|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ras | Правила игры В игре соревнуются две команды, каждая из которых состоит из пяти человек. Весь игровой процесс состоит из пяти «игр» — простой, двойной, тройной, игры наоборот и большой игры.  Важную роль в игре выполняет [табло](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%A2%D0%B0%D0%B1%D0%BB%D0%BE&action=edit&redlink=1), на котором отображаются шесть самых популярных вариантов ответов на вопросы (изначально скрытых) и три [индикатора](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D0%B4%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80) промаха. В большой игре табло содержит пять строк, содержащих по две названных игроками версии и количество людей, ответивших так же. Простая игра Простая игра начинается с «розыгрыша». К специальному столу с двумя [кнопками](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BD%D0%BE%D0%BF%D0%BA%D0%B0) подходят [капитаны команд](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9A%D0%B0%D0%BF%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BD_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D1%8B&action=edit&redlink=1). Затем ведущий объявляет вопрос, после чего каждый участник старается быстрее своего оппонента нажать свою кнопку.  Тот, кому удалось это сделать, называет свою версию ответа на вопрос. Если версия есть на табло, открывается соответствующая строчка (при открытии строчки число очков, написанное на ней, переходит в «фонд игры»; число очков равно количеству опрошенных, назвавших данную версию). Если эта версия оказалась самой популярной среди опрашиваемых и оказалась на первой строчке табло, ведущий продолжает играть с той командой, игрок которой дал правильной ответ. Иначе ответить пытается второй участник розыгрыша. Если его версия оказалась популярнее названной ранее версии (находится на более высокой строке табло), ход переходит к его команде, иначе игра продолжается с командой противников. В том случае, если из двух версий ни одна не оказалась на табло, розыгрыш повторяется, но соревнуются уже следующие участники команды.  Определив команду, ведущий переходит к основной части игры. Он по кругу опрашивает игроков, которые называют ответы на вопрос. Если версия присутствует на табло, она открывается и очки, соответствующие версии, переходят в «фонд», если же её нет, команде засчитывается один промах. Игра проходит до тех пор, пока не будут открыты все шесть строк табло (в этом случае все очки из «фонда» переходят в счёт команды), либо пока не будет набрано три промаха.  В последнем случае ведущий проводит так называемый [блиц](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%BB%D0%B8%D1%86)-опрос у другой команды. Начиная с конца, он узнаёт четыре версии ответа на вопрос у четырёх участников команды. Затем капитан должен выбрать одну из версий участников своей команды либо предложить свою. Эта версия ищется на табло. Если она есть, очки с неё добавляются в «фонд», который затем переходит в счёт команды, если же её там нет, «фонд» достаётся соперникам.  По окончании игры ведущий открывает оставшиеся строки. Двойная игра и тройная игра Двойная и тройная игры происходят точно так же, как и простая игра, с той лишь разницей, что очки за каждую угаданную строку удваиваются или утраиваются соответственно. Ещё одно отличие состоит в том, что розыгрыш проводится не между капитанами, а между вторыми и третьими участниками команд соответственно (если же игрок уже участвовал в предыдущем розыгрыше, идёт следующий по порядку участник). Игра наоборот  |  |  | | --- | --- | | **Распределение очков** | | | Ответ 1 | 15 | | Ответ 2 | 30 | | Ответ 3 | 60 | | Ответ 4 | 120 | | Ответ 5 | 180 | | Ответ 6 | 240 |   Игра наоборот отличается от прочих тем, что для команды наиболее выгодно угадывать не первую строчку табло, а пятую или шестую. При этом важно не «переборщить», потому что седьмая строчка не приносит ни одного очка.  Называется вопрос, и командам даётся 20 [секунд](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B5%D0%BA%D1%83%D0%BD%D0%B4%D0%B0) на совещание, после которого капитаны называют ответы. Версии команд не должны совпадать. Первой отвечает команда, имеющая меньшее число очков к началу розыгрыша.  Затем ведущий открывает табло. Если в процессе открытия встречаются версии команд, очки сразу перечисляются на их счёт.  Игра наоборот часто коренным образом влияет на ход всей программы.  Часто вопросы в игре наоборот начинаются со слова «*Самый…*», «*Самая…*» или «*Самое…*», например, «*Самый известный советский боксёр*». Большая игра В большой игре принимают участие два игрока команды, набравшей большее количество очков на протяжении всей программы. Перед началом игры они договариваются между собой, кто играет первым, а кто временно уходит за [кулисы](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9A%D1%83%D0%BB%D0%B8%D1%81%D1%8B&action=edit&redlink=1).  После этого первому участнику большой игры даётся 15 секунд, за которые он должен дать ответы на пять вопросов. За каждое совпадение ответа игрока с ответом на улице в «фонд» большой игры перечисляется количество очков, равное количеству голосов по совпавшему ответу.  Далее второй игрок возвращается из-за кулис. Он не знает вопросов и ответов своего коллеги, а также полученных за них очков (однако состояние «фонда» не скрывается). За 20 секунд он отвечает на те же вопросы, причём если его ответ совпал с первым, игрок обязан назвать другую версию. Затем очки за его ответы подсчитываются и добавляются в «фонд» таким же образом.  Как только во время большой игры «фонд» составляет 200 или более очков, игра останавливается и команда объявляется победительницей программы.  **И, так, начинаем нашу игру!**  I. Простая игра  II. Двойная игра  III. Игра наоборот  IV. Большая игра  Правила игры основаны на правилах одноименной телевизионной игры. В преддверии игры в школе всем проходящим (школьникам, учителям, родителям) задавались вопросы, связанные с предметом  «информатика». Все ответы записывались. В игре участвуют две команды.  ***Простая игра***  К ведущему приглашаются по одному участнику от каждой команды для участия в ПРОСТОЙ ИГРЕ.  Ведущий задает вопрос:  **Что можно делать с информацией?**  Право ответить первым получает участник, чей хлопок в ладоши все услышали первым.  Право ответа предоставляется той команде, чей участник дал наиболее популярный ответ.  Если команда даст три неверных версии, то право на ответ и на заработанные очки получает  другая команда.  Ответы:  ?Обрабатывать - 26 человек  ?Передавать - 10 человек  ?Хранить - 7 человек  ?Прочесть - 2 человека  ?Измерить - 1 человек  Следующая игра – **ДВОЙНАЯ** (очки, полученные командой, умножаются на 2).  Ведущий задает вопрос:  - **Компьютер включен, но вдруг погас монитор. Почему?**  Ответы:  ?Нет электроэнергии - 11 человек  ?Перезагрузка - 9 человек  ?Сломался - 8 человек  ?Перегорел - 5 человека  ?Это заставка - 3 человека  ?Выключили – 2 человека  ?Отошел провод – 1 человек  **ИГРА НАОБОРОТ**. Задача команды – отгадать ответ, наименее популярный.  Ведущий задает вопрос:  - **Назовите одно из устройств ввода информации**  Право ответа предоставляется той команде, у которой очков меньше.  Ответы:  ?Клавиатура - 18 человек -10 очков  ?Мышь - 15 человек – 20 очков  ?Джойстик - 6 человек – 40 очков  ?Трекбол - 3 человека – 80 очков  ?сканер - 2 человека – 160 очков  ?Микрофон – 1 человек – 320 очков  Подводятся итоги для того, чтобы выяснить, какая из команд участвует в большой игре.  Итак, **БОЛЬШАЯ ИГРА.**  Один участник выходит за дверь в сопровождении участника из другой команды.  Его друг по команде отвечает на вопросы:  **1)На чем можно печатать?**  **2)Что такое винт?**  **3)Какая кнопка есть на системном блоке?**  **4)Курсор медленно передвигается по экрану. Почему?**  **5)Что вредно компьютеру?**  Возвращается другой участник. Отвечает на эти же вопросы. Если дает ответ, который уже звучал,  в течение 20 секунд ему нужно дать другой ответ.  Ответы:  *На чем можно печатать?*  ?На клавиатуре – 40 человек  ?На бумаге – 3 человека  ?На компьютере – 1 человек  ?На печатной машинке – 1 человек  *Что такое винт?*  ?Жесткий диск – 10 человек  ?Вентилятор – 7 человек  ?Пропеллер – 3 человека  ?Устройство для закручивания – 2 человека  *Какая кнопка есть на системном блоке?*  ?Вкл/выкл – 38 человек  ?Перезагрузка – 13 человек  ? *Курсор медленно передвигается по экрану. Почему?*  ?Мышь плохая/старая – 12 человек  ?Грязный шар – 9 человек  ?Компьютер висит – 3 человека  ?Сломался компьютер – 2 человек  *Что вредно компьютеру?*  ?Пыль – 11 человек  ?Вирусы – 7 человек  ?Внезапное выключение без завершения работы  ?Чистка – 4 человека  ?Вода – 4 человека  ?Поломка – 1 человек  ?Зависание- 1 человек  ?Вредно падать – 1 человек  Подводятся итоги. |