

Planszę można zalaminować i wykorzystać w ćwiczeniu wyrazów, głosek, logotomów, używając pisaka suchościernego do opisania pól. Każdy z graczy odczytuje napis na wybranym polu i kładzie na nim swój żeton. Wygrywa osoba, która pierwsza ułoży swoje żetonyw poziomie, pionie bądź po skosie. Żetony można zastąpić pionkami do gry, kapslami lub nakrętkami z butelek. Planszę można oczywiście wykorzystać również do tradycyjnej gry w kółko i krzyżyk.





