

# ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ / БОНУСНЫЕ ЗАДАНИЯ

## 1. ГЕРБАРИЙ

Привезите на финиш красные революционные листья или плоды следующих растений:

1. Половина названия этого растения - алкогольный напиток, а половина – природное явление.
2. Если верить Василию Шукшину, то это растение точно подходит к нашему заданию (неважно, лист или плод).
3. А лист этого дерева вам, скорее всего, придётся искать внизу. Ведь она так дрожит на ветру!
4. За столом этой красавице (чьи плоды мы от вас ждём) часто задают вопрос, в котором фигурируют и голова, и тын.
5. Вам нужен плод растения, из которого выходит отличный сироп... А самый популярный цветок на самом деле тоже можно назвать именем этого растения. Тем более, колючесть у них общая.
6. Лист дерева из самой хоккейной (после России, конечно) страны.

**Бонус – 30 минут полный гербарий.**

**Задание проверяется на финише.**

## 2. ТРОЙНАЯ ШИФРОВКА

Творчество Михаила Зощенко, шрифт начала XIX века, дополнительный листок к теории и карта помогут вам найти КП 25 и сфотографироваться на его фоне.

**Бонус – 120 минут**

**Фотография на КП выкладывается на сайт после финиша.**

## 3. ЛИЦА ОКТЯБРЯ

Наш замечательный поэт слегка заработался и не успел завершить свои четверостишья. Он сказал, что эти фамилии настолько известны, что любой образованный человек может закончить стихи и без его помощи.

О ком бы на Первом кино показать?

И дом кто покинул господский,

Чтоб революции символом стать?

Зовут \_\_\_\_\_

Большевик! Отбросим лесть!

Скажем вам по-свойски:

Улица есть в его честь!

\_\_\_\_\_

Меньшевик, большевик: был и тем, и другим.

Да, слегка за него покраснеем-ка!

И фамилию тоже двойную дадим:

\_\_\_\_\_

Ей Северянин – брат. Писал:

«Наш дом знакомых полон стай»

И женщиной-министром стала

\_\_\_\_\_

Он с Лениным вместе жил в шалаше,

Врагов словом сёк, и злодеев клич

Не мог раздаваться. Ведь смял всех уже...

\_\_\_\_\_

Ильича кто охранял,

Стопку звонко бахнув?

В топку угли кто кидал?

Это \_\_\_\_\_

**Бонус – 30 минут**

**Задание сдается на финише. Не забудьте подписать лист: № команды/категория**

## 4. ИНТЕРЕСНЫЙ ОБЪЕКТ

На одном из КП вам встретится объект, состоящий из множества точек. Его оригинал в городе вплоть до 65-летнего юбилея великого революционного события имел в названии целых 2 упоминания нашего главного героя. Подумайте, о чем идёт речь, это поможет вам взять КП.

## 5. СОБЕРИ СВОЮ ПАРТИЮ

В стартовом пакете вы получили номер своей команды с необычной наклейкой. Это ваш партбилет, а цвет наклейки означает принадлежность к той или иной партии.

Во время игры вам необходимо собрать мини-съезд вашей партии, в котором примут участие от 5 ее членов. Сделайте фотографию съезда с четко различимыми партбилетами.

**Бонус – 30 минут.**

**Фотография выкладывается на сайт после финиша.**

## 6. КАПИТАН, ЕГО ВЕЛИЧЕСТВО ШАЛТАЙ-БОЛТАЙ.

Естественно, мы не могли и в этот раз обойтись без яйца. Пардон, я сказал «яйца»? Мои глубочайшие извинения! Ведь это будущий морской волк!

Ваша задача - простое куриное яйцо превратить в капитана судна. А именно:

1. Он должен обладать руками, чтобы править штурвалом.
2. У него должны быть ноги, чтобы уверенно стоять на палубе.
3. Каждый капитан должен иметь свою счастливую шляпу.

Все перечисленные выше «аксессуары» не должны быть нарисованы, они должны быть физически исполнены.

**Бонус – 30 минут.**

**Задание проверяется на КП 14 для класса SPORT (КП 31 для класса FUN и LIGHT)**

## **7. РЕВОЛЮЦИОННЫЙ КРЕЙСЕР**

Друзья, ваша задача сконструировать собственный революционный крейсер, который будет способен не только держаться на поверхности воды, но и «ходить» по ней!

Техническое задание для крейсера:

1. Крейсер должен быть изготовлен лишь из подручных средств. Покупные корабли или их детали использовать запрещено.
2. Ваше плавсредство должно «ходить» по воде за счет резиномотора<sup>1</sup> (резиноmotor «заводится» непосредственно перед спуском корабля на воду).
3. Крейсер должен самостоятельно проплыть 4 метра на тяге от резиномотора.
4. У каждого уважающего себя корабля должно быть название и капитан. Название должно читаться.
5. Визуализация капитана прописана в задании б

**Бонус – 45 минут.**

**Задание проверяется на КП 14 для класса SPORT (КП 31 для класса FUN и LIGHT)**

**ВАЖНО: весь мусор экипаж увозит с этапа самостоятельно, если этого не происходит, то этап засчитан не будет.**

## **8. УДАЧНЫЙ КАДР**

Сделайте фотографию кого-нибудь из своего экипажа (обязательно с номером):

1. В качестве иллюстрации ответа на вопрос, полученный на КП 15 (только для класса FUN и LIGHT)
2. «Рабочий и колхозница»
3. В тамбуре электрички

На всякий случай предупредим, что фейки (бутафорский тамбур, рабочий без молотка) в зачет НЕ пойдут.

**Бонус – 30 минут за каждую фотографию.**

**Фотографии выкладываются на сайт после финиша.**

## **9. КУЛЬТУРНЫЙ ДОСУГ**

Наверняка, многие ваши друзья остались в Петербурге и не поехали на «Дорогу Приключений». Сидят перед телевизором, скучают и, конечно, вам завидуют. Вот мы и придумали им небольшое развлечение!

Найдите человека, который готов ради вас приехать ровно к 15:00 на пл. Ленина. Неподалеку от памятника будет базироваться наш инструктор (в красной судейской жилетке). У него нужно отметить номер/класс команды. Ваш человек должен поучаствовать в небольшом (на 10 минут) флешмобе. Видео о выполнении задания будет выложено в группу и на сайт сразу после финиша.

**Бонус – 60 минут.**

**Фотографии выкладываются на сайт после финиша.**

## **10. ВО ИМЯ РЕВОЛЮЦИИ**

В честь юбилея революции мы решили познакомить вас с нашими инструкторами. Здравойтесь, общайтесь и найдите среди них тех, кого мама и папа обрекли на революционное существование ещё с рождения (что и должно быть отражено в их документах). Не приставайте с документами ко всем подряд - узнайте сначала, революционный ли человек. А если да, то проверяйте.

Сделайте фотографию с таким инструктором.

**Бонус – 15 минут.**

**Фотография выкладывается на сайт после финиша.**

---

<sup>1</sup> Резиноmotor – простейший двигатель для движущихся моделей. Принцип действия основан на свойстве резиновой нити запасать потенциальную энергию при скручивании и отдавать её в виде кинетической энергии, вращающей движитель. Время работы и энергия двигателя зависят от длины и сечения жгута, сорта резины.