**Урок-игра «Шанс» (2)**

Вопросы к игре составляет учитель с учетом коэффициента сложности (К). Можно предложить следующие критерии определения К:

1. Знание понятий (умение по данному определению назвать понятие):

а) изученного ранее материала – 1 балл;

б) текущего материала – 2 балла.

1. Умение учащихся дать определение понятию:

а) изученного материала – 3 балла;

б) текущего материала – 4 балла.

1. Знание основных терминов, понятий

а) изученного материала – 5 баллов;

б) текущего материала – 6 баллов.

Организация игры.

По желанию учителя во время командной игры можно предусмотреть музыкальную паузу. Например, когда фишка одной из команд первой пересечет границу двух клеточек, обговоренных заранее.

Правила игры

1. Фишки всех игроков или команд размещаются в секторе «Старт».
2. Игрок под номером 1 выбрасывает кубик или вращает волчок со стрелкой и узнает коэффициент сложности вопроса К.
3. При правильном ответе фишка игрока или команды перемещается на количество клеточек, равное К.
4. В случае неправильного ответа или отсутствия ответа право на ответ без потери права на ход получает игрок или команда под номером 2.
5. В том случае, если после правильного ответа фишка попадает:

а) на клеточку «П» (приз) – фишка перемещается дополнительно на одну клеточку вперед;

б) в клетку «Ход» - игрок получает право на внеочередной ход;

в) в клетку «Консультация» - игрок имеет право воспользоваться 30-секундной консультацией ведущего, но в случае использования права на консультацию и при правильном ответе фишка отвечающего перемещается на одну клетку;

г) на клетку «К» (коэффициент) – игрок имеет право самостоятельно, по своему желанию, выбрать К вопроса, не выбрасывая кубика;

д) на клетку «О» (отдых) – игрок пропускает один очередной ход.

1. По усмотрению ведущего на обдумывание ответа на вопрос можно предоставить 1 минуту или 10, 20, 30 секунд (в зависимости от № К).
2. Выигрывает тот игрок, чья фишка первой попадает на сектор «Финиш».
3. Шанс на достижение сектора «Финиш» предоставляется каждому игроку. Игроку предлагается отвечать на вопросы с самым высоким К. Вопросы задаются до тех пор, пока фишка игрока либо не достигает сектора «Финиш», либо игрок дает неправильный ответ.
4. Оценивание: «5» получают игроки, чьи фишки достигли сектора «Финиш»; «4» - фишки остановились на финишной прямой; оценки «3» и «2» условиями игры не предусмотрены.