



Интеллектуальная игра  
**Брэйн-ринг**

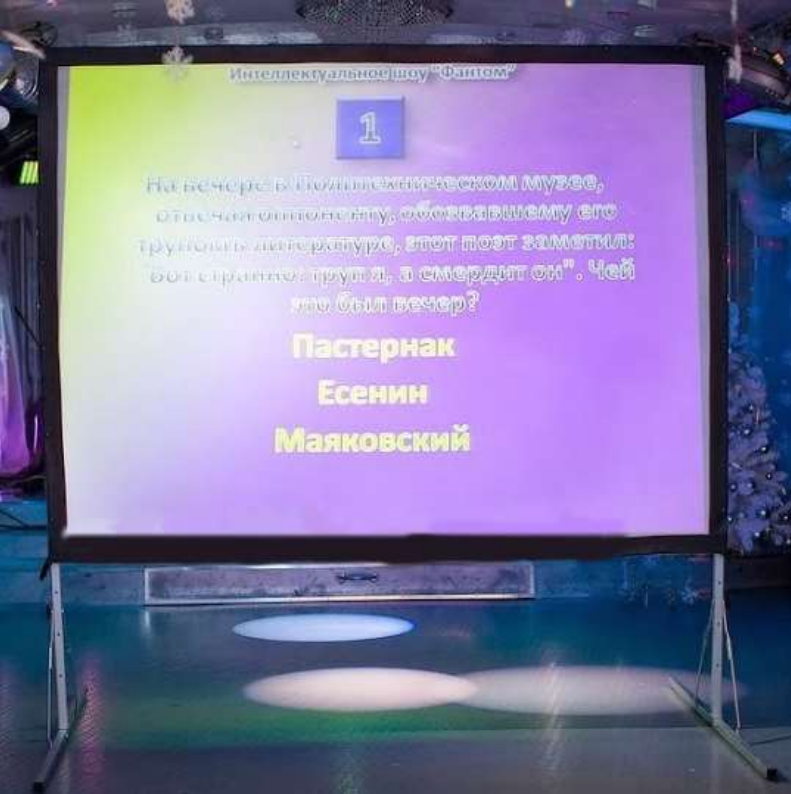


# Основная идея

Интеллектуальный тимбилдинг – один из видов командообразования, в котором сплочение команды происходит через объединение знаний, смекалки и интуиции, направленных к определенной цели и результату.

В данном случае командам предстоит сыграть в игру по мотивам телевизионной передачи Брэйн-ринг. Цель каждой команды – набрать максимальное количество очков, правильно отвечая на вопросы.

Для победы каждой команде предстоит научиться коллективно принимать решения, слушать и слышать своих сокомандников и не забывать про ограниченные временные рамки.



# Суть игры

Игровая программа состоит из двух частей. В течение всех соревнований участники должны отвечать на вопросы из разных категорий знаний быстро и правильно. За всю игру они смогут заработать очки, которые и определяют в итоге, какая команда победит.

Игроки могут быть поделены на команды случайным образом, либо выступать в заранее подготовленных составах. Перед началом игры команды выбирают капитанов, придумывают названия и девизы.

Вопросы и загадки подобраны из разных областей знаний, разного уровня сложности, чтобы постепенно наращивать сложность всей игры. Также возможно подобрать вопросы из специфики деятельности или истории вашей компании.





# Поединки

Первая часть соревнований заключается в поединках между командами. В оригинальной версии игры две команды соревнуются друг с другом, и эта традиция будет сохранена.

Каждой команде предстоит сыграть против каждой по одному раунду. Двум командам будет задаваться вопрос, все остальные ждут своей очереди. После того, как прозвучал вопрос у игроков будет 20 секунд на размышление. Если они готовы отвечать, то нажимают кнопку на столе. Команда, нажавшая на кнопку раньше отвечает первой, если их ответ не правильный, отвечает команда-соперник.

Иными словами это будет ряд динамичных раундов, где команды сыграют друг против друга парно: первая против второй, третья против четвертой, пятая против шестой и так далее. В этой части игры команды смогут заработать определённое количество баллов, на которые сыграют во второй части.



# Ставки

Во второй части игры команды смогут кардинально изменить своё положение в рейтинге команд. Особенность заключается в том, что перед каждым вопросом игроки будут делать ставку на то, что их ответ будет правильным.

На этот раз ведущий будет задавать каждый вопрос для всех команд. В первую очередь озвучивается тема вопроса. Далее каждая команда пишет на специальных табличках количество очков, на которое готова сыграть. Ставки сделаны, ведущий задаёт вопрос. Как только начинается минута на обсуждение, команды могут нажать на кнопку, обозначая свою готовность отвечать. Ответы прозвучат в порядке нажатия кнопок. Первая даёт свою версию, но у остальных есть выбор: согласиться или сказать свой ответ. Если команда отвечает правильно, то она удваивает свою ставку, если она просто согласилась, то получает половину своей ставки, если проиграла, то очки вычитаются из общего количества.

# Заключение

В результате всей игры победителем становится команда, набравшая больше очков, чем остальные. В игре не предусмотрена схема «на вылет», чтобы все команды играли вместе до последнего вопроса.

Концептуальными подарками за победу и участие будут энциклопедии в нескольких томах или собрание сочинений разных авторов. Требуется дополнительных обсуждений.

Программа может меняться в зависимости от пожеланий и предпочтений. Благодарим за внимание.





## Контактная информация:

+7 495 644-97-68

+7 906 092-20-29

[play@igrology.com](mailto:play@igrology.com)

<http://www.igrology.com>