

# СТО К ОДНОМУ

Игра **1**

# 1. Простая игра

Новости **27**

Знания **14**

Данные **7**

Что мы слышим **6**

Текст **6**

То, что можно обрабатывать **3**

## 2. Двойная игра

Процессор **24**

Монитор **19**

Системный блок **11**

Клавиатура **7**

Материнская плата **6**

Мышь **5**

### 3. Тройная игра

Всемирный паук	<b>24</b>
----------------	-----------

Интернет	<b>22</b>
----------	-----------

Люди, пользователи	<b>10</b>
--------------------	-----------

Программисты	<b>8</b>
--------------	----------

Все	<b>6</b>
-----	----------

Компьютеры	<b>4</b>
------------	----------

## 4. Игра наоборот

Нет электричества

**37**

1

Нет компьютера

**30**

5

Сломан

**10**

6

Не хочу

**9**

2

Он уже включен

**6**

8

Не умею

**4**

4

0

# Большая игра

	<b>Игрок 1</b>	<b>Игрок 2</b>
<b>Сумма</b>		

# СТО К ОДНОМУ

Игра **2**

# 1. Простая игра

Информация **24**

Документ **10**

Часть памяти **9**

Папка **5**

Программа **3**

Информационный шкаф **2**



## 2. Двойная игра

Чтоб не украли компьютеры **46**

Чтоб дети не убежали с уроков **18**

Чтоб не входили посторонние **9**

Положено **6**

Чтоб её ломать **4**

Для красоты **4**

Как в зоопарке **1**

### 3. Тройная игра

**Excel** **26**

Таблица в компьютере **12**

Таблица, только электронная **11**

Таблица в Интернете **10**

Таблица на экране **7**

Данные **2**

## 4. Игра наоборот

Программист	37	1
Компьютерщик	30	5
Хакер	10	6
Умник	9	0
Гений	6	2
Инженер	4	1
		8
		2
		4
		0

# Большая игра

	<b>Игрок 1</b>	<b>Игрок 2</b>
<b>Сумма</b>		

# СТО К ОДНОМУ

Игра **3**

# 1. Простая игра

Без электричества **43**

Без человека **14**

Без процессора **9**

Без монитора **7**

Без материнской платы **5**

Без мышки **3**

Без учителя **1**

## 2. Двойная игра

В школе (классе)	<b>21</b>
------------------	-----------

Дома	<b>16</b>
------	-----------

На работе	<b>10</b>
-----------	-----------

В жизни	<b>9</b>
---------	----------

В магазине	<b>5</b>
------------	----------

У друзей	<b>3</b>
----------	----------

### 3. Тройная игра

Обмен, получение инф. **28**

Для знакомств, общаться **16**

Для работы **13**

Для почты **7**

Лазать по нему (тонуть) **7**

Качать рефераты **4**



## 4. Игра наоборот

Бил Гейтс	<b>32</b>	<b>1</b>
Учитель информатики	<b>25</b>	<b>5</b>
Я	<b>10</b>	<b>3</b>
Не знаю	<b>9</b>	<b>6</b>
Папа	<b>5</b>	<b>4</b>
Майкрософт	<b>(Microsoft)</b>	<b>3</b>
Хакер	<b>1</b>	<b>2</b>
		<b>5</b>
		<b>0</b>

# Большая игра

	<b>Игрок 1</b>	<b>Игрок 2</b>
<b>Сумма</b>		