

ROATA PROVOCĂRILOR

Învârte roata și acceptă provocarea!

TIP	VÂRSTA	PARTICIPANȚI	DURATA
Interactiv, creativ	7-14 ani	Întreaga clasă	25-40 min

• Apa fierbe la 50°C. (Fals – fierbe la 100°C)
• „Moara cu noroc” este scrisă de Ion Creangă. (Fals – de Ioan Slavici)

• Jocul poate fi reluat cu alte afirmații sau în variantă pe echipe.

3. ROATA PROVOCĂRILOR

Învârte roata și acceptă provocarea!



TIP DE JOC: Interactiv, creativ, de grup
VÂRSTA: 7+ ani
NR. DE JUCĂTORI: întreaga clasă (sau pe echipe)
DURATA: 25-40 minute
LOCUL DESFĂȘURĂRII: clasă

SCOP

Dezvoltarea creativității, comunicării și exprimării personale prin provocări variate și justfactive.

OBIECTIVE

- ✓ să își exprime ideile în mod creativ;
- ✓ să colaboreze și să respecte regulile;
- ✓ să își consolideze cunoștințele prin activități diverse;
- ✓ să își dezvolte încrederea în sine.

DESFĂȘURARE

- 1 Profesorul prezintă roata și regulile jocului.
- 2 Primul elev învârte roata și acceptă provocarea.
- 3 Realizează sarcina în timpul alocat (1-2 minute).
- 4 Colegii pot oferi puncte sau aplauze.
- 5 Jocul continuă până când toți au participat.

MATERIALE NECESARE

- O roată a provocărilor (fizică sau digitală)
- Cartonașe cu sarcini/provocări
- Hârtie, creioane, instrumente simple (după tipul provocării)

REGULI

1. Un elev învârte roata provocărilor.
2. Săgeata indică tipul de provocare.
3. Elevul (sau echipa) extrage un cartonaș și îndeplinește sarcina.
4. Colegii urmăresc și apreciază prestația.
5. Toți participanții au ocazia să învârtă roata.

CATEGORII PE ROATA PROVOCĂRILOR (exemple)

- Întrebare fulger – răspunde rapid la o întrebare din lecție.
- Mimă – prezintă prin mimă un cuvânt/concept.
- Desen rapid – desenează în 1 minut ceva legat de temă.
- Creează o frază – alcătuește o frază cu cuvântul dat.
- Provocare logică – rezolvă o ghicitoare / problemă scurtă.
- Rol de reporter – adresează o întrebare colegilor.

EVALUARE

- Se apreciază creativitatea, implicarea și corectitudinea.
- Fiecare provocare reușită aduce puncte/aprecieri.
- La final se anunță „Căștigătorul roții”, dar toți sunt învingători prin participare și entuziasm!

Scop

Recapitularea devine dinamică: elevii primesc sarcini de răspuns, mimă, desen, logică, creativitate sau colaborare.

Obiective și competențe

- să exprime idei creativ și clar
- să consolideze cunoștințe prin activități variate
- să respecte timpul și regulile
- să-și dezvolte încrederea în exprimarea orală

Materiale necesare

- roată fizică de carton sau roată digitală
- cartonașe cu provocări
- foi, creioane și cronometru
- tablă pentru punctaj

Reguli și desfășurare

1. Profesorul explică semnificația fiecărei categorii.
2. Un elev sau o echipă învârte roata.
3. Sarcina se rezolvă în timpul stabilit.
4. Răspunsul este prezentat clasei.
5. Se acordă puncte pentru corectitudine și creativitate.
6. Toți elevii participă pe rând.

Exemple de aplicare

- Întrebare fulger – răspuns în 20 de secunde.
- Mimă – reprezintă un concept fără să vorbești.
- Desen rapid – ilustrează o idee din lecție.
- Provocare logică – rezolvă o ghicitoare.
- Rol de reporter – formulează o întrebare pentru un coleg.

Evaluare și reflecție

Se apreciază creativitatea, corectitudinea, implicarea și colaborarea. La final, elevii aleg provocarea preferată și spun ce au învățat.