**Емельяненко Н.Ю. 229-309-547**

*Приложение 1*.

**Рекомендации по проведению игры**

* вся игра (вопросы и ответы) представлена на слайдах Презентации. Правильные ответы выделены красным цветом и появляются на слайде при щелчке мыши.
* стол, за которым играют участники, имитирует игровой стол реальной игры «Что? Где? Когда?». На нем по кругу расположены конверты с вопросами, на которых сверху написаны учебный предмет и ФИО педагогов, кто играет против учащихся. Волчок расположен в центре.
* участники раскручивают волчок, ведущий зачитывает выпавший вопрос и ФИО учителя, придумавший этот вопрос, команда знатоков (учащихся) отвечает, на табло появляется счёт.
* раскручивание волчка сопровождается музыкой из телепередачи. Для этого перед каждым вопросом в Презентации представлены два слайда с изображением заставки к игре «Что? Где? Когда?». На первом слайде расположен значок **, нажав на который будет воспроизводиться музыкальное сопровождение «Волчок». Чтобы прекратить музыку, надо нажать на этот же слайд в любом месте, появится следующий слайд с заставкой, но без значка, чтобы ребята заранее не видели вопроса.
* после окончания любого раунда, нужно щелкнуть мышью по экрану, чтобы появилась заставка к игре «Что? Где? Когда?».
* на случай подсказки или спорного решения вопросов, ведущий должен иметь запасные конверты с вопросами и подсказками.
* в игре используются вопрос о предмете из чёрного ящика, музыкальная пауза, сектор «зеро», когда ведущий может убрать всю команду, за исключением одного участника или сам от себя задать вопрос команде.
* для отдыха участников в перерывах между вопросами, можно взять небольшие интервью у болельщиков, дополнить ответы на вопросы интересными фактами для расширения кругозора.
* отбор участников может пройти на уроке истории, как итоговое повторение материала, либо после уроков, как отдельное мероприятие, где учащиеся набирают жетоны за каждый правильный ответ.
* предугадать заранее счет игры невозможно. В данной разработке представлены 11 раундов игры, если счет в игре будет 5:5.
* при подготовке к игре, можно к презентации добавить слайды с портретами учителей. Перед зачитыванием выпавшего вопроса, назвать учителя и показать его фотографию.
* в заключение можно выбрать путём тайного голосования самого лучшего игрока и вручить приз, а также самый интересный или сложный вопрос.