

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»



МЕХАНИКА ИГРЫ

Команды, которые находятся за столами, одновременно отвечают на вопросы ведущего.

Все вопросы дублируются на экране.

На обсуждение даётся 1 минута.

После этого команда в течение 20-30 секунд должна сформулировать ответ на бланке, которые собирают помощники.

После этого ведущий озвучивает правильный ответ и затем зачитывает ответы команд и решает кому присуждать балл, а кому нет. Счет тут же появляется на экране.

ТАЙМИНГ ИГРЫ

Игра состоит из 2-х или 3-х раундов.

Каждый раунд длиться 45 минут, перерыв 10-15 минут.

В течение каждого раунда будет задано 8-10 вопросов

Если в конце игры будет ничья между несколькими командами, тогда ведущий задаёт дополнительный вопрос.

БАЗА ВОПРОСОВ

Более 400 протестированных вопросов, на любую тематику и уровень сложности. Музыкальные, видео вопросы, черный ящик.

Примеры вопросов

Когда знаменитого музыканта Мстислава Ростроповича спросили, почему он в свое время выбрал именно виолончель, тот ответил, что полюбил ее, как женщину, и добавил: "Но если бы я в то время знал французский язык, то неизвестно, какой бы инструмент выбрал". А при чем здесь французский язык?

Ответ: Во французском языке слово "виолончель" мужского рода.

БАЗА ВОПРОСОВ

Примеры вопросов

Если уровень океана, как это следует из прогнозов специалистов, за ближайшие сто лет поднимется на 60 сантиметров, стране Кирибати, расположенной на коралловых атоллах в Тихом океане, грозит судьба Атлантиды. Туземцы, живущие лишь сегодняшним днем, не обращают на такие предупреждения внимания, а их лидеры, получившие образование в Европе, надеются на помощь братьев наших меньших. Кто, по их мнению, может спасти Кирибати?

Ответ: Кораллы.

Комментарий: Если окажется, что скорость их роста превышает скорость подъема воды.

ОФОРМЛЕНИЕ ИГРЫ

Звуковые заставки в стиле «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?», гонг, таймер, джазовые отбивки.

