**Брейн-Ринг**

**Правила гри:**

В класичному варіанті "Брейн-Рингу" одночасно грають дві команди, але може бути і більша кількість, кожна з яких складається з шести чоловік.

Ведучий зачитує питання. Після того, як прочитано весь текст запитання включається брейн-система і/або подається команда "Час". Після звукового або світлового сигналу, команда може натиснути на кнопку або іншим способом повідомити про бажання відповісти на запитання, якщо це було обумовлено раніше. Якщо команда натиснула на кнопку до сигналу, фіксується "фальстарт" і команда втрачає право відповідати на це запитання. У цьому випадку інша команда може відповідати в будь-який момент до закінчення часу на обдумування (20 секунд або час, який залишився до кінця хвилини). Якщо обидві граючі команди натискають кнопки до сигналу, фальстарт фіксується тільки у команди, яка натиснула першою. За правильну відповідь команда отримує одне очко. Команди мають право не відповідати на запитання.

Бої проводяться на фіксовану кількість запитань або до того моменту, коли одна з команд "візьме" певну кількість запитань. У першому випадку командам задається певна кількість запитань (3, 5, 7 тощо). Якщо по закінченню бою рахунок нічийний, то задаються додаткові запитання, до тих пір, коли одна з команд дасть правильну відповідь. В іншому випадку бій продовжується до певної кількості (обумовлену раніше) запитань взятих одної командою.В такому випадку кількість заданих запитань буде невідомою.

**Так чи ні**

Мета цієї гри – не тільки відгадати об’єкт, а й навчити студентів виробляти стратегію пошуку раціональним шляхом.

Викладач або ведучий загадує певний об’єкт відповідно до навчальної дисципліни (наприклад, особу чи історичний факт). Гравці намагаються знайти відповідь, задаючи питання до ведучого, на які можна відповідати тільки «так» чи «ні».

Ця гра навчає складати розрізнені факти у єдину систему, уважно слухати й чути своїх одногрупників.

**Ерудит**

У грі беруть участь 6 учасників. Запитання першого завдання (6-12 запитань за певною темою), які їм даються, оцінюються за 5-бальною системою. Якщо учасник гри не знає відповіді на запитання, йому може допомогти група підтримки, але тоді відповідь оцінюється за 3-бальною системою.

Після кожного конкурсу журі оголошує результати. Той з учасників, хто набрав найменшу кількість балів, вибуває з гри. Переможцю останнього конкурсу присвоюється звання «ерудит».

**Щасливий випадок**

Гра проводиться відповідно до обраної навчальної дисципліни. Майже всі конкурси гри мають назви, аналогічні до телевізійного «Щасливого випадку». Зміст завдань складено відповідно до чинних програм з навчальних предметів.

Учасникам заздалегідь дається завдання підготувати невеличку, на 2-3 хвилини, оригінальну «візитку» - знайомство зі своєю командою.

1. Конкурс «Візитівка» - знайомство команд.

Журі оцінює цей конкурс за 2-бальною системою.

2. Конкурс «Далі…Далі…»

Ведучий ставить запитання , на які треба відповісти за 1 хвилину. Виграє та команда, котра за цей час встигне відповісти на більшу кількість запитань. Кожна правильна відповідь – 1 бал.

3. Конкурс «Заморочки з діжки»

Гравцям задається питання, відповіді на які потребують творчої уяви, вміння логічно мислити, швидкості реакції, почуття гумору. Студент виносить діжечку, з якої капітани команд по черзі виймають по 3-4 номерки з написаними на них завданнями. Кожна правильна відповідь – 1 бал.

4. Конкурс «Темна конячка»

Запитання цього конкурсу присвячені якійсь постаті, факту, персонаж тощо та подаються командам у формі загадок, таємниць, які треба відкрити за характерними ознаками, притаманними тільки цьому об’єкту. Кожна правильна відповідь – 1 бал.

5. Конкурс «Ти-мені, я-тобі»

Капітан чи член команди називає підряд 2 заздалегідь підготовлених питання, на які команда суперників повинна одразу дати короткі відповіді; потім свої запитання ставить наступна команда. Кожна правильна відповідь – 1 бал.

6. Конкурс «Гонка за лідером»

Проводиться аналогічно до конкурсу «Далі…Далі…»

Ведучий може доповнити конкурсу програму будь-якими завданнями творчого характеру. Наприкінці гри журі підбиває підсумки.

**Дебати**

Гра, що на меті допомогти студентам сформувати навички, необхідні для для досягнення життєвого успіху в сучасному суспільстві. Задум гри – підвищити рівень знань студентів. Студенти, що грають у «дебати», навчаються логічно та критично мислити, помічати суперечності, переконливо доводити свої думки та погляди іншим учасникам.

Під час гри в дебати необхідно уважно слухати своїх опонентів. У дебатах уміння слухати є дуже важливим.