



# Узнай меня, если сможешь

## Правила игры

«Узнай меня если сможешь» – это новое развлекательное шоу, в котором принимает участие весь отряд в качестве команды. Чтобы забрать главный приз им предстоит сделать совсем немного – победить в финальном раунде и правильно ответить на главный вопрос шоу.

## Подготовка (для ведущих!)

Готовиться надо начинать в день заезда. Попросите каждого ребенка при входе на территорию и первом знакомстве с вами рассказать какой-нибудь забавный факт о себе (прим.: «Я умею шевелить ушами», «Мой любимый фильм – «Пираты Карибского моря»). Важно, чтобы это было что-то не слишком очевидное. Запишите то, что вам скажут дети. Придумайте с напарниками такие же факты про себя. Кроме того, вам понадобится 7 «неправильных» фактов. Чтобы получить их – обратитесь к коллегам с других отрядов, друзьям, родителям или выдумайте их. Затем подготовьте всю комплектацию игры (см. п. «Как это выглядит»). Самостоятельно оформите место проведения мероприятия как студию для съемки телевизионного шоу, позаботьтесь о музыкальном и техническом сопровождении.

### Характеристики шоу (игры):

Цель: Снятие коммуникативных барьеров и сплочение  
Период смены: Организационный (2-3 день)  
Время суток: Вечер (20:00-21:30)  
Возрастное ограничение: 9+ (12-)  
Рекомендуемое количество участников: 12-13 человек  
Место проведения: аудитория  
Продолжительность: 1-1,5 часа

### В комплект входят:

- 1 большая карта с закрытыми конвертами (20 шт) и главной ячейкой (1 шт)
- Карточки «Факты» (участников) (16 шт)
- Карточки «Задания» (2 шт)
- Карточки «Бонус» (1 шт)
- Карточки «Анти-бонус» (1 шт)
- Карточки «Финал» (3 шт - факты о ведущих, 7 шт - факты о других людях/выдуманные)
- Главный приз (1 шт)

# Карта и карточки

В игре есть 4 типа карточек и игровое поле, именуемое картой. Далее подробнее об этом:

- Игровая карта. Представляет из себя большой ватман с 20-ю прикрепленными конвертами и центральной финальной ячейкой. В каждом конверте лежит одна из карточек, задействованных в игре. Каждый ход один из конвертов открывается и остается открытым до самого конца. Центральная ячейка представляет собой бумажное окно со створками. Она открывается только перед финальным раундом (см. п. «Ход игры»)
- Карточки «Факт». На игровом поле располагаются в одном из конвертов и участвуют в первом раунде. На задней стороне карточки есть крепление в виде кольца из малярного скотча, чтобы закреплять вытащенную карточку на участнике или ведущем. Если вытягивают эту карточку, вся команда угадывает автора данного факта (подробнее см. п. «Ход игры» и «Дополнительные опции»)
- Карточки «Задания». На игровом поле располагаются в конвертах и участвуют в первом раунде. Если вытягивается такая карточка, То вся команда участников выполняет задание, указанное на ней. Правила заданий объясняют ведущие (см. п. «Правила заданий»). За каждое выполненное задание команда получает до 3х баллов.
- Карточки «Бонус» и «Анти-бонус». На игровом также расположены в конвертах и тоже участвуют в первом раунде. Если участник вытаскивает такую карту, то вся команда получает +3 или -3 балла соответственно.
- Карточки «Финал». Внешне ничем не отличаются от карточек «Факт», но располагаются все в центральной ячейке и участвуют только в финальном раунде. Среди финальных карточек есть только 3, подходящих ведущим, остальные - ложные. Подробнее о том, как играют эти карточки в п. «Ход игры».



# Цель игры и как ее достичь

Цель игры - угадать все 3 факта про ведущих. Чтобы максимально облегчить себе задачу, в первом раунде команда зарабатывает очки путем отгадывания фактов друг про друга, выполнения заданий и зарабатывания бонусов.

## Ход игры

Перед началом шоу, все участники садятся в полукруг лицом к игровой карте. Ведущий по очереди вызывает игроков к полю. Далее такого игрока мы будем называть «Активный игрок».

Итак, активный игрок выходит к конвертам и наугад открывает один из них. В зависимости от типа карточки он и его команда, соответственно, выполняют действия (см подробне в п. «Карта и карточки»). За это игроки получают баллы (см. п. «Баллы» и «Дополнительные опции»). Затем к карте выходит следующий участник. Круг повторяется до тех пор, пока не будут открыты все детские факты. (То есть, если открыты все 16 фактов участников, но не открыты бонусы, необходимо переходить к следующему раунду, однако, в противоположной ситуации, то есть когда открыты все бонусы, задания, прошел круг но остались не открытыми некоторые из фактов, первый раунд продолжается).

По окончании первого раунда подсчитываются баллы, набранные командой и ведущие объявляют начало финального раунда. Открывается центральная ячейка и на глазах у участников появляется 10 интересных фактов, лишь 3 из которых относятся к ведущим. За заработанные баллы можно купить подсказку, каждая из которых стоит 4 балла.

Подсказка бывает 2-х типов:

- Уничтожение ложного факта
- Намек на правильный факт

Подсказки должны быть такими, чтобы, даже если команда набрала баллы всего на 1 подсказку, они смогли справиться с заданием.

Команда считается победителем, если угадала 2 из 3 фактов и абсолютным победителем, если угадала все 3.

## Баллы

Команда может заработать баллы, или их лишиться, если:

- + Верно угадает факт одного из участников (1 балл)
- + Хорошо справится с заданием (1-3 балла)
- + Откроет бонусную карточку (+3 бала)
- Откроет анти-бонусную карточку (-3 балла)
- Будет нарушать правила заданий или дисциплину (От -1 балла)

## Дополнительные опции

Команда также может попытаться увеличить свои баллы.  
Для этого:

- Два раза за игру можно выбрать опцию «Я сам!». В таком случае угадывать, кому принадлежит вытянутый факт будет активный игрок единолично. Если ответ окажется верным, то команда получит 3 балла вместо 1
- Два раза за игру можно сделать ставку на свой ответ, то есть прибавить к его базовой стоимости некое количество баллов (от 1 до 5). Если ответ команды окажется верным, то в дополнение к 1 обязательному баллу она получит еще столько, сколько поставили участники, однако если ответ будет неправильным, то из общего счета участников вычитается ставка.

## Правила заданий

- Задание «Сломанный художник». Команда выстраивается в колонну, последнему человеку показывают простой рисунок: солнце, домик, человечка и т.д. Тот, кто увидел рисунок, молча «рисует» то же самое на спине впереди стоящего человека, стараясь максимально точно повторить «шедевр». Таким образом первоначальное изображение передается по всей колонне до самого первого человека, задача которого – в точности повторить то, что изобразили на его спине. Затем рисунки сравнивают. При полном совпадении команда получает 3 балла.
- Задание «Вихрь». Команда выстраивается по кругу. Капитан вытягивает звук, который должен будет вихрем пролететь внутри этого круга. Затем, по команде ведущего, отряд начинает передачу звука поворотом головы налево и его произнесением. По команде также запускается таймер, который останавливается, как только звук вновь дойдет до капитана. Первая попытка – пробная. Задача команды – успеть менее чем за 3 секунды (время может меняться на усмотрение проводящих игры). Если справились со второй попытки – 3 балла, с третьей – 2 балла, с 4 и более – 1 балл.

*Здесь предложены лишь варианты заданий, ведущий оставляет за собой право придумать свои.*

## Остались вопросы? Это для тебя!

- Какое максимальное количество баллов может набрать команда?
- В данных правилах описана игра на 16 участников и 3 ведущих. Команда может набрать максимально 39 баллов (16 за угаданные факты, +4 за опцию «Я сам», +10 за ставки, +3 за бонусную карту и еще + 6 за выполненные задания). При другом количестве участников следует пересчитать как баллы, так и комплектацию игры.
- Кто выбирает опции: активный игрок или команда?
- Все решения (за единственным исключением - опции «Я сам!») принимает вся команда.
- Сколько времени дается на принятие решения?
- В первом раунде - по 20-30 секунд на обсуждение каждого факта, по 3 минуты на задания. В финальном раунде - 5 минут на выполнение заданий после получения всех подсказок.
- Что такое финальный приз?
- Финальным призом может быть все, что угодно: купоны для детей, внутриотрядная валюта (если тематика лагеря и смены позволяет или располагает).. - все, на что хватит вашей фантазии.

