## Цели урока

В занимательной форме повторить материал, пройденный за первое полугодие по геометрии.

## Правила игры

Правила игры построены таким образом, чтобы в ней принимали участие все ученики, а не только отдельные игроки.

Вопросы разделены на три категории:

Вопросы для всех. В эту категорию включаются задачи, требующие развернутого решения. Эти задачи позволяю набирать очки всем игрокам.

Индивидуальные вопросы. В эту категорию включаются вопросы, на которые можно ответить сразу. Очки за эти вопросы идут первому ученику, давшему правильный ответ.

Кот в мешке. Эта категория состоит из индивидуальных вопросов, с тем отличием, что игроку разрешается передать вопрос любому участнику.

Начинает игру ученик, правильно ответивший на произвольный вопрос, заданный учителем.

## Проведение игры

Игровое поле сделано в виде презентации.

Для быстрой проверки и подсчета баллов можно привлечь учеников старших классов (3–4 человека), жюри.

Для каждого члена жюри необходимо подготовить список участников игры.

В заключении подводятся итоги, победителем становится игрок, набравший наибольшее количество баллов.

Победителям и наиболее отличившимся участникам раздаются призы, процедуру их вручения можно сделать торжественной, фотографии участников и победителя повесить на стенде в кабинете математики.

## Замечания по презентации

Для того, чтобы приблизить игровое поле к таковому из телевизионной игры оно делается максимально интерактивным.

Для перехода от игрового поля к вопросу необходимо кликнуть по соответствующей ячейке, для возврата обратно на игровое поле нужно кликнуть по пустому месту на слайде. Необходимо помнить, что переходы будут работать правильно только если курсор мышки имеет вид руки (а не стрелки).

После перехода на какой-либо вопрос соответствующая ему ячейка на поле скрывается. Поэтому при выходе из Power Point не надо сохранять презентацию, или нажать кнопу «показать все вопросы» на титульном слайде.

Поскольку скрытие ячеек сделано с помощью макросов их необходимо разрешить в Power Point.