Bạn đang tìm cách tạo trò chơi học tập vui nhộn, có âm thanh và tương tác để hỗ trợ việc dạy học cho trẻ mầm non, tiểu học hoặc các cấp học cao hơn? Hãy sử dụng prompt mẫu dưới đây để xây dựng trò chơi nhanh chóng trên Canva AI hoặc Gemini, phù hợp với từng chủ đề và lứa tuổi học sinh.

**Cấu Trúc Prompt Chuẩn:**

**Yêu cầu:**Tạo một trò chơi học tập đơn giản gồm 5–7 câu hỏi, mỗi câu có hình ảnh minh họa và 3 phương án trả lời (A, B, C) – chỉ có 1 đáp án đúng.

**Tính năng cần có:**

* Trước khi chơi: Cho phép nhập tên người chơi.
* Toàn bộ trò chơi có đồng hồ đếm ngược 2 phút.
* Hiệu ứng tương tác:
	+ Trả lời đúng: Hiện chữ *“Chính xác!”*, phát âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc vui).
	+ Trả lời sai: Hiện chữ *“Chưa đúng!”*, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.
* Trong khi chơi: Có nhạc nền vui nhộn, nhẹ nhàng xuyên suốt.
* Kết thúc trò chơi: Hiển thị bảng xếp hạng hoặc kết quả tổng hợp.

**Thiết kế giao diện:**

* Màu sắc tươi sáng, phù hợp với độ tuổi người học.
* Font chữ lớn, dễ đọc, bố cục đơn giản.
* Hình ảnh sinh động, rõ ràng.

**📌 Lưu Ý Quan Trọng:**

Phần nội dung câu hỏi và đáp án cần được cung cấp sẵn bởi giáo viên. Đây là yếu tố bắt buộc để đảm bảo tính chính xác, phù hợp với mục tiêu dạy học và trình độ học sinh. Tuyệt đối không tự ý chỉnh sửa nội dung học thuật nếu không có sự đồng ý từ giáo viên.

**📥 Gợi ý cấu trúc nội dung đầu vào:**

**Chủ đề:** Học chữ cái A, Ă, Â

**Mục tiêu:** Nhận biết chữ cái tiếng Việt

Câu 1: Chữ nào là chữ A?

A. Ă

B. Â

C. A (X)

Câu 2: Từ nào có chứa chữ Ă?

A. Ong

B. Ăn (X)

C. Cá

...

**Ứng dụng đa dạng cho mọi cấp học:**

| **Cấp học** | **Nội dung có thể áp dụng** |
| --- | --- |
| Mầm non | Nhận biết màu sắc, con vật, chữ cái, số đếm |
| Tiểu học | Bảng cửu chương, từ vựng, câu hỏi tiếng Anh đơn giản |
| THCS – THPT | Kiến thức lý thuyết các môn: Toán, Lý, Hóa, Sử, Văn… |

**25 CÂU LỆNH ĐƠN GIẢN CÓ ÂM THANH CHO TRÒ CHƠI MẦM NON – DÙNG TRÊN CANVA AI HOẶC GEMINI**

**1. Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.**

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**2. Trò chơi 2 – Màu sắc cơ bản:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**3. Trò chơi 3 – Các con vật quen thuộc:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**4. Trò chơi 4 – Phân biệt hình khối:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**5. Trò chơi 5 – Số đếm từ 1 đến 10:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**6. Trò chơi 6 – Âm thanh con vật:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**7. Trò chơi 7 – Rau củ quả:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**8. Trò chơi 8 – Trang phục:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**9. Trò chơi 9 – Phương tiện giao thông:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**10. Trò chơi 10 – Cảm xúc:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**11. Trò chơi 11 – Gia đình:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**Trò chơi 12 – Bộ phận cơ thể:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**13. Trò chơi 13 – Nghề nghiệp:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**14. Trò chơi 14 – Đồ dùng học tập:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**15. Trò chơi 15 – Hoạt động thường ngày:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**16. Trò chơi 16 – Tết và lễ hội:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**17. Trò chơi 17 – Bạn bè và chia sẻ:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**18. Trò chơi 18 – Thời tiết:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**19. Trò chơi 19 – Ngày và đêm:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**20. Trò chơi 20 – Kỹ năng an toàn:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**21. Trò chơi 21 – Thế giới động vật:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**22. Trò chơi 22 – Con vật sống dưới nước:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**23. Trò chơi 23 – Hoạt động ngoài trời:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**24. Trò chơi 24 – Thế giới đồ chơi:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**25. Trò chơi 25 – Thức ăn yêu thích:**

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

**25 CÂU LỆNH ĐƠN GIẢN CÓ ÂM THANH – TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC TIỂU HỌC (CHO GEMINI/ CANVA)**

**1. Trò chơi 1 – 25 CÂU LỆNH TẠO TRÒ CHƠI TIỂU HỌC – DÙNG CHO GEMINI (PHÂN THEO BỘ MÔN):**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**2. Trò chơi 2 – Phép cộng và trừ trong phạm vi 100:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**3. Trò chơi 3 – Bảng cửu chương 6–9:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**4. Trò chơi 4 – So sánh số bé hơn – lớn hơn:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**5. Trò chơi 5 – Giải toán có lời văn:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**6. Trò chơi 6 – Hình tam giác và hình vuông:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**7. Trò chơi 7 – Phân biệt từ chỉ sự vật – hoạt động – đặc điểm:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**8. Trò chơi 8 – Dấu chấm, dấu hỏi, dấu chấm than:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**9. Trò chơi 9 – Tìm từ trái nghĩa:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**10. Trò chơi 10 – Chọn vần đúng: 'ay' và 'ai':**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**11. Trò chơi 11 – Kể lại câu chuyện theo tranh:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**12. Trò chơi 12 – Các mùa trong năm:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**13. Trò chơi 13 – Bộ phận cơ thể người:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**14. Trò chơi 14 – Vòng đời của cây:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**15. Trò chơi 15 – Bảo vệ môi trường:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**16. Trò chơi 16 – Các con vật sống dưới nước:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**17. Trò chơi 17 – Biểu tượng quốc gia Việt Nam:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**18. Trò chơi 18 – Tên các tỉnh và thủ đô:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**19. Trò chơi 19 – Các di tích lịch sử nổi tiếng:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**20. Trò chơi 20 – Đặc điểm vùng núi và vùng biển:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**21. Trò chơi 21 – Câu hỏi về Bác Hồ:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**22. Trò chơi 22 – Giúp đỡ bạn bè:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**23. Trò chơi 23 – Giữ gìn vệ sinh cá nhân:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**24. Trò chơi 24 – Hành vi đúng sai nơi công cộng:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**25. Trò chơi 25 – Biết nói lời xin lỗi và cảm ơn:**

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

**25 CÂU LỆNH ĐƠN GIẢN CÓ ÂM THANH – TRÒ CHƠI CẤP 2 (GEMINI/ CANVA)**

**1. Trò chơi 1 – 25 CÂU LỆNH TẠO TRÒ CHƠI CẤP THCS – DÙNG CHO GEMINI:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**2. Trò chơi 2 – Phân số và số thập phân:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**3. Trò chơi 3 – Biểu thức đại số:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**4. Trò chơi 4 – Tìm x đơn giản:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**5. Trò chơi 5 – Diện tích hình tam giác – hình thang:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**6. Trò chơi 6 – Tỉ lệ thức và dãy tỉ số bằng nhau:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**7. Trò chơi 7 – Từ đơn – từ phức:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**8. Trò chơi 8 – Thành ngữ – tục ngữ:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**9. Trò chơi 9 – Tìm biện pháp tu từ:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**10. Trò chơi 10 – Viết mở bài gián tiếp:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**11. Trò chơi 11 – Chọn từ đúng chính tả:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**12. Trò chơi 12 – Từ vựng chủ đề gia đình:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**13. Trò chơi 13 – Động từ thường – to be:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**14. Trò chơi 14 – Sắp xếp câu đúng:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**15. Trò chơi 15 – Chia động từ thì hiện tại đơn:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**16. Trò chơi 16 – Mạo từ a/an/the:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**17. Trò chơi 17 – Các dạng năng lượng:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**18. Trò chơi 18 – Thực vật có hoa – không hoa:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**19. Trò chơi 19 – Hệ mặt trời:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**20. Trò chơi 20 – Cấu tạo nguyên tử:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**21. Trò chơi 21 – Biến đổi vật lý – hóa học:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**22. Trò chơi 22 – Chiến thắng Điện Biên Phủ:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**23. Trò chơi 23 – Các châu lục và đại dương:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**24. Trò chơi 24 – Ý nghĩa Quốc khánh 2/9:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**25. Trò chơi 25 – Quyền và nghĩa vụ của học sinh:**

Thiết kế trò chơi gồm 6–8 câu hỏi, có hình ảnh minh họa, mỗi câu 1 đáp án đúng, phù hợp học sinh cấp 2.

- Nhập tên người chơi trước khi chơi.

- Có đếm ngược 2 phút toàn bộ trò chơi.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (vỗ tay, nhạc thắng).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” nhẹ và làm mờ hình ảnh.

- Nhạc nền nhẹ xuyên suốt trò chơi.

- Cuối game hiển thị bảng xếp hạng.

**25 CÂU LỆNH ĐƠN GIẢN CÓ ÂM THANH – TRÒ CHƠI CẤP THPT (DÙNG TRÊN GEMINI/ CANVA)**

**1. Trò chơi 1 – 25 CÂU LỆNH TẠO TRÒ CHƠI CẤP THPT – DÙNG CHO GEMINI:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**2. Trò chơi 2 – Giải phương trình bậc hai:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**3. Trò chơi 3 – Hàm số bậc nhất và bậc hai:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**4. Trò chơi 4 – Công thức lượng giác cơ bản:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**5. Trò chơi 5 – Tọa độ điểm và vector trong mặt phẳng:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

* 2 ngày
* Trả lời

**6. Trò chơi 6 – Tính đạo hàm cơ bản:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**7. Trò chơi 7 – Tác phẩm 'Chí Phèo' – Nam Cao:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**8. Trò chơi 8 – Biện pháp tu từ trong thơ hiện đại:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**9. Trò chơi 9 – Lập dàn ý nghị luận xã hội:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**10. Trò chơi 10 – Tổng kết từ vựng lớp 12:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**11. Trò chơi 11 – Phân tích nhân vật văn học:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**12. Trò chơi 12 – Từ loại – word form:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**13. Trò chơi 13 – Chia thì trong tiếng Anh:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**14. Trò chơi 14 – Câu bị động:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**15. Trò chơi 15 – Mệnh đề quan hệ:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**16. Trò chơi 16 – Từ vựng chủ đề giáo dục – environment:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**17. Trò chơi 17 – Định luật Ohm:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**18. Trò chơi 18 – Phản ứng oxi hóa – khử:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**19. Trò chơi 19 – Thành phần của ADN:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**20. Trò chơi 20 – Chu trình tế bào:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**21. Trò chơi 21 – Công và công suất:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**22. Trò chơi 22 – Phong trào cách mạng 1930–1945:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**23. Trò chơi 23 – Địa lý các châu lục:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**24. Trò chơi 24 – Công dân với pháp luật:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**25. Trò chơi 25 – Quyền con người:**

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi theo chủ đề trên, dành cho học sinh cấp THPT, có hình ảnh hoặc ví dụ minh họa nếu phù hợp.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu hỏi có phản hồi như sau:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng (nhạc thắng, vỗ tay).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát âm thanh “ồ…” nhẹ nhàng, có thể làm mờ hình hoặc trừ điểm.

- Có nhạc nền nhẹ nhàng xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi: Bảng xếp hạng hiển thị tổng điểm.

**25 CÂU LỆNH ĐƠN GIẢN CÓ ÂM THANH – TRÒ CHƠI ĐẠI HỌC / CAO ĐẲNG (GEMINI / CANVA)**

1. Trò chơi 1 – 25 CÂU LỆNH TẠO TRÒ CHƠI ĐẠI HỌC – CAO ĐẲNG – DÙNG CHO GEMINI:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

2. Trò chơi 2 – Câu lệnh cơ bản trong Python:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

3. Trò chơi 3 – Cấu trúc dữ liệu – danh sách liên kết:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

4. Trò chơi 4 – Giải thuật sắp xếp:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

5. Trò chơi 5 – SQL cơ bản:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

6. Trò chơi 6 – Mạng máy tính – mô hình OSI:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

7. Trò chơi 7 – Các yếu tố sản xuất trong kinh tế học:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

8. Trò chơi 8 – Marketing mix – 4P:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

9. Trò chơi 9 – Mô hình SWOT:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

10. Trò chơi 10 – Báo cáo tài chính:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

11. Trò chơi 11 – Chuỗi cung ứng và logistics:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

12. Trò chơi 12 – Cấu trúc tế bào:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

13. Trò chơi 13 – DNA và phiên mã:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

14. Trò chơi 14 – Hệ miễn dịch:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

15. Trò chơi 15 – Các loại thuốc giảm đau:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

16. Trò chơi 16 – Chu kỳ tim và tuần hoàn:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

17. Trò chơi 17 – Bộ luật Dân sự Việt Nam:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

18. Trò chơi 18 – Luật sở hữu trí tuệ:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

19. Trò chơi 19 – Kỹ năng tranh biện:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

20. Trò chơi 20 – Hành vi tổ chức:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

21. Trò chơi 21 – Xã hội học đại cương:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

22. Trò chơi 22 – Lý thuyết dạy học hiện đại:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

23. Trò chơi 23 – Bloom’s Taxonomy:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

24. Trò chơi 24 – Phân tích tác phẩm văn học:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

25. Trò chơi 25 – Nhạc lý cơ bản:

Tạo trò chơi gồm 6–8 câu hỏi ngắn, có thể có hình hoặc ví dụ minh họa, giúp sinh viên ôn lại kiến thức.

- Bắt đầu bằng phần nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Hiệu ứng phản hồi:

- Trả lời đúng: Hiện “Chính xác!”, kèm âm thanh chúc mừng (chuông, nhạc thành công...).

- Trả lời sai: Hiện “Sai rồi!”, có âm thanh nhắc nhở nhẹ nhàng (âm trầm, tiếng ồ…).

- Nhạc nền nhẹ hiện đại chạy xuyên suốt trò chơi.

- Cuối trò chơi có bảng xếp hạng điểm.

Nguồn sưu tầm: Fanpage Trần Văn Đông