

# Merlin 22/23 Igre



- [Merlin 22/23 Vješalo](#)
- [Merlin 22/23 Križaljka](#)
- [Merlin 22/23 Kripteks](#)
- [Merlin 22/23 Milijunaš](#)
- [Merlin 22/23 Sudoku](#)
- [Merlin 22/23 Zmije i ljestve](#)
- [Merlin 22/23 Skrivena slika](#)
- [Merlin 22/23 Knjiga s pitanjima](#)

Aktivnost **Igre** najčešće se u e-kolegiju koristi za ponavljanje naučenoga gradiva, ali može se koristiti i za provjeru znanja jer se kao i većina aktivnosti može ocjenjivati. Aktivnost **Igre** sastoji se od osam različitih igara: Vješalo, Križaljka, Kripteks, Milijunaš, Sudoku, Zmije i ljestve, Skrivena slika te Knjiga s pitanjima.

Nakon što se u e-kolegiju omoguće izmjene, za dodavanje pojedine igre potrebno je odabrati:

*Dodaj aktivnost ili resurs* → **Igre**.

Igre u pravilu koriste sadržaj iz tri izvora: **Baza pitanja**, **Rječnik** ili **Test**.

Popis dostupnih igara s pripadajućim izvorima pitanja prikazan je u tablici.

| Vrsta igre         | Vrsta izvora pitanja |                |                   |               |
|--------------------|----------------------|----------------|-------------------|---------------|
| Vješalo            | Rječnik              | kratki odgovor |                   |               |
| Križaljka          | Rječnik              | kratki odgovor |                   |               |
| Kripteks           | Rječnik              | kratki odgovor |                   |               |
| Milijunaš          |                      |                | višestruki odabir |               |
| Sudoku             | Rječnik              | kratki odgovor | višestruki odabir | točno/netočno |
| Skrivena slika     | Rječnik              | kratki odgovor | višestruki odabir | točno/netočno |
| Zmije i ljestve    | Rječnik              | kratki odgovor |                   |               |
| Knjiga s pitanjima |                      | kratki odgovor | višestruki odabir | točno/netočno |

U **Bazi pitanja** potrebno je izraditi zasebne kategorije s pitanjima koja će se koristiti za igre, a isto tako je potrebno izraditi i zaseban Rječnik koji će se koristiti za igre. Iz izrađenih kategorija ili iz **Rječnika** sustav će koristiti pojmove ili slike koji će se pojavljivati u igrama.

**Rječnik** koji se rabi za igre trebao bi biti postavljen kao nevidljiv kako studenti ne bi imali uvid u pitanja i odgovore koji će im se pojaviti u igri.

Sve igre imaju određene zajedničke postavke kao što su ocjena (broj bodova), odabir izvora pitanja (rječnik ili određena vrsta pitanja) i način ocjenjivanja.

Svi pokušaji igranja pojedine igre mogu se ocjenjivati na više načina: odabirom najboljega rezultata, srednje ocjene ili prvoga, tj. posljednjega pokušaja.

