

FAMILY FEUD

● Play the game.

You need:

- 1 leader (teacher)
- 1 PowerPoint template
- 2 teams of competitors (students)
- 2 "buzzers" (or one ball)



ACTIVITY COURSE

PLAY OFF (introductory phase)

The game begins with one member (student) from each team coming to the board to face each other on the first question. Players hold one hand behind their back and place the other on the table in front of them. The leader (teacher) reads the question and the player who first presses the "buzzer" gets the right to give his answer. Instead of a buzzer, each team can use an object (eg a small ball) that stands on the table in front of both students and whoever grabs the ball first has the right to give their answer.

If a player's answer is at the top of the leaderboard, their team takes control of the question. Otherwise, if the player's answer is somewhere lower on the leaderboard, a player from the opposing team has the right to try to give an answer that has a higher rank on the leaderboard in order to take over the question for his team. The player whose team takes control returns to his place and now the other members of his team can answer the same question one by one.

If no player can correctly guess the term from the scale during the first match, then the leader asks the question to another competitor from the team of the player who pressed the buzzer first, and the question continues to be exchanged among the members of the teams until the correct answer is given.

In the TV show, the answers on the scale are ranked according to popularity, i.e., the most common answers given by the respondents. In the school version of the show, the answers do not have to be ranked according to popularity (there are no respondents), but it is important that they are considered correct answers to the question, for example, the question reads "Name one school subject". Answers can be math (mathematics), history, P.E. (TZK), ...

CONTINUATION OF THE GAME

While answering the questions, team members are not allowed to talk to each other. If the members give an answer that is not on the scale, the team gets an X. If the team gives all the correct answers before reaching three X's, they win that round and win all the points for their team (maximum points are 100 per round).

However, if a team gets three X's, control is taken over by the opposing team who in turn have only one chance to reveal one of the remaining answers from the chart to win that round. At this point, members can consult with each other to come up with their answer. If they do not give the correct answer, the first team gets all the points.

In the new round, all the rules from the introductory phase and the continuation of the game are repeated.

The teacher should print out the PPT for himself so that he can keep track of the students' answers.

**Potrebno:**

- 1 voditelj (učitelj)
- 1 PowerPoint predložak
- 2 tima natjecatelja (učenika)
- 2 „buzzer-a“ (ili jedna loptica)

TIJEK AKTIVNOSTI**PLAY OFF (uvodna faza)**

Igra počinje s jednim članom (učenikom) svakog tima koji izlazi pred ploču kako bi se međusobno suočili na prvom pitanju. Igrači drže jednu ruku iza leđa, a drugu polažu na stol ispred sebe. Voditelj (učitelj) pročita pitanje i igrač koji prvi pritisne *buzzer* dobiva pravo dati svoj odgovor. Umjesto *buzzer*a za svaki tim može poslužiti i neki predmet (npr. mala lopta) koji stoji na stolu ispred obojice učenika i tko prvi zgrabi loptu ima pravo dati svoj odgovor.

Ako se igračev odgovor nalazi na prvom mjestu na ljestvici, njegov tim preuzima kontrolu nad pitanjem. U suprotnom, ako se igračev odgovor nalazi na nekom nižem mjestu na ljestvici, igrač iz suparničkog tima ima pravo pokušati dati odgovor koji ima viši rang na ljestvici kako bi preuzeo pitanje za svoj tim. Igrač čiji tim preuzme kontrolu vraća se na svoje mjesto te sada ostali članovi njegovog tima mogu dati odgovor na isto pitanje jedan po jedan.

Ako nijedan igrač ne može točno pogoditi pojam s ljestvice tijekom prvog dvoboja, tada voditelj pitanje postavlja drugom natjecatelju iz ekipe igrača koji je prvi stisnuo *buzzer*, i pitanje se nastavlja izmjenjivati među članovima timova dok se ne da točan odgovor.

U TV emisiji odgovori na ljestvici se rangiraju prema popularnosti, tj. najčešćim odgovorima koji su dali ispitanici. U školskoj verziji emisije odgovori se ne moraju rangirati prema popularnosti (nema ispitanika) nego je bitno da se smatraju točnim odgovorima na postavljeno pitanje, npr. pitanje glasi „*Name one school subject*“ (Navedi jedan školski predmet.) Odgovori mogu biti: math (matematika), history (povijest), P.E. (TZK), ...

NASTAVAK IGRE

Tijekom davanja odgovora na postavljena pitanja članovima tima nije dopušteno razgovarati međusobno. Ako članovi daju odgovor koji se ne nalazi na ljestvici, tim dobiva X. Ako tim pruži sve točne odgovore prije nego što stigne do tri X-a, pobjeđuje u toj rundi i osvaja sve bodove za svoj tim (maksimalan broj bodova je 100 po rundi).

Međutim, ako tim dobije tri X-a, kontrolu preuzima suparnički tim koji zauzvrat ima samo jednu priliku otkriti jedan od preostalih odgovora s ljestvice kako bi mogli pobijediti u toj rundi. U ovom trenutku članovi se mogu međusobno savjetovati kako bi došli do svog odgovora. Ako ne daju točan odgovor, prvi tim dobiva sve bodove.

U novoj rundi se ponavljaju sva pravila iz uvodne fazi i nastavka igre.

Nastavnik bi trebao isprintati PPT za sebe kako bi mogao pratiti odgovore učenika.