

# Интерактивные игры для помещений

---

## Паб-квиз

Паб-квиз - интеллектуально-развлекательная командная игра на логику, сообразительность и кругозор. Игра в классическом формате проходит в непринуждённой обстановке бара, когда участники команд попивают пиво и отвечают на несложные и забавные вопросы, но может проводиться и в офисе, и в других помещениях со столами. Победитель получает приз — как правило, скорее символический. Всё просто, и, как зачастую это случается, — гениально: прежде всего это развлечение и азарт командной борьбы и только потом - разминка для ума.



Игра проходит между командами по 3-7 человек в каждой, сидящих за одним столом. Формат игры подразумевает 7 различных раундов по 7 вопросов, примерно по 1 минуте обсуждения на каждый вопрос. Вопросы каждого раунда задаются подряд и команды заносят ответы в специальные бланки. Команды сдают бланки для подсчета очков после каждого тура. Правильные ответы на вопросы дают команде призовые баллы. Побеждает команда, набравшая по итогам всей игры наибольшее количество баллов.

Промежуточные итоги подводятся во время перекуров/"кофе-брейков" (после 3 и 6 туров).

Общая продолжительность мероприятия 2-2,5 часа.

Сценарий готовится индивидуально в зависимости от специфики мероприятия, сферы деятельности заказчика и т.п. Все задания максимально разноплановые и загаданы множеством способов. Примеры конкурсов:

- 1) Общие вопросы на эрудицию
- 2) Конкурс с фото-видеорядом (угадывать фильмы)

3) Музыкальный конкурс (угадывать песни по мелодии или по тексту, можно также по очереди выпускать одного из игроков, чтобы он пел какими-то звуками типа «мяу-мяу» всем командам)

Кофе-брейк

4) Алкогольный конкурс (определяем на вкус сорта пива, за каждый правильный сорт/тип — 1 балл)

5) Устами младенца (заранее записываем детей, где они объясняют слова, и запускаем видео).

6) «Крокодил» — по одному человеку от каждой команды объясняет всем слово при помощи жестов или другими способами (например, одними прилагательными или только словами на одну букву).

Кофе-брейк

7) Интеллектуальный конкурс со ставками (в т.ч. тематический) — то есть, заранее объявляется тема; нужно сделать ставки (в баллах) на те или иные вопросы, затем при правильном ответе начисляется повышенное количество баллов, при неправильном — снимается соответствующее количество баллов.



Еще варианты конкурсов:

8) Выбор: игра-разминка; пять вопросов с выбором правильного ответа из четырёх предложенных вариантов, а также пять утверждений: команды должны определить, соответствуют они действительности или нет.

Что нужно: эрудиция, логика, интуиция.

9) Пары: вам предлагается составить пятнадцать пар. Это могут быть муж и жена, книга и её автор, песня и исполнитель – тема меняется от раунда к раунду

Что нужно: эрудиция, общие знания по разным темам, логика.

10) Разоблачение: вам сообщают несколько фактов, ваша задача – как можно быстрее понять, о ком или о чём идёт речь. Количество выигранных баллов уменьшается с каждой подсказкой.

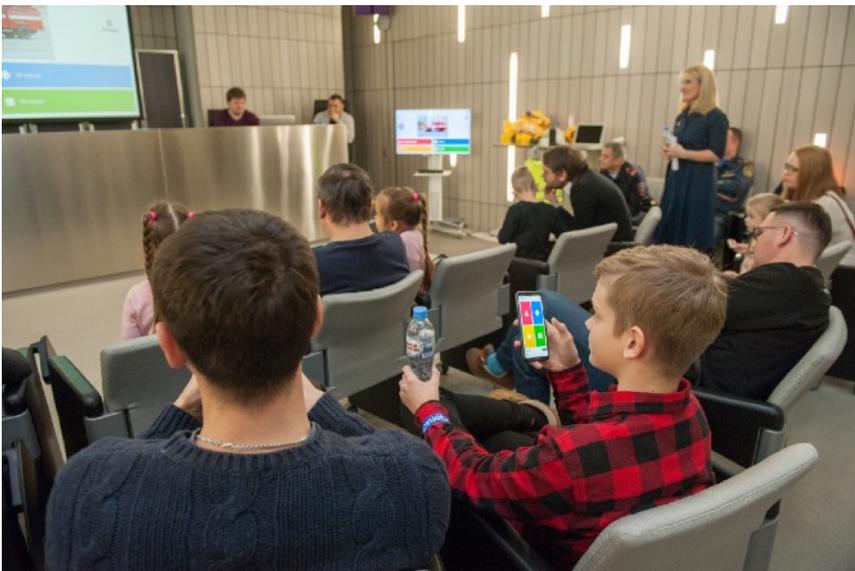
Что нужно: эрудиция, умение оценивать риски, сообразительность.

11) Конкурс капитанов: все выходят к столу и отвечают на скорость, кто первый сообразил - нажимает кнопку.



## Онлайн-викторина со смартфонами

Игра запускается на сервере с компьютера, имеющего доступ в интернет. Изображение с него выводится на большой экран (проектор и/или телевизоры). Перед стартом на экране отображается пин-код игры; все участники заходят на сайт со смартфона и вводят его для получения доступа, а также придумывают себе никнеймы. По мере ввода никнеймов они отображаются на экране.



Игра запускается. На экране появляется вопрос (текст/изображение, при необходимости аудиосопровождение) и до 4 вариантов ответа, 1 или несколько из которых являются правильными. Также отображается таймер: время, оставшееся на ответ. Ведущий дополнительно зачитывает вопрос и ответы.

Синхронно на экранах смартфонов появляются 4 крупных кнопки разного цвета, соответствующие версиям ответов. Игроки

выбирают правильный ответ; в соответствии с правильностью и скоростью (!) выбора

автоматически начисляются баллы и выводится промежуточная турнирная таблица, а также данные о том, сколько людей выбрали тот или иной вариант. Ведущий комментирует ответы, затем переходит к следующему вопросу.

В конце формируется список победителей в соответствии с количеством набранных очков.

В отличие от паб-квизов, этот формат не требует обязательного разделения на команды (зачет индивидуальный), а также позволяет проводить мероприятие в помещении с аудиторной рассадкой или вовсе без нее (например, в зале, где все стоят перед сценой).

## Интерактивная викторина с брейн-системой



Аналог знаменитой игры Jeopardy, с которой впоследствии была скопирована известная у нас телевикторина «Своя игра». Может проводиться как в индивидуальном, так и в командном формате (до 8 команд).

Игроки видят экран с таблицей различных тем каждого раунда и 5 вопросов на каждую тему, которые можно выбирать. Также у каждого игрока или команды есть кнопка и лампа-шар, которая загорается при нажатии. После выбора вопроса игроки, знающие правильный ответ, должны быстрее других нажать кнопку и озвучить ведущему ответ на вопрос. Если ответ неправильный, право ответа переходит к следующему участнику. Если ответ правильный — участник получает право выбора следующего вопроса.

Задания и вопросы — самые разноплановые на темы, близкие компании, именику и т.п. Например:

- «Все флаги в гости»: города загаданы через эмодзи
- «Устами младенца»: слова загаданы через видеоролики, где дети их объясняют
- «Ерундопель»: нужно угадать 1 из вариантов значения сложного слова
- «Мутко или Кличко»: угадать, принадлежит смешная цитата Мутко, Кличко или никому из них.
- «Пальцем в небо»: команды пишут число, которое считают правильным ответом; баллы получает тот, кто был ближе всего к правильному числу.

ВСЕ ФЛАГИ В ГОСТИ	УСТАМИ МЛАДЕНЦА	ЕРУНДОПЕЛЬ	МУТКО ИЛИ КЛИЧКО?	ПУТЕШЕСТВИЯ	ПАЛЬЦЕМ В НЕБО
#100	#100	#100	#100	#100	#100
#200	#200	#200	#200	#200	#200
#300	#300	#300	#300	#300	#300
#400	#400	#400	#400	#400	#400
#500	#500	#500	#500	#500	#500

1	2	3	4
#0	#0	#0	#0

## Диванный квест или «Ленинградские вечера»

Аналог телеигры «Подмосковные вечера»: мероприятие для компании друзей (до 20-30 человек), позволяющее сыграть в веселые игры, попеть, выпить и вкусно поесть прямо в процессе.

Главная идея в том, чтобы людям было смешно, весело и хорошо, когда они находятся в замкнутом помещении.

Это серия веселых раундов, похожих на азартные, громкие, смешные игры, в которые играют в дружеских компаниях на вечеринках. Мы собрали вместе такие игры, во время которых ты можешь показать себя совершенно с иной стороны. И уж точно они не оставят равнодушными ни взрослых ни детей. Пока проводили, заметили еще один удивительный момент — во время таких игр уже через секунду все забывают, кто они есть. Начальники и подчиненные. Дети и родители. Мужчины и женщины. Блогеры и хипстеры. Совершенно не важно, кем ты был до Игры. Здесь, во время игры, ты наш гость. Все очень уютно и по-семейному. Это как в Лас-Вегас поехать — все, что происходит на игре, остается на игре. Нашим гостям с удовольствием помогает наша команда авторов, обаятельный ведущий и харизматичный диджей.



Игроки делятся на команды: каждая занимает один из 4 диванов, и...

1. Smile, господа, smile

«Смайл, господа, смайл» или «эмодзи, господа, эмодзи». В этой игре участвуют 4 команды одновременно. На экране с помощью картинок - эмодзий будут зашифрованы названия фильмов и мультфильмов. Если кто-то из участников догадался, о чем идет речь, его задача -- быстрее нажать кнопку. Если команда отвечает правильно, она получает два очка, если нет – право ответа переходит к тому, кто нажал на кнопку следующим.

2. Намек понял

«Намек понял» или «три в одного». Капитан команды становится лицом к экрану. Задача команды - отгадать слово, загаданное капитаном. Нельзя говорить однокоренные слова, нельзя показывать руками. Когда участник команды отгадывает слово, он меняется местами с капитаном и объясняет следующее слово. Игра продолжается 90 секунд, за каждый правильный ответ - 2 балла.

3. Эх, ЭВМовна...

В этом конкурсе участвуют по одному участнику от каждой команды. Игрокам необходимо угадать песню, строчки которой будет прочитывать бездушный компьютерный голос. Тот,

кто первым догадается, что это за песня, нажимает на кнопку и даёт свой вариант ответа. Если участник даёт неверный ответ, то право угадывать переходит к его сопернику. Если оба ответили неправильно, компьютерный голос продолжит цитировать слова из песни. После того, как одна пара правильно угадала название песни, участники меняются. За каждый правильный ответ даётся три балла.

#### 4. Спinoй к спине:

«Спина к спине» или «связанные мимы». Игруют по две команды толпа на толпу. Капитан встает напротив команды, остальные участники встают в колонну. Мы вам показываем слова, ваша задача объяснить капитану эти слова, только показываем, ничего не говорим! В первом раунде у участников руки связаны перед собой, во втором раунде - за спиной. Если в течение 20 секунд капитан не может отгадать слово, участники меняются. За правильный ответ команды получают 2 балла. Готовы? Все слова на букву М ;)

#### 5. Все согласны

«Все согласны»: убираем из слова все гласные и думаем, думаем, думаем;)

Сейчас на экране вы увидите слово или несколько, из которых мы убрали все гласные и соединили буквы в одно большое слово. Задача игроков - выйти к кнопкам и на скорость отгадать, что мы там загадали, нажав кнопку раньше соперника. В случае неправильного ответа ход переходит сопернику. За каждый правильный ответ команда получает 2 балла. Тема у нас сегодня – музыкальные инструменты, т.к. именинница прекрасно поет и играет на фортепиано (а если плохо поет и играет на нервах, то тема будет другой).

#### 6. Чужие руки

Чужие руки или покажи откуда у тебя руки растут ;)

Капитан делегирует 2 игроков, 2 остаются на диване. 2 человека будут показывать слова, двое отгадывают. Маленькое уточнение. Один может использовать все, кроме своих рук, второй может пользоваться только руками. Раунд продолжается 90 секунд.

#### 7. Игра вслепую, или «Дайте мне Ж! Дайте мне Ж! У меня Р!»

Правила: Мы лишаем команду возможности видеть на некоторое время (завязываем глаза). Команда получает по букве. Задача, услышав подсказку, правильно составить слово, передавая друг другу буквы слева направо (а при этом еще на ощупь понять, какая у кого буква). После каждого вопроса одна или несколько букв меняется.



8. Суперигра:

Мы угадываем имена знаменитостей. У Вас будет 90 секунд, нужно отгадать 10 имен. Можно пасовать, но не более 3 раз. Отгадывающий должен назвать полное имя и фамилию загаданной звезды. Имена звезд находятся на экране за спиной отгадывающего, объясняет вся команда.

**Контакты:**

[welcome@questmaniacs.ru](mailto:welcome@questmaniacs.ru)

+7(812)716-13-17