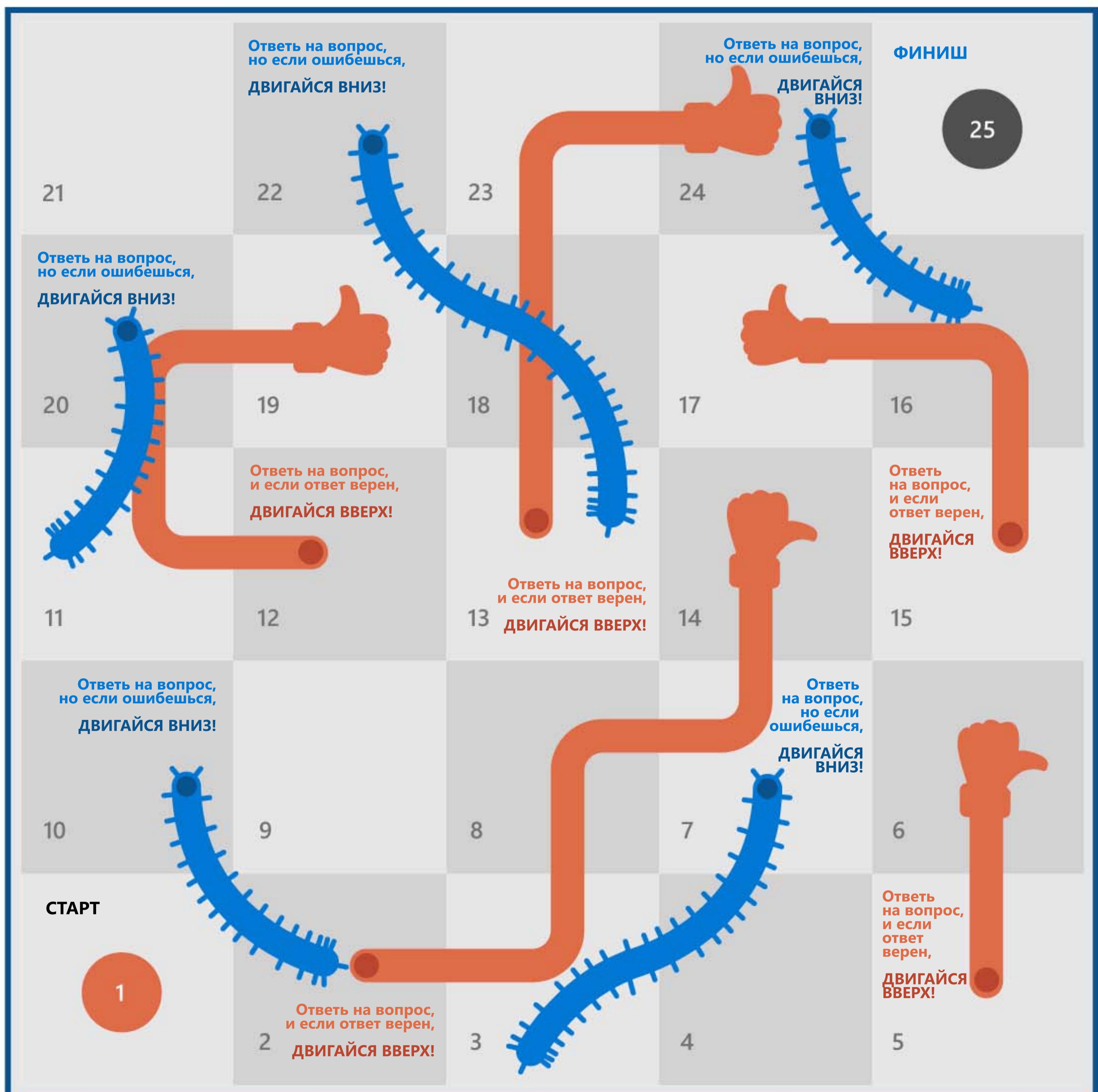
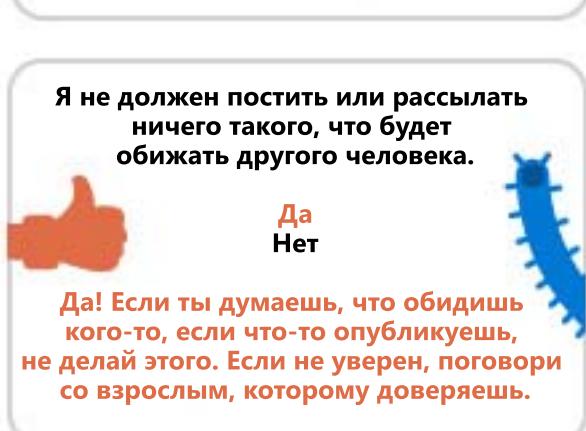
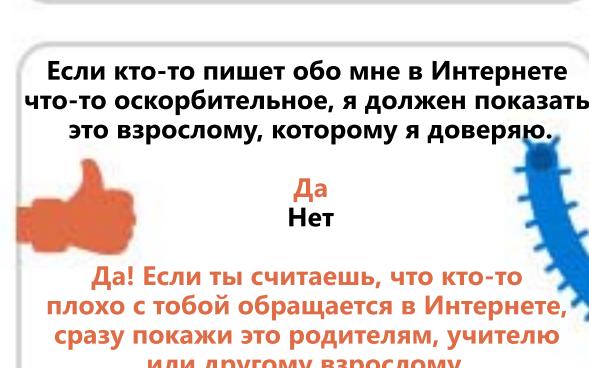
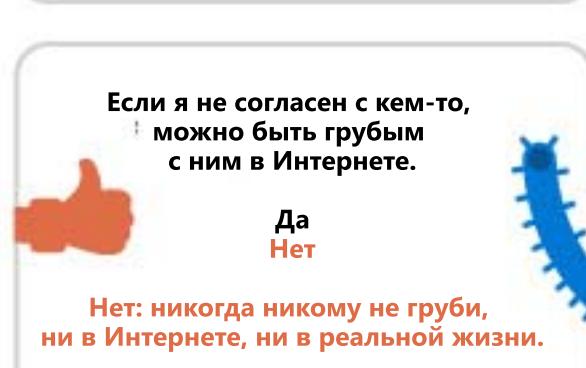
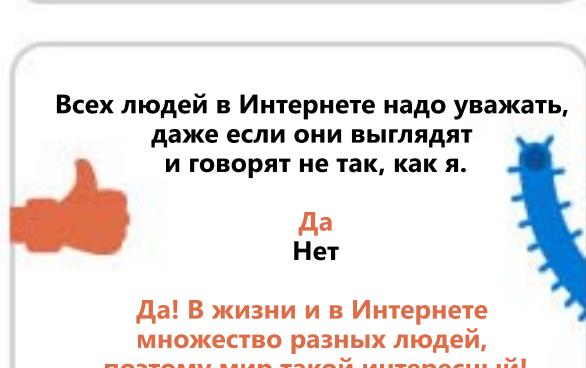
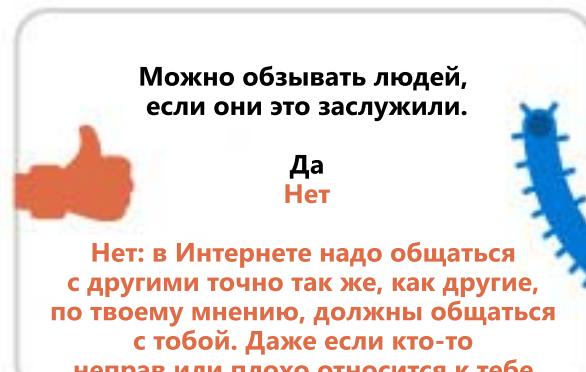




Microsoft





Карточки с вопросами

Как играть

Выберите фишку и начинайте с клетки 1.

Бросьте кубик. Передвиньте фишку на столько клеток, какое число выпадет на кубике.

Если вы играете в группе, используйте одну фишку, а команды в классе пусть бросают кубик и отвечают на вопросы по очереди. Если вы используете экранную версию, используйте лазерную указку, чтобы отмечать передвижения по полю.

Если фишка попадает на клетку «Палец вверх» или «Червяк», то игроку или команде (если вы играете группой) задает вопрос учитель или член команды.

Поощряйте обсуждения в классе или между командами, чтобы участники сами приходили к выводу, какой ответ они считают правильным.

Если фишка попадает на клетку «Палец вверх» и игрок или команда отвечает на вопрос правильно, то фишка переходит вверх, на ту клетку, куда указывает палец. Если ответ неверный, фишка остается на месте.

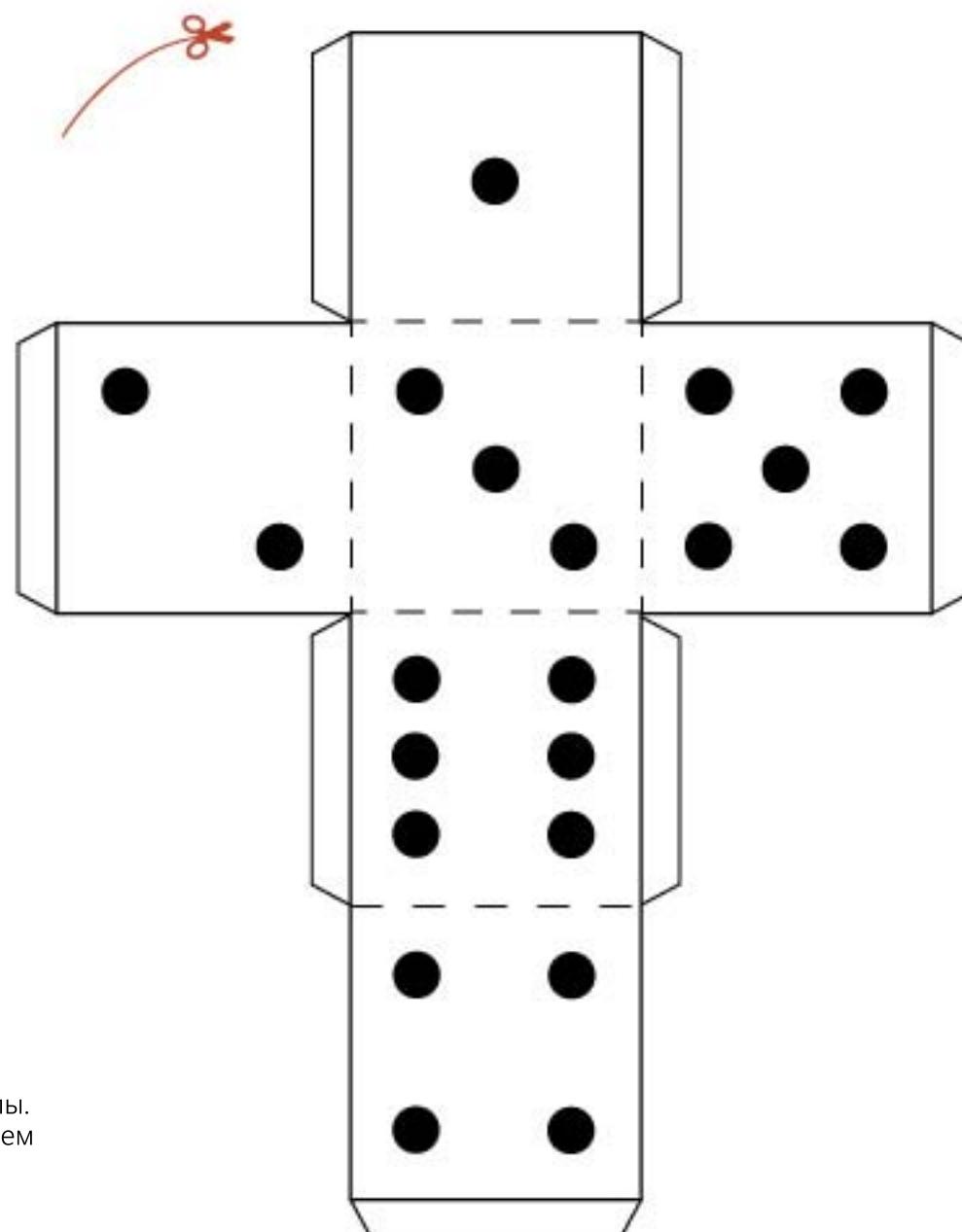
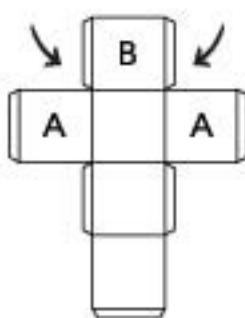
Если фишка попадает на клетку «Червяк» и игрок или команда отвечает на вопрос правильно, фишка остается на месте. Если ответ неверный, фишка перемещается вниз, на ту клетку, куда указывает хвост жука.

Побеждает тот, кто первым попадает на клетку 25.

Как сделать кубик

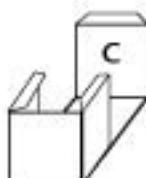
Шаг 1:

Сделайте сгибы по пунктирным линиям.
Переверните фигурку так, чтобы точки кубика
смотрели вниз.



Шаг 2:

Согните сторону с пометкой «В» и нанесите клей на выступы, как показано на рисунке.
Согните стороны с пометкой «А» и прижмите к выступам, покрытым kleem.



Шаг 3:

Нанесите немного клея на все оставшиеся выступы.
Согните сторону «С» и прижмите к покрытым kleem выступам в верхней части кубика.

Положите что-то (не слишком тяжелое) на кубик,
чтобы он не распался, пока сохнет клей.