

«Знаешь ли ты физику?»

фоторепортаж-презентация о настольной игре



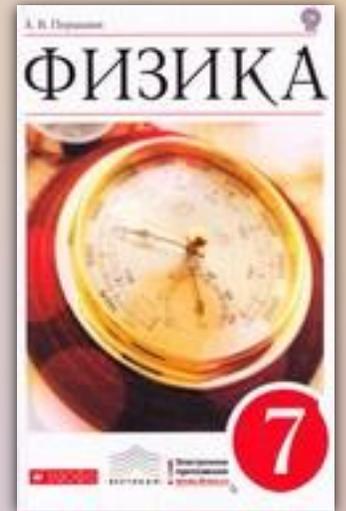
Общие сведения:

Тип игры: викторина, игра-ходилка.

Предмет: физика.

Аудитория: учащиеся 7-8 класса.

Количество игроков: от 2 до 30



Данная викторина позволит учащимся в игровой форме повторить сведения, изученные на уроках физики в 7 классе, развить уверенность в себе и своих знаниях. В процессе игры ученик научится не бояться задаваемых учителем вопросов, а педагогу станет ясно, какие темы даются ему легко, а какие надо повторить.

Различные варианты игры позволяют эффективно использовать ее как дома, так и в школе на уроках и во внеурочной деятельности.

Комплектация игры:

- Игровое поле – 1 шт.
- Кубик «1-6» – 1 шт.
- Разноцветные фишки – 6 шт.
- Песочные часы на минуту – 1 шт.
- Карточки – 210 шт.
- Лист с ответами – 1 шт.
- Справочные данные – 1 шт.
- Правила игры – 1 шт.

Викторина «Знаешь ли ты физику?»

ФИЗИКА

ФИНИШ

СТАРТ

СТРОЕНИЕ ВЕЩЕСТВА

ДАВЛЕНИЕ

ЛАБОРАТОРНЫЕ РАБОТЫ

ВВЕДЕНИЕ

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ТЕЛ

РАБОТА МОЩНОСТЬ ЭНЕРГИЯ

ТЕПЛОТЫ

Правила игры

Эта викторина предназначена для учащихся 7-9 классов. Целью викторины является проверка знаний по физике, развитие интереса к предмету, расширение кругозора. Викторина проводится в форме игры. Участники викторины соревнуются за право занять первое место. В процессе игры участники не только закрепляют знания, но и получают удовольствие от игры.

Вариант 1 (работы с предметами)

Цели и задачи: Проверить знания по физике, развитие интереса к предмету, расширение кругозора.

Правила игры: Участники викторины соревнуются за право занять первое место. В процессе игры участники не только закрепляют знания, но и получают удовольствие от игры.

Вариант 2 (работы с предметами)

Цели и задачи: Проверить знания по физике, развитие интереса к предмету, расширение кругозора.

Правила игры: Участники викторины соревнуются за право занять первое место. В процессе игры участники не только закрепляют знания, но и получают удовольствие от игры.

Вариант 3 (работы с предметами)

Цели и задачи: Проверить знания по физике, развитие интереса к предмету, расширение кругозора.

Правила игры: Участники викторины соревнуются за право занять первое место. В процессе игры участники не только закрепляют знания, но и получают удовольствие от игры.

Вариант 4 (работы с предметами)

Цели и задачи: Проверить знания по физике, развитие интереса к предмету, расширение кругозора.

Правила игры: Участники викторины соревнуются за право занять первое место. В процессе игры участники не только закрепляют знания, но и получают удовольствие от игры.

Вариант 5 (работы с предметами)

Цели и задачи: Проверить знания по физике, развитие интереса к предмету, расширение кругозора.

Правила игры: Участники викторины соревнуются за право занять первое место. В процессе игры участники не только закрепляют знания, но и получают удовольствие от игры.

Вариант 6 (работы с предметами)

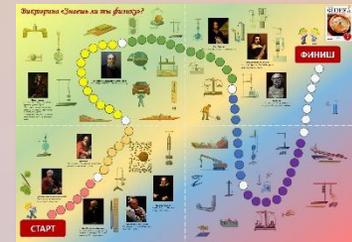
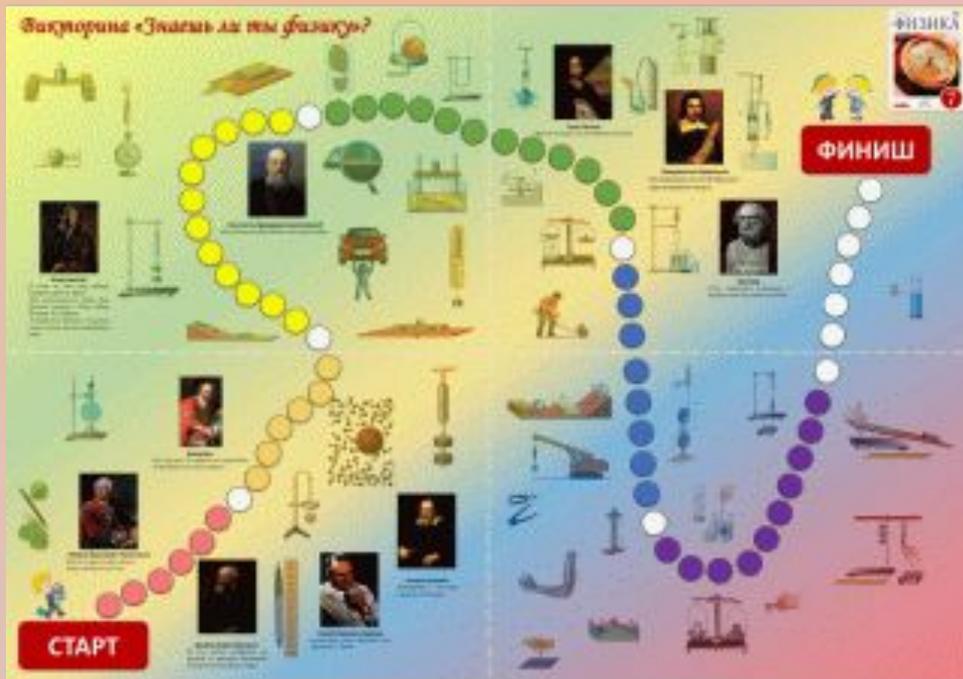
Цели и задачи: Проверить знания по физике, развитие интереса к предмету, расширение кругозора.

Правила игры: Участники викторины соревнуются за право занять первое место. В процессе игры участники не только закрепляют знания, но и получают удовольствие от игры.



2-10

Правила игры. Вариант 1:

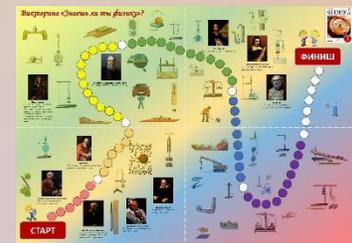
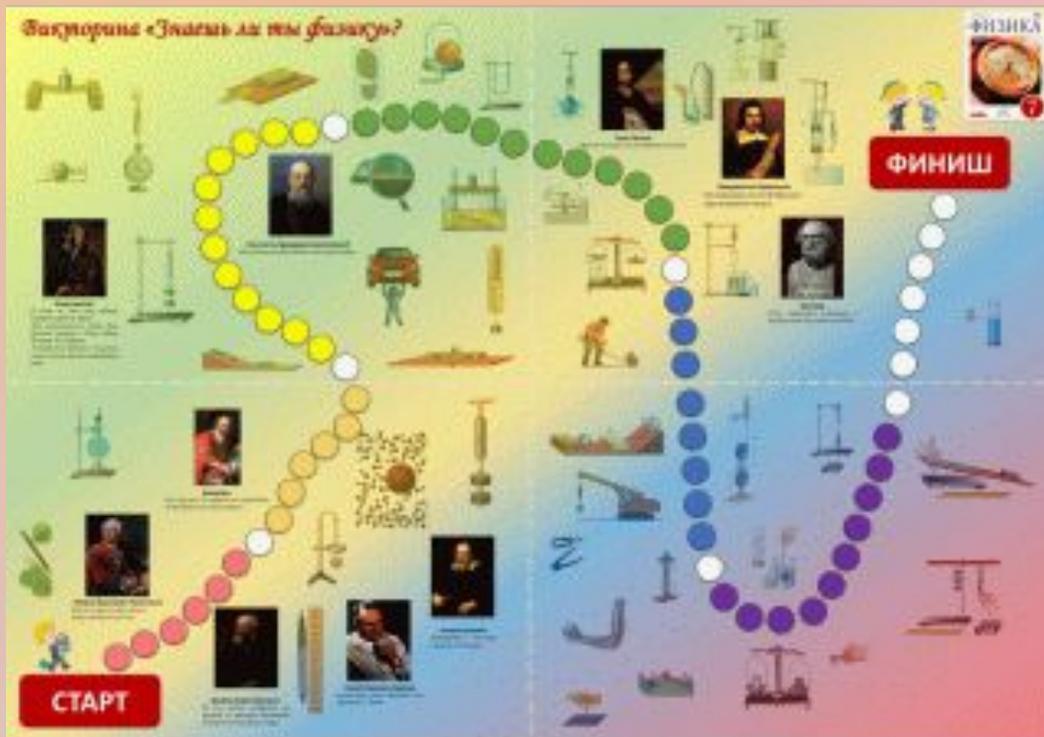


Учитель обращает внимание учащихся на портреты ученых на игровом поле. Ученики поочередно называют известные им факты биографии и важнейшие достижения этих деятелей науки. Ответы не должны повторяться. Учитель оценивает правильность и полноту ответа и присуждает баллы. В случае, если ученику нечего добавить – он выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока ученики не назовут все известные им факты. Побеждает участник, набравший наибольшее число баллов.



2-30

Правила игры. Вариант 2:

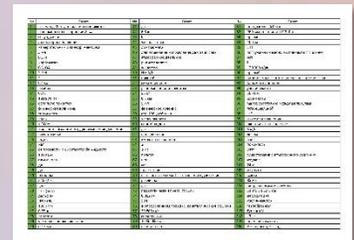


Учитель обращает внимание учащихся на рисунки на игровом поле и предлагает поочередно дать пояснения к рисунку. Ученики имеют право дополнять ответы других участников. Ответы не должны повторяться. Учитель оценивает правильность и полноту ответа и присуждает баллы. Продолжительность игры определяется учителем. Побеждает участник, набравший наибольшее число баллов.



2-30

Правила игры. Вариант 3:



Вопросы викторины по физике, 8 класс, 1-й тур			
Вопрос	Вариант А	Вариант Б	Вариант В
1. Какой из перечисленных тел не является твердым телом?	А) Лёд	Б) Железо	В) Вода
2. Какой из перечисленных тел не является жидким телом?	А) Вода	Б) Ртуть	В) Воздух
3. Какой из перечисленных тел не является газообразным телом?	А) Воздух	Б) Пар	В) Лёд
4. Какой из перечисленных тел не является жидким кристаллом?	А) Вода	Б) Ртуть	В) Жидкий кристалл
5. Какой из перечисленных тел не является кристаллическим телом?	А) Лёд	Б) Железо	В) Вода
6. Какой из перечисленных тел не является аморфным телом?	А) Вода	Б) Ртуть	В) Стекло
7. Какой из перечисленных тел не является жидким кристаллом?	А) Вода	Б) Ртуть	В) Жидкий кристалл
8. Какой из перечисленных тел не является кристаллическим телом?	А) Лёд	Б) Железо	В) Вода
9. Какой из перечисленных тел не является аморфным телом?	А) Вода	Б) Ртуть	В) Стекло
10. Какой из перечисленных тел не является жидким кристаллом?	А) Вода	Б) Ртуть	В) Жидкий кристалл

Карточки сложены на столе в 6 стопок в соответствие с цветом рубашки. Участники игры по очереди отвечают на вопросы из красной стопки. Если игрок ответил правильно, то он забирает себе карточку вопроса. Если неправильно, то карточка вопроса кладется в общую стопку вниз, а ведущий называет правильный ответ и переходит к следующему игроку. После того, как все игроки ответили на красные вопросы, ведущий начинает задавать им по очереди вопросы из оранжевой стопки и так далее. В конце игры участники подсчитывают сумму баллов на своих карточках. Выигрывает тот участник викторины, который наберет больше всего баллов.

Правила игры. Вариант 4:



8-30



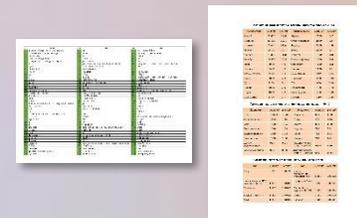
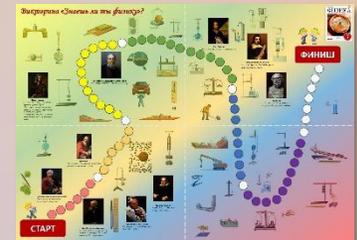
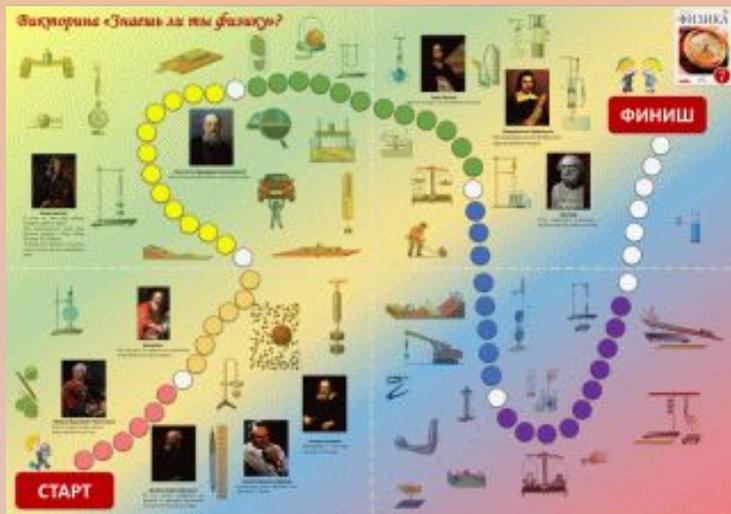
Учащиеся разделяются на команды по 3-4 человека. Участникам предстоит объяснять физические термины разными способами. Первая команда кидает кубик. В зависимости от того, какая грань выпала, определяется способ объяснения термина.

Один из игроков первой команды берет карточку из стопки, запоминает термин и в течение 1 минуты пытается объяснить этот термин другим участникам своей команды. Команда за это время должна дать правильный ответ. В случае, если команда справилась с заданием, она забирает карточку с угаданным термином себе. Если команда не угадала слово, карточка кладется вниз стопки и снова участвует в игре. Кидает кубик вторая команда и т.д. Продолжительность игры определяется учителем. В конце игры команды подсчитывают число заработанных карточек. Побеждает та команда, которая получила наибольшее число карточек.

Правила игры. Вариант 5:



2-6



Каждый участник игры ставит фишку в область «Старт». Через все игровое поле – от «Старта» к «Финишу» – идет дорожка, разбитая на 6 цветных участков: красный, оранжевый, желтый, зеленый, синий, фиолетовый. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет фишку вперед по дорожке на выпавшее число шагов. Переместив фишку, игрок должен ответить на вопрос верхней карточки из стопки соответствующего цвета. Ответы на вопросы при необходимости можно посмотреть в листе ответов. Если игрок ответил правильно, то участник забирает себе карточку с заданием, а ход переходит к следующему игроку. Если игрок ответил неправильно, то в этот же ход этот игрок бросает кубик и отступает назад на выпавшее значение. После чего сразу же отвечает на вопрос соответствующего клетке цвета. Так продолжается до тех пор, пока игрок либо не ответит правильно, либо не вернется на «Старт».

В случае, если участник попадает на клетку белого цвета, ему предстоит объяснить физический термин остальным участникам игры. В зависимости от того, какая грань кубика выпала, определяется способ объяснения термина. Игрок берет карточку из стопки «Термины», запоминает слово и в течение 1 минуты пытается объяснить этот термин другим игрокам. Ученик, первым давший правильный ответ, забирает карточку себе. В случае если никто за обозначенное время не дал правильный ответ, игрок бросает кубик и отступает назад на выпавшее значение. После чего сразу же отвечает на вопрос соответствующего клетке цвета.

Игра ведется до тех пор, пока все игроки не достигнут поля «Финиш». В конце игры участники подсчитывают сумму баллов на своих карточках. Выигрывает участник, набравший больше всего баллов.



Источники изображений:

- Фон
- Физика 7. А. В. Перышкин
- Значок ученики