Инструкция по проведению игры «100 к 1» об НМО

*По стандартным описанным ниже правилам игра предполагает участие двух команд по 5 человек. Допускается меньшее количество человек в командах. В таком случае, стоит заранее продумать правила 5 раунда ВА-БАНК на то количество человек, которое есть в команде. В случае игры одной команды, можно ввести систему персонального зачета.*

100 к 1 – это игра, где команды пытаются открыть на табло не правильные ответы на вопрос, а должны угадать, как на этот вопрос отвечали участники секретного анкетирования. Мы заранее опросили активистов НМО современности и прошлых лет, чтобы из их ответов составить наше игровое поле. Отвечая на вопросы секретной анкеты, респондент опроса должен был писать первое, что пришло на ум, а не стараться ответить более красиво или правильно. И с этой ценной информацией предлагаю перейти к правилам самой игры. Вас ожидает 6 раундов и Финал.

1 раунд ПРОСТАЯ ИГРА (10 мин.)

В этом раунде командам будет показан вопрос, который мы задавали в секретной анкете нашим респондентам. Ваша задача – угадать как можно больше из 6-ти самых популярных ответов. После открытия правильно угаданной строчки на табло ваша команда получит столько баллов, сколько человек ответили так же в нашей анкете. Команды будут отвечать по очереди, предлагая свои варианты. После одной попытки команды, ход переходит к команде-сопернику, независимо от того, угадана строчка на табло или нет. Время на обдумывание ответа в каждый ход команды – 10 секунд. За варианты, которых нет на табло, команда будет получать пропуск. Раунд завершается, когда одна из команд наберет 3 пропуска. Если по завершении раунда на табло останутся закрытые строки, мы откроем их, чтобы узнать, как же еще отвечали наши респонденты в анкете. Игра начнется с розыгрыша, чтобы определить, какая команда будет отвечать первой.

РОЗЫГРЫШ

*Для розыгрыша можно приготовить «кнопку» или что-то подобное, чтобы капитаны могли «нажать» на нее или накрыть ее рукой.*

К кнопке приглашаются капитаны команд. Капитанам будет озвучен вопрос, после чего они стараются нажать на кнопку первее соперника. Чья рука первой коснулась кнопки, тот и отвечает первым. Вторым заслушивается ответ соперника (ответы не должны повторяться). Затем мы посмотрим, есть ли такие ответы на табло и чей ответ оказался выше в рейтинге по популярности. Если первый отвечающий капитан сразу назвал самую верхнюю строчку табло, то второй капитан не озвучивает свой ответ, и игра начинается с хода команды первого капитана. Прошу капитанов приготовиться. Готовы? Внимание, вопрос.

Ваш любимый проект НМО:

1. *Национальная деревня 33*
2. *Родители активны 11*
3. *Экспедиция НМО 7*
4. *Форум немецкой молодежи 6*
5. *ЭЯВ НМО 5*
6. *Школа лидеров 4*

2 раунд ДВОЙНАЯ ИГРА (7 мин.)

Правила такие же, как в простой игре, но здесь за правильно угаданную строчку вы будете получать баллы, умноженные на 2. Время на обдумывание ответа – 20 секунд. Отвечать первой будет команда, набравшая меньше очков в 1-м раунде.

*Баллы ниже в вопросе уже умножены на 2 для удобства подсчета.*

Продолжите одним-двумя словами: НМО - это (про) …

1. *Дружбу (60)*
2. *Людей (32)*
3. *Семью (16)*
4. *Российских немцев (история, культура, корни, традиции) (14)*
5. *Любовь (12)*
6. *Мы (10)*

3 раунд ТРОЙНАЯ ИГРА (7 мин.)

Правила такие же, как в простой игре, но здесь за правильно угаданную строчку вы будете получать баллы, умноженные на 3. Время на обдумывание ответа – 30 секунд. Отвечать первой будет команда, у которой сейчас меньше очков.

*Баллы ниже в вопросе уже умножены на 3 для удобства подсчета.*

Имя какого известного российского немца первым приходит вам на ум?

1. *Екатерина Великая (42)*
2. *И. Ф. Крузенштерн (30)*
3. *Алиса Фрейндлих (24)*
4. *Анна Герман (21)*
5. *Герман Греф (15)*
6. *Генрих Генрихович Мартенс (12)*

4 раунд ИГРА НАОБОРОТ (7 мин.)

Этот раунд отличается от предыдущих. Здесь командам нужно будет угадать самую нижнюю строчку из 6 самых популярных ответов. За 6 строчку вы можете заработать 60 очков, за 5-ю 50 и так далее. Ход начнет отстающая по очкам команда. Время на ответ – 20 секунд.

*Балы ниже в вопросе уже проставлены в соответствии с правилами раунда для удобства подсчета.*

Какой предмет активисты чаще всего забывают взять на проект?

1. *Нац.костюм (10)*
2. *Документы (20)*
3. *Ручку (30)*
4. *Региональный специалитет (40)*
5. *Запасную обувь (50)*
6. *Билеты (60)*

Раунд 5 ВА-БАНК (7-10 мин.)

Как вы, возможно, поняли из названия, этот раунд будет самым интересным. Здесь команды не будут отвечать друг за другом. Мы начнем раунд с розыгрыша. Затем игра продолжится только с одной командой, капитан которой на розыгрыше угадал более популярный ответ. Затем каждый игрок команды по очереди будет пробовать угадать одну из строк. Если все члены команды ответили, но еще нет 3-х пропусков, можно снова начать отвечать по цепочке, начиная с капитана. Время на ответ каждого члена команды – 10 секунд. Если ваша команда откроет все 6 строк, то все очки этого раунда (включая розыгрыш) зачислятся вам. Если ваша команда допустит 3 пропуска, то ход перейдет к команде-сопернику. В таком случае мы заслушиваем версии каждого члена команды-соперника (строго: 1 человек – 1 версия, не повторяться), а затем их капитан должен будет дать 1 ответ. Капитан может выбрать одну из версий команды, либо дать свою собственную. Если команда-соперник ответом капитана попадет в одну из оставшихся строк на табло, то они заберут все очки, набранные первой командой в этом раунде. Прошу капитанов приготовиться к розыгрышу.

РОЗЫГРЫШ

Если бы в МК РН жил говорящий попугай, какую фразу/слово он бы выучил первой/ым?

1. *Приветствие на немецком 19*
2. *Jugendring/НМО 10*
3. *Russlanddeutsche/РН 8*
4. *Toll'и еще будет 6*
5. *Строки Гимна НМО 5*
6. *Hey, Leute! Hey, was! 4*

Раунд 6 ИГРА В ПОДДАВКИ (7 мин.)

Правила как в простой игре, отвечаем поочередно. Но в этом раунде баллы открытой вами строки начисляются команде-сопернику, а не вам. Поэтому в ваших интересах угадывать менее популярные ответы. Но внимание! За пропуски команда штрафуется на 10 очков. Время на ответ 20 секунд. Первой отвечает команда, на чьем счету меньше очков.

Какой вопрос чаще всего задают участники организаторам проекта?

1. *Когда обед? 25*
2. *Когда следующий проект? 8*
3. *Когда компенсация проезда? 7*
4. *А будет свободное время? 6*
5. *Скиньте программу 5*
6. *Что дальше по расписанию? 4*

ФИНАЛ

*Для финального раунда командам предлагается выбрать форму раунда самостоятельно, договорившись друг с другом. Ведущий может решить, нужно ли озвучить уже имеющиеся баллы команд или нет. В случае, если команды не могут договориться о форме раунда, ведущий должен провести жеребьевку и случайным образом определить форму. Не забудьте подсчитать баллы вопроса ниже согласно правилам выбранной формы раунда.*

Что меняется у активиста МК после первого проекта НМО?

1. *Круг друзей/знакомства 17*
2. *Жизнь/всё 16*
3. *Мировоззрение, ценности 15*
4. *Активность в МК/движении, мотивация 9*
5. *Идентичность 6*
6. *Отношение к РН/представление об организации 3*

*Приятной игры! Будем с нетерпением ждать ваши новостные посты о проведении квиза в соц.сетях с хэштегами #jdr\_jugendring и #КвизНМО.*