



СВОЯ ИГРА



Название

Класс



Итоги

Категория 1

10

20

30

40

Категория 2

10

20

30

40

Категория 3

10

20

30

40

Категория 4

10

20

30

40

Категория 5

10

20

30

40

Категория 1

10

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 1

20

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 1

30

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 1

40

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 2

10

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 2

20

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 2

30

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 2

40

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 3

10

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 3

20

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 3

30

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 3

40

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 4

10

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 4

20

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 4

30

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 4

40

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 5

10

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 5

20

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 5

30

Вопрос

Ответ

Ответ:



Категория 5


40

Вопрос

Ответ

Ответ:





Молодц
ы!

Правила

ИГРЫ: Первый игрок выбирает категорию: сложность вопроса. Например, физические величины, 10.

Учитель кликает на выбранную ячейку игрового поля и зачитывает вопрос вслух. Например:

«Физическая векторная величина, являющаяся мерой воздействия на данное тело со стороны

других тел или полей».

Любой ученик (участник игры) может хлопнуть в ладоши для того, чтобы ответить.

Если ответ верный, участник получает количество очков, полагающееся за этот вопрос.

Затем может выбрать следующую категорию и сложность.

Если ответ неверный, то участник получает штрафные очки. Другой игрок при этом может

вносить изменения:
ответить на вопрос.

1 слайд – «Название», «Класс», 2 слайд – Категории 1, 2, 3, 4, 5.
Игра заканчивается, когда на игровом поле все вопросы будут отвечены. Побеждает игрок с

наибольшим количеством баллов.

Кнопка «Ответ» активна.



- собачка возвращает на игровое поле (2 слайд).