

# Нетворкинг «Крокодил»



вовлеченность

грамотность

лидерство

умение коммуницировать

способность решать проблемы

юмор

креативность

учиться всю жизнь

умение работать в команде

критическое мышление

развитый эмоциональный интеллект



- Разминка
- 3 раунда (20, 15, 15 карточек соответственно)
- Цель: 100 баллов
- За каждый правильный ответ 2 балла
- Пропуск слова: -1 балл



# Разминка

Каждый участник должен коротко сказать три факта о себе, два из которых правдивы, а третий — ложный. Участники команды должны угадать какой же один из представленных трёх фактов - неправда.



# Основные правила:

Игроки команды имеют право отгадывать только слова, предназначенные для показа именно этой команде (свои слова).



Игрок показывает слова своей команде до тех пор, пока команда не сказала отгадываемое слово вслух именно так, как оно записано или судья не остановил игру.

Время раунда: 5, 6, 7 минут.

# Раунд 1 -

## «Объяснительный»:

1. Игроку запрещается произносить слова, звуки, по которым легко угадать слово (например, по звуку «мяу» можно легко догадаться, что загадана кошка).

2. Запрещается губами проговаривать слова.

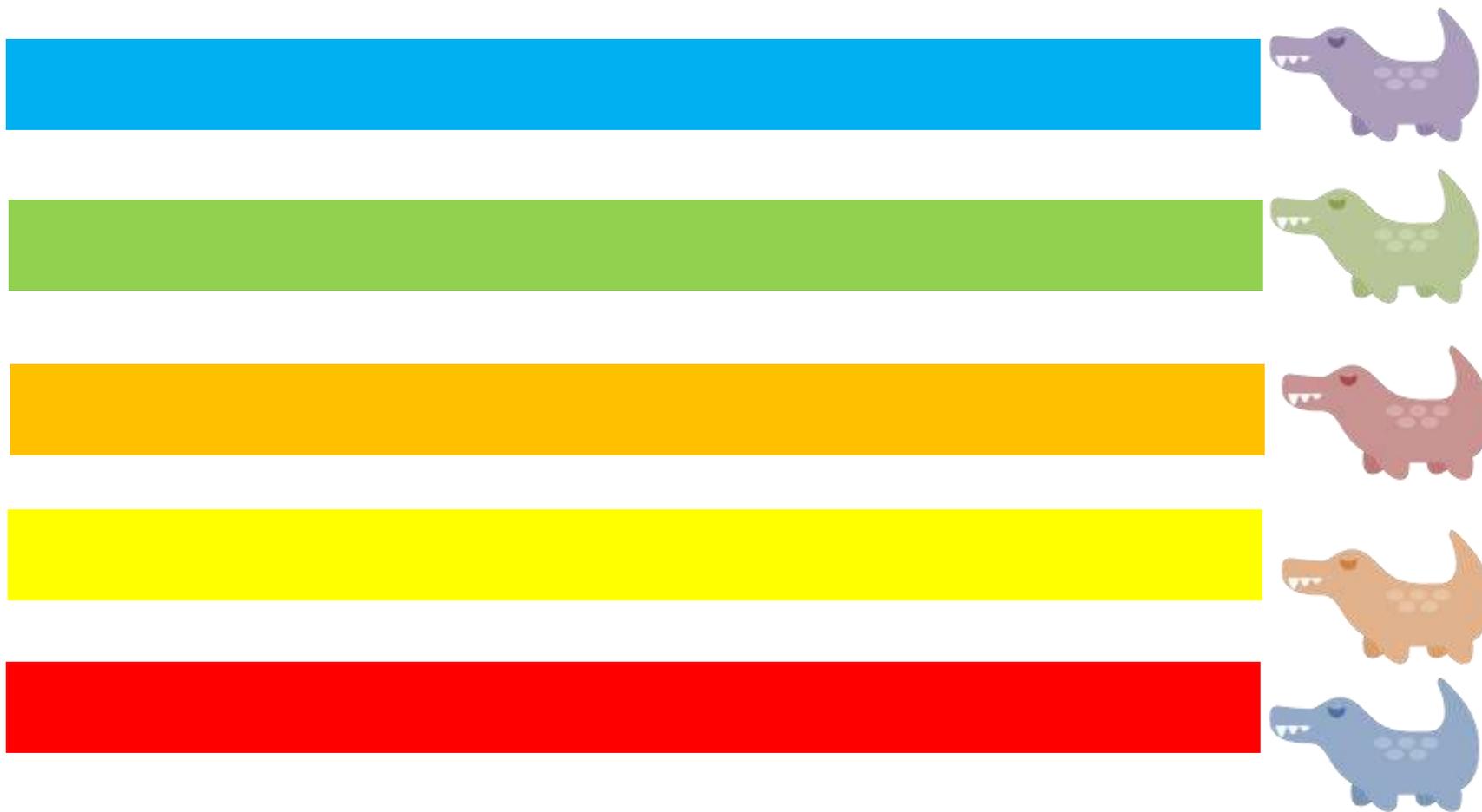
3. Запрещается показывать загаданное слово по буквам.

**Отгадывающие могут:** задавать игроку любые вопросы; уточнять сколько слов загадано; просить игрока назвать синонимы; перечислять любые появляющиеся варианты.

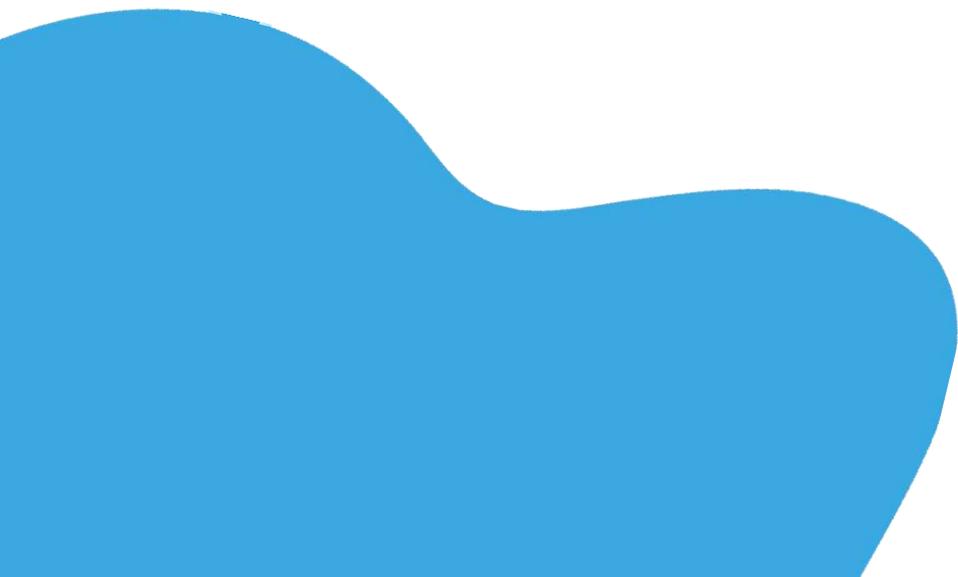
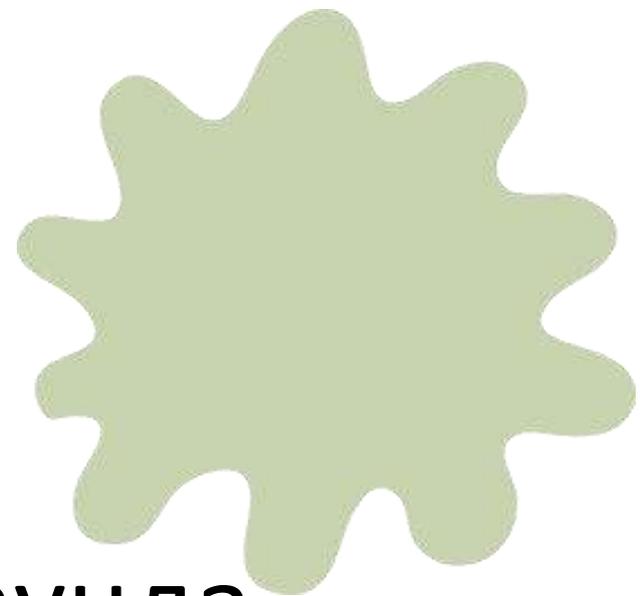
**Пропустить слово можно - минус 1 балл.**



# Время выполнения 5 минут



# Итоги первого раунда



# Раунд 2 - «Рисовательный»



1. Игроку запрещается произносить слова , звуки, показывать жестами отгадываемое слово.
2. Запрещается рисовать загаданное слово по буквам.

**Отгадывающие могут:** задавать игроку любые вопросы; уточнять сколько слов загадано; просить игрока нарисовать синонимы; перечислять любые появляющиеся варианты.

**Пропустить слово можно – минус 1 балл.**

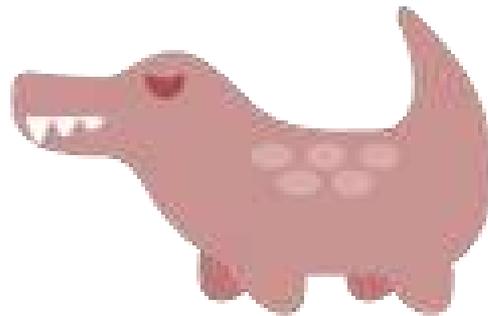


# Время выполнения 6 минут





# Итоги второго раунда



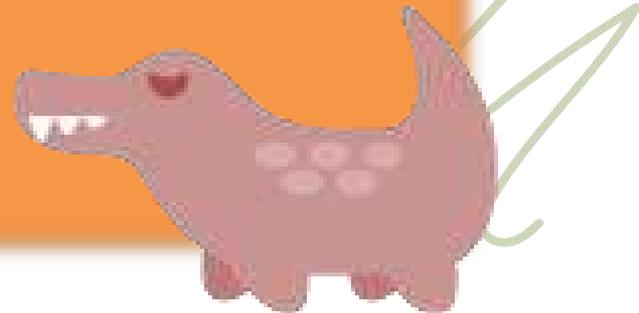
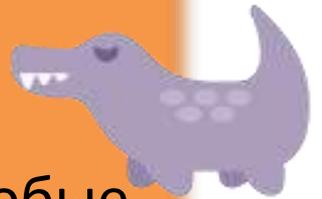
# Раунд 3 - «Показательный»:



1. Игрок только с помощью мимики и жестов показывает загаданное слово.

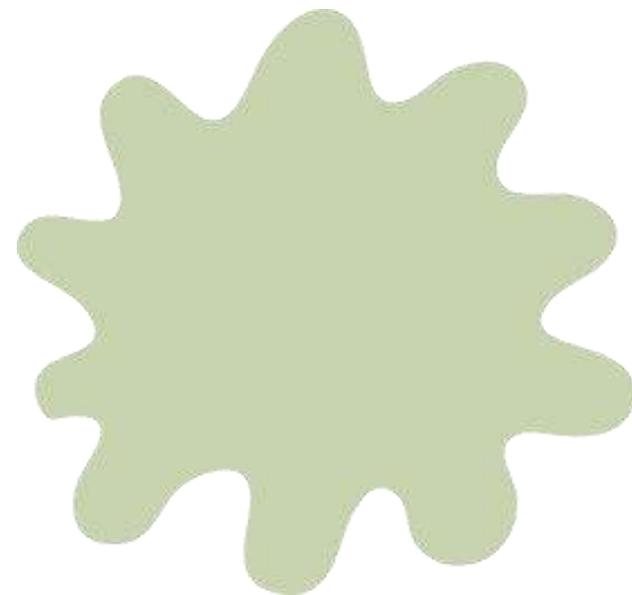
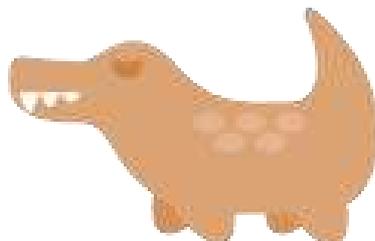
**Отгадывающие могут:** задавать игроку любые вопросы; уточнять, сколько слов загадано; перечислять любые появляющиеся варианты.

**Пропустить слово можно - минус 1 балл.**



# Время выполнения 7 минут





Итоги третьего раунда



вовлеченность

грамотность

лидерство

умение коммуницировать

способность решать проблемы

юмор

креативность

учиться всю жизнь

умение работать в команде

критическое мышление

развитый эмоциональный интеллект

