**Сценарий игры 100 к одному на день учителя**

**Подготовительный этап** – подготовка к проведению данного мероприятия включило в себя сотрудничество учащихся и педагогов МКОУ «Сновицкая СОШ им.С.Н.Белкина», обучающихся СПО «№30» г.Владимира, студентов Владимирского Государственного Университета.

**Этапы подготовки**.

Первый: самый длительный этап – это разработка и воплощение в жизнь схемы стола с двумя кнопками и световыми плафонами для определения отвечающей команды.

Для решения данной задачи мною был изучен профиль училищ и колледжей нашего города, затем, определившись с учебным заведение, договорилась с мастером курса монтажников, Мелентьевой Н.Н., об изготовлении необходимого прибора. Она со своими ребятами разработала электрическую схему, и они собрали стол с двумя кнопками и световыми плафонами.

Второй: подготовка интересных вопросов. Для реализации данного этапа я посетила сайт игры «Сто к одному», где выбрала интересные, на мой взгляд, вопросы.

Третий: опрос студентов университета и обработка результатов.

Для этого, я договорилась с преподавателем университета Егоровой Г.С. и она провела опрос среди студентов на эти вопросы, а затем я приступила к обработке результатов. Причем для опроса было взято большее количество вопросов, чтобы была возможность выбора наиболее интересных и необычных ответов, а так же в случае подсказки из зала, чтобы была возможность замены вопроса.

Четвертый: сбор команд, выбор жюри.

Проведение данной игры было неожиданностью для учителей, на нее они были приглашены прямо из зала. Команда учащихся, это были молодые люди старших классов, и члены жюри были оговорены заранее.

Между проведением игры были вставлены номера, подготовленные классами

Все мероприятие прошло в течении 40 минут.

**Проведение игры.**

**Цель** участников игры «Сто к одному» состоит в том, чтобы угадать наиболее распространённые ответы людей с улицы на предложенные вопросы, на которые невозможно дать однозначный объективный ответ, «Сто к одному» — командная игра. Каждый игрок должен высказать своё мнение, предложить свою версию, но победа (или поражение) достается всей команде в целом.

**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, на котором отображаются шесть самых популярных вариантов ответов на вопросы (изначально скрытых) и три индикатора промаха. В большой игре табло содержит пять строк, содержащих по две названных игроками версии и количество людей, ответивших так же.

Игра начинается с представления команды. Капитан знакомит с участниками, а участник представляет капитана.

Были собраны вопросы по различным темам, опрос проводили во Владимирском университете среди студентов 1-3 курсов, чтобы вопросы и ответы не знали участники заранее. Играют две команды – учителя нашей школы и юноши старших классов.

**Простая игра**

Простая игра начинается с «розыгрыша». К специальному столу с двумя кнопками подходят капитаны команд. 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-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.

Называется вопрос, и командам даётся 20 секунд 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.

Вопросы в игре наоборот начинаются со слова «*Самый…*», «*Самая…*» или «*Самое…*».

**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.

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 игры.

**ИТОГ.** Команда учителей выиграла, но в большой игре набрать 200 баллов не смогли.

**ПРИЛОЖЕНИЕ.**

Простая игра.

1. Какое животное рождается из яйца?

Курица – 20

Утка – 12

Птица – 7

Ящерица – 5

Динозавр – 3

Двойная игра (очки удваиваются).

1. Какая бывает почта?

Электронная – 14

России – 9

Быстрая – 8

Голубиная – 4

Полевая – 1

Тройная игра (очки утраиваются).

1. Кто поддерживает порядок в стране?

Президент – 18

Полиция – 9

Дворник – 8

Правительство – 3

Человек – 2

Игра наоборот (необходимо угадать самый непопулярный ответ).

1. Кто носит каску?

Строитель - 30

Шахтер – 60

Солдат – 120

Пожарный – 180

Мотоциклист – 240

Большая игра (пять вопросов, 15 сек, 20 сек. на ответ).

1. В каких фруктах есть косточки?

Яблоко – 27

Персик – 21

Апельсин – 8

Абрикос – 6

Арбуз - 5

1. Кто мешает спать по ночам?

Соседи – 23

Кот – 17

Комар – 14

Мысли - 6

Сны - 2

1. Каких насекомых чаще всего убивают?

Комаров – 28

Тараканов – 15

Мух – 12

Бабочек – 3

Приставучих - 1

1. Что кот утащил со стола?

Колбасу – 19

Сосиски - 12

Рыбу - 9

Еду – 5

Мясо - 3

1. Какая бывает школа?

Средняя - 20

России – 16

Начальная – 12

Общеобразовательная – 6

Выживания - 5