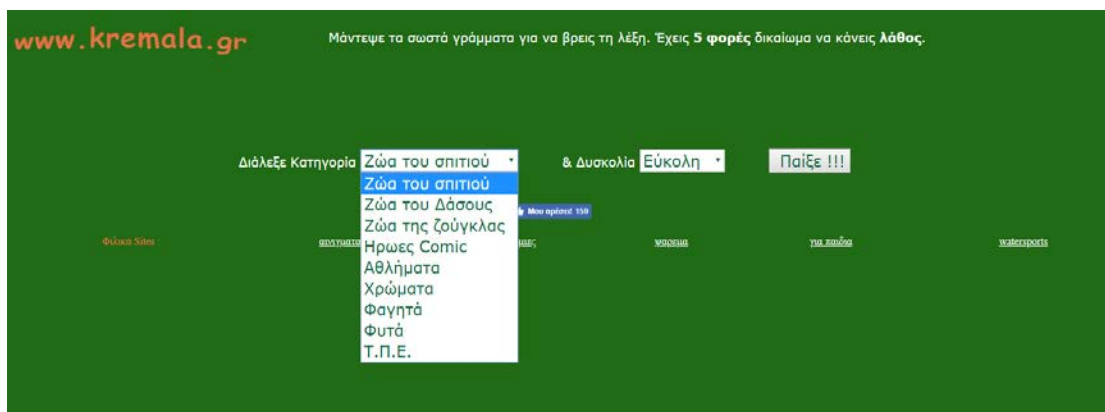
Πηγαίνετε στο: <http://www.kremala.gr/>



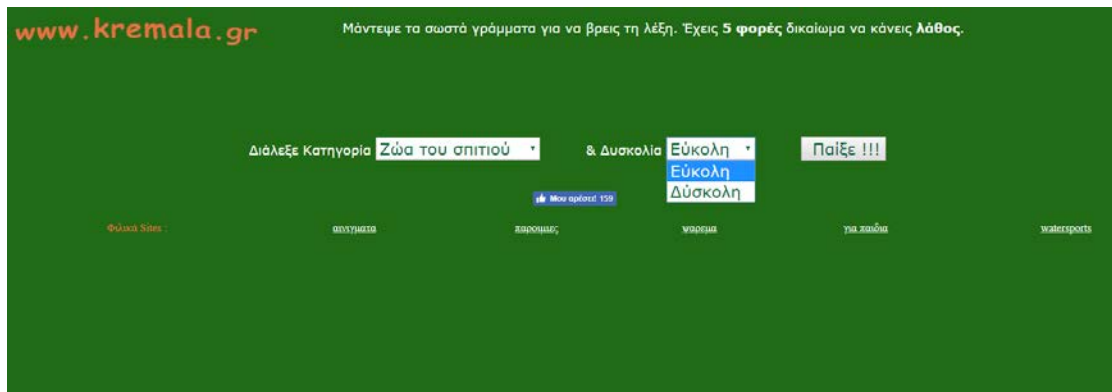
Επιλέξτε ενότητα. Για παράδειγμα: " το γνωστό παιχνίδι "



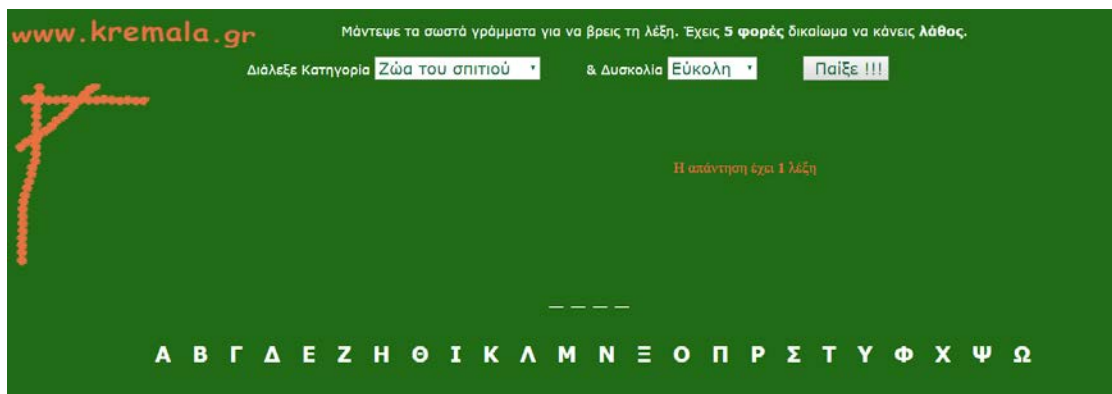
Διαλέξτε κατηγορία. Για παράδειγμα: " Ζώα του σπιτιού "



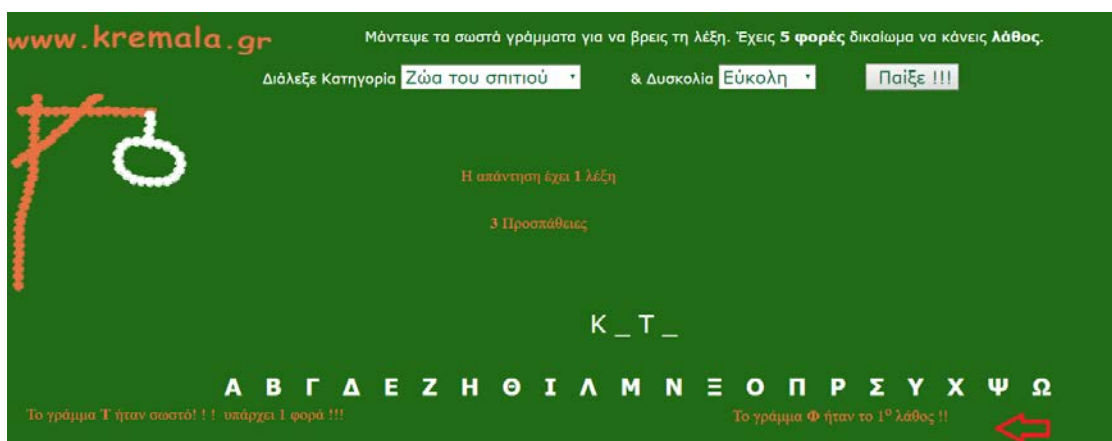
Επιλέξτε επίπεδο δυσκολίας. Για παράδειγμα: "Εύκολη" και πατήστε πάνω στην επιλογή "Παίξε!!!!"



Πρέπει να πατήσετε τα γράμματα που είναι κάτω από τις γραμμές και να μαντέψετε την λέξη.



Μπορείτε να δείτε τα γράμματα που δεν ανήκουν στην λέξη και τα επιλέξατε λάθος, κάτω δεξιά.



Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν ο παίκτης μαντέψει τη λέξη.

Διάλεξε Κατηγορία **Ζώα του σπιτιού**

& Δυσκολία **Εύκολη**

**Παίξε !!!**



Η απάντηση έχει **1** λέξη

**7** Προσπάθειες

**Κ Ο Τ Α**

**Μπράβο!!! Κέρδισες μετά από 7 προσπάθειες!  
Παίξε με άλλη λέξη**

Το γράμμα **Α** ήταν σωστό!!! υπάρχει **1** φορά!!!

Το γράμμα **Χ** ήταν το **3<sup>ο</sup>** λάθος!!