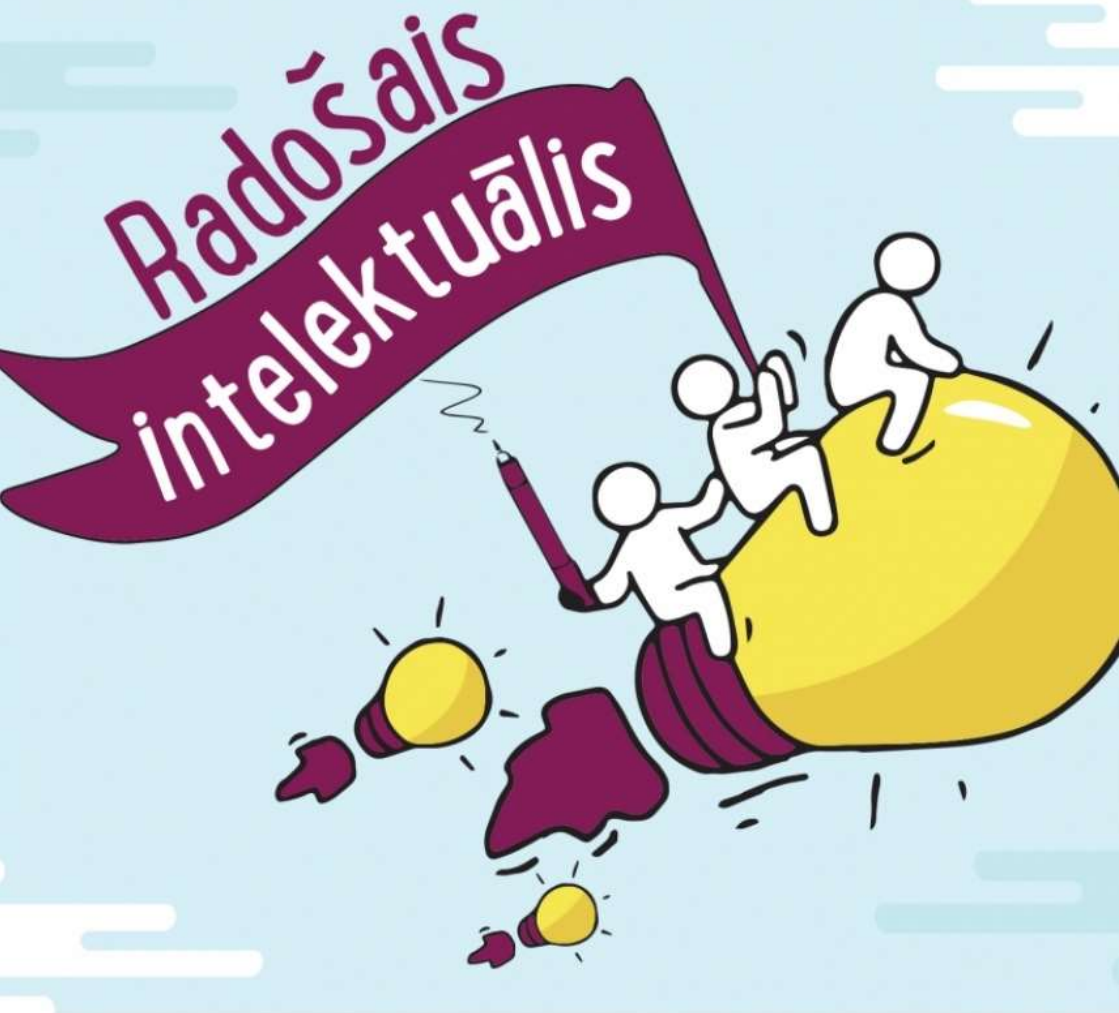




Aizkraukles novada vidusskolas
6. klašu skolnieču
Martas Virbules un Sanitas
Skrimbles
Radošais pieteikums konkursam

Radošais intelektuālis

Pirmais radošais darbs: RI Piramīda

Spēlei nepieciešams telefons ar interneta pieslēgumu un QR kodu lasītāju, jo daži jautājumi ir veidoti caur to

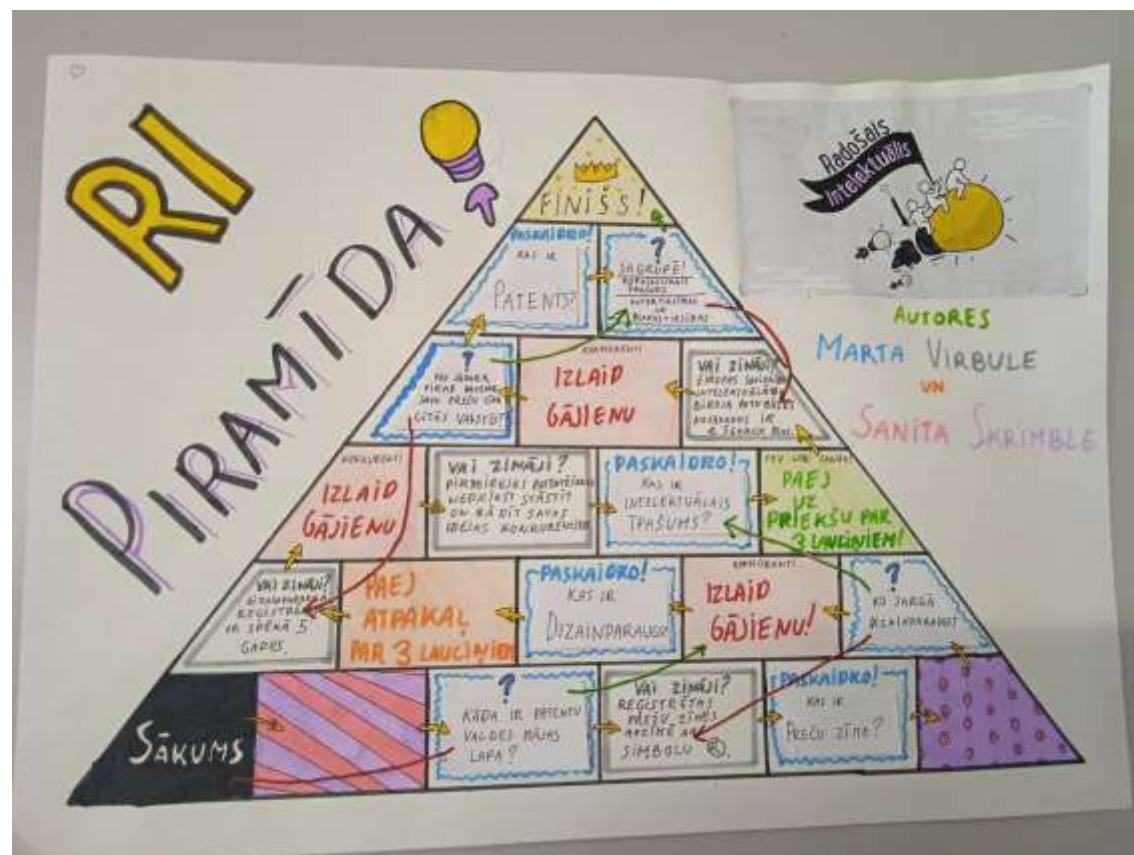
Dalībnieki sāk konkrētā laukumā un virzās uz priekšu pa piramīdas lauciņiem, atbildot uz jautājumiem.

Var izmantot gan punktu kartiņas (kopā 6 kartiņas, no kurām 2 ir stop zīmes, pie kurām izlaiž gājienu, četrām kartiņām ir punkti 1-4, kuru kartiņu izvelk, pa tik lauciņiem virzās uz priekšu) vai metamo kauliņu, kuram ir 4 punkti un divas stop zīmes, pie kurām izlaiž gājienu.

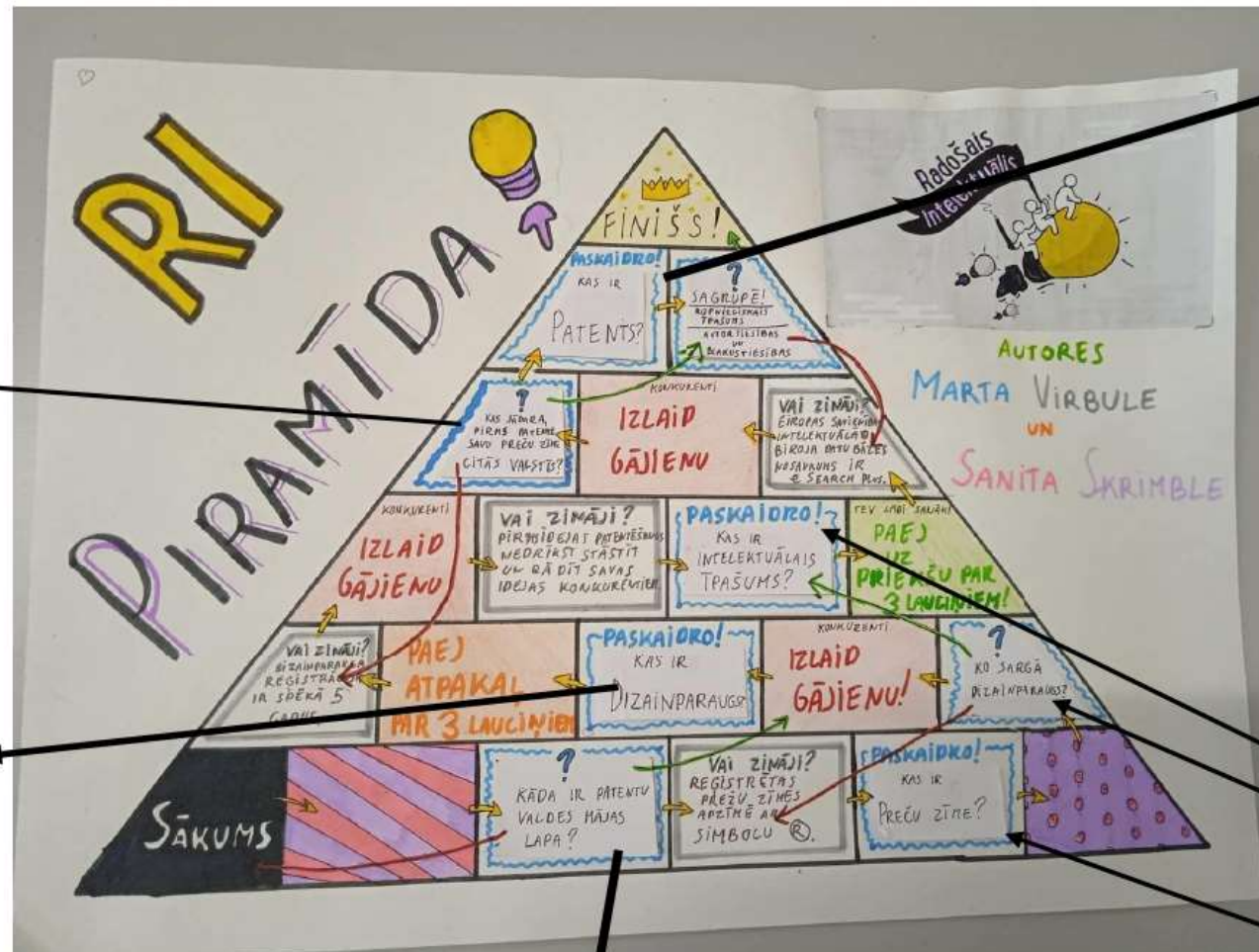
Par pareizi atbildētu jautājumu tiek dota iespēja iet pa zaļo līniju tālāk. Ja nepareizi, tad pa sarkano.

Ja bultiņas nav -tad vai nu turpina gājienu (pareiza atbilde), vai gājienu izlaiž (nepareiza atbilde)

Uzvarētājs ir tas, kurš pirmais nonāk piramīdas augšā jeb finišā



RI (Radošais intelektuālis) Piramīda



0:22

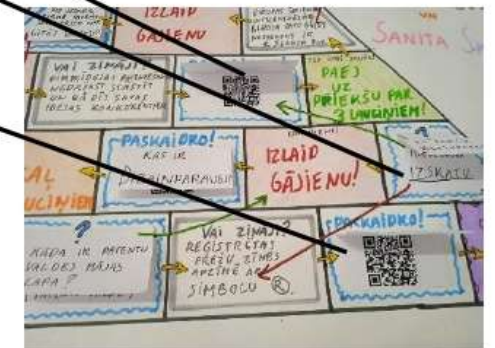
Diagramas	Foto	Diagramas	Patenti	Māksla	Diagramas
Augstskolas	Mūzika	Literatūra	Preču zīme	Izstrādājuma	Izstrādājuma

Rūpnieciskais īpašums Autortiesības un blakustiesības

Submit Answers

<https://wordwall.net/resource/36553175/jautaaajums>

<https://www.youtube.com/watch?v=RqxBnAo2DJ0>





**RI Režģis jeb
Radošais Intelektuālis
Iodziņos ☺**



RI režģis - noteikumi

- Spēle, kuru var spēlēt gan komandās, gan pa vienam;
- Spēlētājs var izvēlēties konkrētas tēmas un konkrētas grūtības jautājumus, uz kuriem atbildēt;
- Spēlētājs, pēc izvēlētās tēmas un punktiem, atver jautājumu, to izlasa un atbild. Ja atbildējis pareizi, iegūst sev konkrētos punktus. Pēc atbildēšanas var atvērt pareizo atbildi. Ja atbild nepareizi, tad šo punktu skaitu noņem no spēlētāja kopējiem punktiem;
- Punktu uzskaita uz atsevišķas lapas;
- Ja atbildēt nevar, tad jautājums tiek uzdots nākamajai komandai pēc kārtas;
- Spēle beidzas, kad visi jautājumi ir atvērti;
- Uzvarētājs ir tas, kuram ir visvairāk punktu;

