



Kuldvillak


Kuidas mängida?

1. Jaga õpilased neljastesse gruppidesse.
2. Korrake üle väljendid, mis võimaldavad oma arvamust avaldada, nõustuda või mitte.

Reeglid:

1. Mängu ajal tohib kasutada ainult seda keelt, milles mängu mängitakse. Emakeele (või mingi muu keele) kasutamise eest võetakse meeskonnal punkte maha.
2. Grupid valivad kordamööda küsimusi nt: 'Varia, 50'. Siis antakse nt 30 sekundit aega vastusevariante gruppides arutada. Kõik grupid märgivad õige vastusevariandi vastuste lehele. Kui teema valinud grupp vastab õigesti, saab ta vastavad punktid; teised grupid punkte ei saa. Kui teema valinud grupp vastas valesti, siis on järgmisel grupil võimalik sama küsimust vastata. Ette tuleb lugeda vastuste lehel olev vastus, vastust muuta ei tohi. Õpetaja ei kommenteeri vastuseid enne, kui õige vastus on kõlanud.
3. Võitjaks on meeskond, kes kogub kõige suurema arvu punkte.

Samm-sammult:

1. Ava mäng, vali ülemisest menüüst '**slaidiseanss**' (slide show) ja rippmenüüst '**kuva seanss**' (view show).
2. Et küsimust näha, kliki soovitud ruudul.
3. Vastuse kuvamiseks vajuta **suvalist klahvi**.
4. Vajuta nupule '**koju**' (home)  jõudmaks tagasi avaslaidile.

Kuidas mängu muuta?

1. Ava mäng ja vali slaid, mida soovid muuta. Kliki tekstil, kustuta see ja sisesta uus informatsioon.
2. Muutmaks slaidi taustavärvi, vali ülemisest menüüst '**vorming**' (format) ja rippmenüüst '**taust**' (background). Vali sobiv värv ja vajuta '**rakenda**' (apply) või '**rakenda kõigile**' (apply all) (juhul kui soovid kõikide slaidide värvi muuta).

Kust leida hea alus?

<http://www.edtechnetwork.com/powerpoint.html>



Kuum koht

Kuidas mängida?

1. Jaga õpilased neljastesse gruppidesse. Pane nad nii istuma, et üks on näoga, teised kolm aga seljaga ekraani poole. Selgita, et „Kuum koht“ on Aliase tüüpi mäng ja gruppidel on vaja seletada ja ära arvata ekraanile kuvatavaid sõnu või väljendeid.
2. Iga grupi see õpilane, kes istub näoga ekraani poole, hakkab seletama ekraanile ilmuvat sõna/ nime/ filmi või raamatut ekraanil tiksuva kellaga võidu. Ülejäänud grupi liikmed peavad sõna ära arvama enne kella märguannet. Äraarvatud sõna kirjutatakse paberile number 1 ja pannakse, tühi pool ülespidi, lauale. Aega on 30 sekundit ja kirjutama ei tohi hakata pärast kella märguannet!
3. Pärast märguannet vahetavad õpilased kohti selliselt, et seletajaks saab uus õpilane ja kogu protseduur kordub uue sõnaga.

Reeglid:

1. Mängu ajal tohib kasutada ainult seda keelt, milles mängu mängitakse. Emakeele (või mingi muu keele) kasutamise eest võetakse meeskonnal punkte maha.
2. Sõnu seletades ei tohi kasutada ühtegi ekraanil olevat sõna ega sõnaosa.
3. Kõik grupid töötavad samaaegselt. Erinevaid sõnu seletavad erinevad grupiliikmed.
4. Kui arvatud sõna on kaardile kirjutatud ja kaart lauale pandud, ei tohi seda enne mängu lõppu enam puutuda.
5. Võitja on grupp, kes arvab ära kõige rohkem sõnu.

Samm-sammult:

1. Ava mäng, jälgi, et heli oleks sisse lülitatud, vali ülemisest menüüst '**slaidiseanss**' (slide show) ja rippmenüüst '**kuva seanss**' (view show).
2. Vajuta '**enter**' klahvi, et liikuda järgmisele slaidile.

Kuidas mängu muuta?

1. Ava mäng ja vali slaid, mida soovid muuta. Kliki tekstil, kustuta see ja sisesta uus informatsioon.
2. Et lisada mängule slide, vali ülemisest menüüst '**redigeeri**' (edit) ja rippmenüüst '**dubleeri**' (duplicate).

Kust leida hea alus?

Sisesta otsingumootoris järgmised sõnad: *password vocabulary game ppt*



Kes tahab saada miljonäriks?

Kuidas mängida?

1. Jaga õpilased kolmestesse-neljastesse gruppidesse. Tegemist on meeskonnamänguga, kus grupid püüavad vastata õigesti nii palju küsimusi kui võimalik, püüdes iga küsimuse osas jõuda ühisele arvamusele.
2. Korrake üle väljendid, mis võimaldavad oma arvamust avaldada, nõustuda või mitte, millega saab tõenäosust väljendada.
3. Iga grupp saab vastuste lehe. Mäng hakkab peale, kui õpetaja on ekraanile kuvanud esimese küsimuse. Küsimuse arutamiseks antakse pisut aega, misjärel kõik grupid kirjutavad oma vastuse (a/ b/ c) vastustelehele. KIRJALIKKE VASTUSEID EI SAA MUUTA. Üks gruppidest annab ka suulise vastuse, seejärel näitab õpetaja ekraanil õiget vastust ja kommenteerib. Suuliselt vastavad grupid kordamööda.

Reeglid:

1. Mängu ajal tohib kasutada ainult seda keelt, milles mängu mängitakse. Emakeele (või mingi muu keele) kasutamise eest võetakse meeskonnal punkte maha.
2. Võitja on meeskond, kes teenib kõige rohkem raha. 😊

Samm-sammult:

1. Ava mäng, jälgi, et heli oleks sisse lülitatud, vali ülemisest menüüst '**slaidiseanss**' (slide show) ja rippmenüüst '**kuva seanss**' (view show).
2. Vajuta '**enter**' klahvi, et liikuda esimesele, 100-dollarilise küsimusele.
3. Vajuta '**enter**' klahvi, et kuvada õige vastus.

Kuidas mängu muuta?

1. Ava mäng. Vali slaid, mida soovid muuta, klikki tekstil, kustuta see ja sisesta uus küsimus.
2. Tee sama vastusevariantidega.
3. Korrektset vastust tuleb aga kaks korda sisestada – rohelises kastis ja ka kastikeses, mis on selle all. Selleks on vaja liigutada roheline kastike kõrvale, sisestada vastus selle all olevasse kasti ja liigutada roheline kastike tagasi oma kohale.

Kust leida hea alus?

<http://powerpointgames.wikispaces.com/PowerPoint+Game+Templates>

Kes tahab saada miljonäriks?

VASTUSED

Küsimus 1	Vastus: / \$ 100
Küsimus 2	Vastus: / \$ 200
Küsimus 3	Vastus: / \$ 300
Küsimus 4	Vastus: / \$ 500
Küsimus 5	Vastus: / \$ 1,000
Küsimus 6	Vastus: / \$ 2,000
Küsimus 7	Vastus: / \$ 4,000
Küsimus 8	Vastus: / \$ 8,000
Küsimus 9	Vastus: / \$ 16,000
Küsimus 10	Vastus: / \$ 32,000
Küsimus 11	Vastus: / \$ 64,000
Küsimus 12	Vastus: / \$ 125,000
Küsimus 13	Vastus: / \$ 250,000
Küsimus 14	Vastus: / \$ 500,000
Küsimus 15	Vastus: / \$ 1 million
	Võidetud raha:

Kuldvillak
VASTUSED

Keeled	Varia	Tuntud eurooplased	Geograafia	Euroopa linnade sümbolid
A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>
A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>
A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>
A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>
A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>	A B C <input type="text"/>