Сценарий Интеллектуально-развлекательной программы

« СТО К ОДНОМУ»

**Сценарий интеллектуально-развлекательной игры «СТО К ОДНОМУ»**

Задачи : - учить выделять главное, прививать навыки работы в группах.

              - учить аргументировать свою точку зрения,

               - развитие коммуникативных навыков.

.

Цели игры: развитие у воспитанников внимания, навыка работы в команде, умения приходить к общему решению, умение слушать друг друга.

Задания командам: набрать 2 команды по 5- человек, выбрать капитанов.

**«Сто к одному»** — командная развлекательная [телеигра](http://gameshows.ru/wiki/%D0%A2%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0) на канале «Россия», цель которой — угадать наиболее распространённые ответы на риторические вопросы, данные людьми с улиц в результате опроса. Бессменный ведущий программы — [Александр Гуревич](http://gameshows.ru/wiki/%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D1%80_%D0%93%D1%83%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%B8%D1%87).

Разработали: Ванникова Л.А и Прауст Е.С.

Ведущий 1: Добрый вечер , мы начинаем познавательно- развлекательную игру «СТО К ОДНОМУ»

Игра - развлечение, забава, увлечение. Времяпрепровождение какого-нибудь занятия, которое доставляет удовлетворение и служит развлечением одним лишь участием в нем.

Словом, игра - это какое-нибудь увлекательное занятие, основанное на определенных условиях и подчиненное определенным правилам.

Встречаем нашу первую команду. Команда называется «ЭРУДИТ»

Капитан команды. Кирилл Л. – Девиз команды

« Наш девиз: неразрушим, выиграем и победим.

Мы ребята просто класс, будет супер всё у нас»

Преставление каждого участника. Слово дается капитану.

Встречаем нашу вторую команду «Любимые воспитатели»

Капитан команды. Наталья Геннадьевна.- Девиз команды

Здесь сегодня пообщавшись

Скажу я вам коллеги не тая

Нам не нужна профессия другая

Гордимся тем что мы воспитателя!»

Преставление каждого участника. Слово дается капитану.

**Правила игры**

В каждой программе принимают участие две команды по пять человек в каждой. В основном, в командах состоят специально приглашённые «звёзды» или подобранные по профессиональному признаку люди.

Весь игровой процесс делится на пять игр: «простую», «двойную», «тройную», «игру наоборот» и «большую игру».

В студии игры присутствует табло, на котором показывается статистика текущей игры: количество «промахов» у обеих команд, их счета, размер «фонда», а также шесть строк с самыми популярными ответами людей на заданный вопрос. В большой игре, ввиду некоторых изменений в правилах, показываются в два столбика ответы двух игроков и количество людей, ответивших так же. Спонсор программы Администрация «Детского дома» а призовой фонд составляет 25 но не тысяч рублей а чего мы узнаем в конце программы.

С командами мы познакомились . Начинаем нашу игру поехали.

**1 раунд: «Простая игра»**

Итак, приглашаю первых участников игры "Сто к одному". (к ведущим выходят по одному игроку из каждой команды. кто первый на предложенный ведущим вопрос нажмет кнопку, тот и отвечает.) Внимание!

Какой самый знаменитый театр в Санкт- Петербурге?

1 Мариинский театр

2 Михайловский театр (Театр оперы и балета)

3 Театр БДТ (им. Г.А Товстоногова.)

4 Пушкинский (Александрийский) театр

5 Театр им. Комиссаржевский.

6 Театр МузКомедии.

**2 раунд: « Двойная игра»**

Все набранные очки удваиваются.

Начинается также, как и простая игра, т. е ведущий приглашает следующую пару участников и задает вопрос. Кто из участников быстрее нажмет кнопку и даст правильный вариант ответа (на табло открывается этот вариант), ведущий продолжает блиц - опрос, т. е каждому игроку этой команды задается один вопрос, на который каждый игрок команды должен дать свой вариант ответа.

Но итог блиц - опроса подводит капитан: из всех предложенных членами команды вариантов он должен выбрать один. (Если такой вариант есть на табло, то он откроется; если нет, то звучит сигнал и все очки переходят к др. команде.) Если первоначально игрок дал неправильный вариант ответа, ведущий обращается к игрокам др. команды.

Итак, "двойная игра". Приглашаю следующую пару участников, мой вопрос:

Самый популярный музей Санкт-Петербурга.

1 Эрмитаж

2 Русский музей.

3 Кунсткамера или кабинет редкостей.

4 Музей Восковых фигур .

5 Музей Гигиены.

6 Музей Воды.

Музыкальная пауза :

**3 раунд: «Тройная игра»**

Все очки утраиваются.

Ведущий приглашает трех участников из каждой команды. И задает вопрос. Кто из игроков первым нажал кнопку и дал правильный вариант ответа, с членами той команды проводится блиц - опрос и открываются варианты ответов, если таковые имеются.

Если в команде случаются три промаха, т. е не угадали, ведущий обращается к игрокам др. команды. (Не угаданные варианты ответов открывает ведущий.)

Внимание игрокам. Вопрос:

Самый популярный вид спорта на зимней олимпиаде?

1 Хоккей

2. Фигурное катание.

3.Биатлон

4. Бобслей

5. Шор-трек

6.Кёрлинг

**Игра со зрителями « Игра ассоциации» (с мягким мячом).**

Вязаный- пример :свитер

Резиновый- пример :мяч

Лохматый- пример :пёс

И. т. д

### Игра наоборот

Название «Игры наоборот» говорит само за себя — здесь игрокам выгоднее угадывать не первый по популярности ответ, а наоборот — шестой. Чем ниже строчку на табло занимает ответ, данный командой, тем больше очков она заработает. Если же версии на табло не оказалось, команде не будет начислено ни одного очка.

Какую песню про дожди вы знаете?

1.Дожди. И Корнелюк.

2.Дождливым вечером(песня из кинофильма Небесный техоход)

3.Где-то далеко , очень далеко идут грибные дожди.(Л Агутин.)

4.Художник что рисует дождь( А . Варум)

5.Отшумели летние дожди ( Шура)

6.Дождь (Максим)

Песня из кинофильма «Оттепель»

### Большая игра.

В «большой игре» принимают участие два представителя команды-победительницы. Они должны выбрать кто будет начинать игру, а кто на время игры первого игрока удалится в специальную комнату.

После принятия решения первому игроку предстоит дать ответы на пять вопросов за пятнадцать секунд. Затем ведущий с участником поочерёдно проверяют ответы последнего на наличие людей, давших такой же ответ (синонимы в «большой игре» не считаются). В случае наличия таких людей в «фонд» добавляются очки за этот ответ, равные количеству людей, ответивших так.

Второму игроку, вернувшемуся из-за кулис после игры первого участника, ответы последнего и очки за них не показываются, однако текущий «фонд» не скрывается. На сей раз, за двадцать секунд ему предстоит дать ответы на те же самые вопросы. Если его ответ совпал с ответом предыдущего участника, специальный сигнал предупредит об этом, и игроку нужно будет дать другую версию. Далее происходит такая же процедура проверки ответов.

Время первого игрока 20 секунд. Вопросы.

1.Что нельзя делать во время грозы?

2.Где больше всего микробов?

3.Какие съестные консервы берут на турслёт?

4. Что у студента бывает в первый раз?

5.Где нужно соблюдать тишину?

Ответы. На 1?

Включать электроприборы- 38

Купаться, находиться в воде- 27

Разговаривать по телефону- 18

Гулять- 9

Стоять под деревом- 8

Ответы. На 2?

В туалете- 32

Во рту- 29

На руках- 21

На деньгах-14

В грязи- 4

Ответы. На 3 ?

Какие съестные консервы берут на турслёт?

Тушёнка- 36

Сайра- 29

Каша гречневая- 16

Голубцы-11

Килька в томате-8

Ответ. На 4?

Что у студента бывает в первый раз?

Сессия- 34

Стипендия-27

Любовь-20

Зачёт-14

Отчисление-5

Ответ. На 5?

Где нужно соблюдать тишину?

В библиотеке- 39

В общежитии-25

В транспорте-19

В больнице-12

На уроке-5

Жюри считает баллы.

Встречаем второго игрока. Задаём эти же вопросы. Время 25 сек.

Слово жюри и результаты игры.

Поздравление команд и награждении.

Призовой фонд составил 25 конфет- каждому.

Спасибо за игру.

Слово администрации.

К сценарию прилагается презентация (игровое табло.)

Сценарий Интеллектуально-развлекательной программы

« СТО К ОДНОМУ»