

Класс FUN-A // Дополнительные/бонусные задания

1. ФУТГОЛ (ФУТБОЛ БУКВАМИ)

Сыграйте в «футгол» (буквенный футбол). Тут целых 2 игры.

Узнайте счета матчей по нашей версии, и вы не только поймете, кто, как мы полагаем, выйдет в финал Лиги Чемпионов! Итоговый счет двух матчей (соответственно, четыре цифры) поможет вам с нахождением отметки **КП 40**.

РЕАЛ ____ : ____ **БАВАРИЯ**

ЛИВЕРПУЛЬ ____ : ____ **РОМА**

В	Г	Ц	Б	Й	З	Б	Х	Р	Е	Н	О	И	Г	Е	Л	Д	О	Й		
Т	О	Р	П	Е	Д	О	К	Г	Д	А	В	Т	О	Г	О	Л	Э			
А	А	О	Ж	А	Б	Н	И	Щ	У	Е	Ч	М	Б	И	И	А	И	Г		
Е	Н	Н	И	З	А	Н	Й	А	Р	Ы	Й	Т	А	Ы	А	Х	Г	Ш		
Я	Л	О	В	О	Л	Е	Ш	Ы	М	К	М	У	М	А	Р	А	К	А	Н	А
Л	А	Е	Р	Д	И	Э	Й	В	Ц	■	Ф	О	Р	Т	У	Н	А	Щ	У	Й
Р	А	Д	У	П	Е	П	Ж	Ж	Т	Ъ	З	Е	Н	И	Т	С	Ю	Ь	О	Т
У	Х	Б	Л	Т	И	М	Ш	К	А	Р	Д	Е	А	С	М	Я	Б	Е		
Э	Ц	Е	М	А	В	О	Ш	Т	Е	Й	Л	И	К	Е	Т	Л	Ь			
З	З	Т	Ь	М	У	Р	Л	Ч	Т	А	М	С	А	А	О	Т	Л	Ц		
П	Е	О	Б	Ю	О	Б	У	Д	Е	Ч	Т	О	Ч	К	А	Б	Ж	Т		

Ю	А	Ь	С	У	Б	О	Т	В	А	Й	Ч	О	Л	З	П	И	Ж	А		
В	Й	Т	Н	О	З	Е	С	Щ	М	В	Ы	А	Т	А	А	М	Г	Ц		
Б	В	А	Д	Н	Ж	Н	Ы	Р	Р	Н	Н	К	Р	Д	З	М	Е	Р		
О	В	А	П	Р	Е	Ъ	О	Г	О	И	А	Ы	Е	Е	Щ	А	К	У		
Р	Е	К	Й	А	Р	Т	С	У	К	Ф	Т	Р	Б	Ч	И	Ф	Б	Р	А	Ъ
С	О	Н	Ы	В	Й	Х	Г	А	О	■	Х	О	Ч	Т	Й	Э	Е	Ы	Е	Р
Ч	Ж	Б	Е	П	А	Л	Ь	О	П	Ф	П	Д	У	Е	Ф	Х	И	Р	М	Т
У	Ц	Т	А	Ч	Л	А	Р	Ш	И	С	П	В	П	Т	К	О	Т	И		
Д	О	Ь	О	Р	Е	Б	И	Л	Н	М	А	Ц	С	Е	Ш	Х	Г	А		
В	Ш	К	Я	Н	Р	А	В	О	Т	О	Ч	Й	И	А	П	Р	Ь	Ж		
А	У	Б	О	Щ	Я	Ч	В	Г	О	Д	Р	Е	Д	Н	А	А	П	Д		

Правила «футгола»:

А. Самое важное для вас - понять, кто сколько голов забил. Забить гол значит довести непрерывную комбинацию из слов от центра поля к воротам (провести результативную атаку). Слова могут быть написаны по вертикали, горизонтали, диагонали в любую сторону (см. пункт Е).

Б. В атаке **ОБЯЗАТЕЛЬНО** правило: с буквы, которой заканчивается слово, начинается следующее.

В. Каждая атака начинается от центра. Первая буква первого слова атаки всегда находится в центр. квадрате 3x3.

Г. Если атака зашла в тупик, или посмотрите внимательно, или... да, и правда, это нерезультативная атака!

Д. Каждая буква на поле может использоваться множество раз. При этом внутри **ОДНОЙ** атаки тоже.

Е. В первой игре мы выделили вам пример одного из голов, забитого Реалом в ворота Баварии (ФОРТУНА-АССИСТ-ТОЧКА-АТЛЕТ). Этот гол тоже нужно считать в результате игры.

Ж. В качестве слов использовались спортивные, футбольные, околоспортивные термины, названия футбольных команд и даже фамилия одного из известных игроков.

Задание является подсказкой для нахождения отметки КП 40 (см. врезку в карту).

2. УРА, ТУТ ЕСТЬ ИНТЕРНЕТ!

Посмотрите видео по ссылке: <https://youtu.be/5IlylVLgCzU>

Найдите загаданное место и отметьтесь в станции электронной отметки.



Бонус – 120 минут.

3. СОБИРАЙКА

Привезите на финиш следующие предметы:

- Гол с углового удара
- Матч, в котором вратарь ничего не пропустил
- Средство от кашля, которое судья показывает игроку

Бонус – 30 минут за каждый предмет. Задание проверяется на финише.

4. РЕКВИЗИТ БОЛЕЛЬЩИКА

Изготовьте шумовой реквизит для группы поддержки, издающий звук выше 120 децибел.

Участники, которые презентуют этот реквизит, не могут приводить его в действие с помощью своих легких. Также этот предмет нужно держать в одной руке и нельзя ставить на землю (т.е., например одним предметом стучать по другому не получится). В остальном мы вас не ограничиваем.

Бонус – 60 минут. Задание проверяется на КП40.

5. ВАША СБОРНАЯ НА ЧМ ПО ФУТБОЛУ (ГРУППОВОЙ ЭТАП)

В стартовом пакете вы получили номер своей команды с флагом-наклейкой. Во время игры вам необходимо, ориентируясь на флаги других экипажей, найти и собрать всю вашу группу на ЧМ по футболу (это четыре команды). И сделать общую фотографию с номерами всех участников вашей группы.

Бонус – 30 минут. Фотография выкладывается на сайт после финиша.

===== **!!! ПРОДОЛЖЕНИЕ НА ОБОРОТЕ !!!** =====

6. «ЭЛЕМЕНТЫ»

Обратите внимание на задание про элементы церквей и часовен.

Бонус – 120 минут. Задание сдается на финише.

7. «СЕЛФИ ОРИЕНТИРОВАНИЕ»

Выполните задание селфи-ориентирования, полученного на старте.

Бонус – 120 минут.

8. ЧТО ЭТО?

Сделайте механическое устройство, при помощи которого можно будет ПРИЦЕЛЬНО запустить яйцо на расстояние не менее 5 м в длину. Касаться устройства и ядра руками в момент запуска – запрещено. Для запуска дается ОДНА попытка.

Задание проверяется на КП 26

9. ЯИЧНЫЙ МЯЧ

При помощи красок, фломастеров или того, что найдете у себя в багажнике, сделайте из выданного вам на старте яйца – стильный футбольный мяч. Потренируйтесь забивать им голы и давать пасы.

Бонус – 30 минут. Задание проверяется на КП 26

10. ГОПНИКИ (только для экипажей с детьми в классах FUN)

Ваша задача устроить из бутылки с соса-сола фонтан высотой не менее 1,5 метра. Бутылка при этом должна стоять на земле на специально отмеченном месте.

Все необходимые для прохождения этапа ингредиенты (включая бутылку с напитком) команда привозит (и увозит) самостоятельно.

Бонус – 10 минут + специальный приз. Задание проверяется на КП 29

11. БАСНЯ

Напишите басню «Водитель, дятел и коза» длиной не более 100 слов, аллегорически используя названия не менее 5 населенных пунктов из зоны игры. Басня – это короткий рассказ в стихах, в котором высмеиваются пороки людей. В конце вашей басни обязательно краткое нравоучительное заключение – так называемая мораль.

Обратите внимание на почерк – «рецепты от доктора» засчитаны не будут.

Бонус – 30 минут. Задание сдается на финише на отдельном листе с номером экипажа.

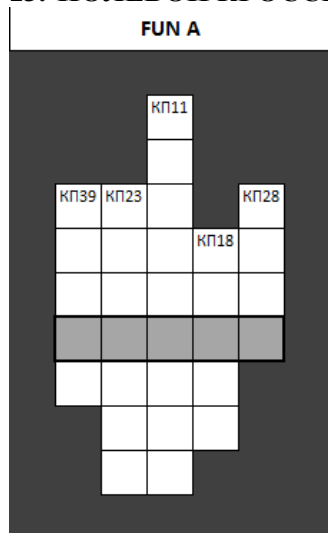
12. ТОПОГРАФИЧЕСКИЙ КАЛАМБУР

«Он находится в центре Петербурга. Чаще всего в нем можно увидеть авторское».

Сфотографируйтесь на въезде с названием.

Бонус – 60 минут. Фотография выкладываются на сайт после финиша.

13. ПОЛЕВОЙ КРОССВОРД



Разгадайте кроссворд, и в итоговом слове узнаете, что, по мнению организаторов «Дороги Приключений», имеет смысл брать на гонку всегда! Вопросы к кроссворду вы найдёте на соответствующих пассивных КП.

Сделайте фото с получившимся словом и табличкой вашей команды.

Бонус – 60 минут. Фотография выкладываются на сайт после финиша.