

Multiple Choice (MC)

Du kan enten vælge *træning* eller *kamp*.

I *træningsmode* kan du vælge det delkapitel, som du vil have spørgsmål fra. Du kan selv vælge det antal spørgsmål, du ønsker.

I *kampmode* er der 2 levels - level 1 er spørgsmål i kernestoffet, mens level 2 er spørgsmål i hele kapitlet.

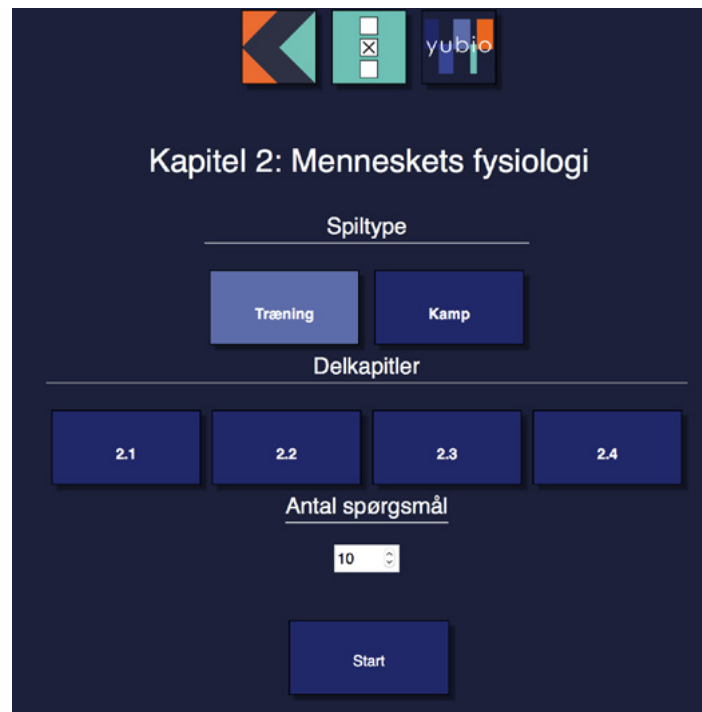
Du kan også vælge at udfordre en anden spiller om samme spørgsmål ved at sende en email-invitation.

Selve kampen er 10 spørgsmål med hver 4 svarmuligheder. Mulighedernes rækkefølge og spørgsmålene vælges tilfældigt fra en stor pulje af spørgsmål.

Det gælder om at svare så mange rigtige som muligt - og gerne så hurtigt som muligt.

I tilfælde af lige mange korrekte svar, er det tiden, der er afgørende.

Til sidst kan du vælge, om din score skal på highscorelisten eller ej.





Fagligt Fit (FF)

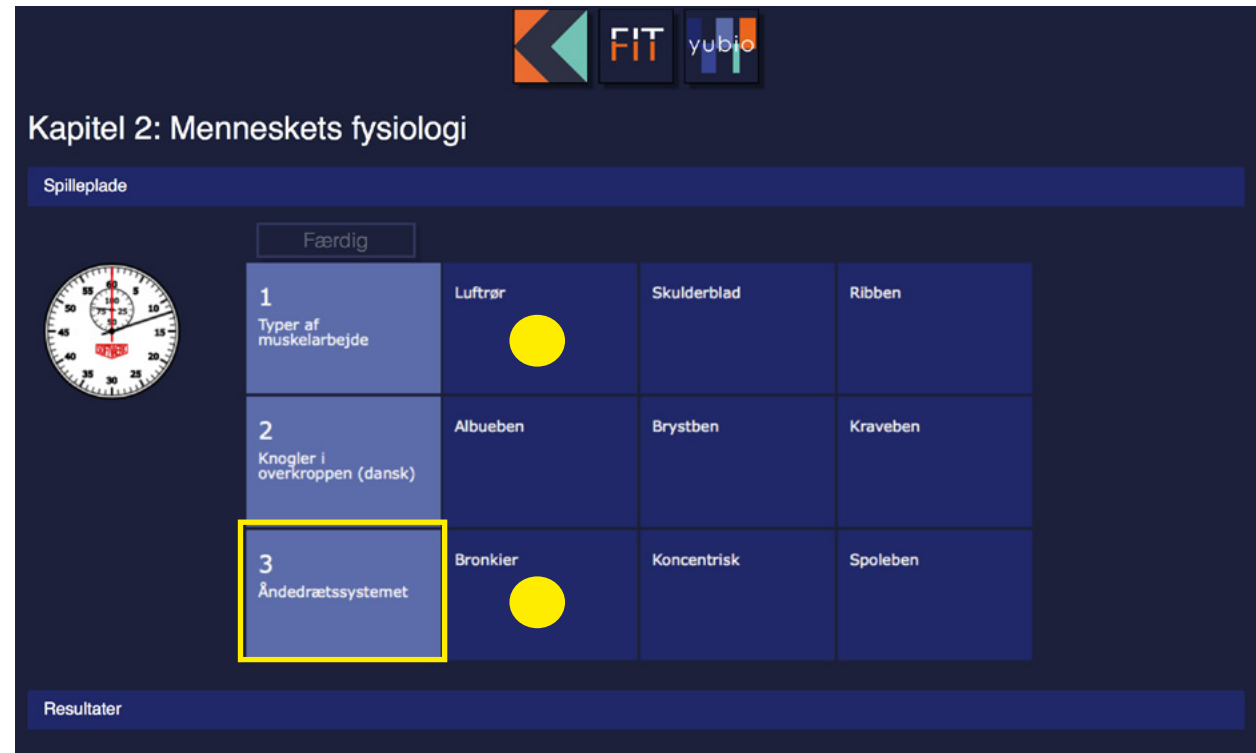
Du får en spilleplade med 3 kategorier (lyseblå brikker) og 9 ord (mørkeblå brikker). Ordene skal hurtigst muligt placeres i de korrekte kategorier. Du markerer en kategori med klik med musen, og herefter vælger du de ord, du ønsker i denne kategori - igen ved klik med musen. Så snart du er tilfreds med dine placeringer, trykker du FÆRDIG.

Nederst er lavet et eksempel, hvor kategorien "Åndedrætssystemet" er markeret med en firkant og desuden er de brikker, som hører dertil markeret med cirkler.

Vælger du *træning* er der intet tidspres, men din score tæller heller ikke.

Vælger du *kamp*, kan du vælge skjulte eller synlige kategorier - spil med usynlige kategorier er naturligvis det sværeste.

Uanset valg bliver dine antal rigtige og din tid afgørende for din placering på highscorelisten. Eller i din kamp mod en anden, som du har inviteret pr. mail.





Memory

Først vælger du, hvilken figur du vil prøve kræfter med.

Når du trykker start, kommer figuren op på skærmen, men al figurtekst er byttet rundt. Det er markeret ud for hvert ord med en *

Nu gælder det for dig om at flytte teksten, så den står korrekt placeret på hele figuren. Så snart noget tekst står korrekt, så fjernes *

Du vil også kunne se oppe i hjørnet, hvor mange rigtige du har ud af det samlede antal, der skal byttes rundt.

Så snart al tekst er på korrekt plads, stopper tiden.

Dit resultat afhænger nu af, hvor hurtigt du formåede at flytte teksten hen til de korrekte placeringer.

Kapitel 2: Menneskets fysiologi

Indstillinger

Vælg figur

2.1 2.8 2.9 2.12(dansk) 2.12(latin) 2.13(dansk) 2.13(latin)

2.17a 2.17b 2.4

Start Highscores

Spillet

Resultater

