

# Класс SPORT // 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
	Э	Х	Б	Л	Т	И	М	Ш	К	А	Р	Д	Е	А	С	М	Я	Б	Е	
	У	Ц	Е	М	А	В	О	Е	Т	Е	Й	Ы	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	Ь	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	Ь
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, полученное 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 КП 36*

## 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 КП 36*

## 10. 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.*

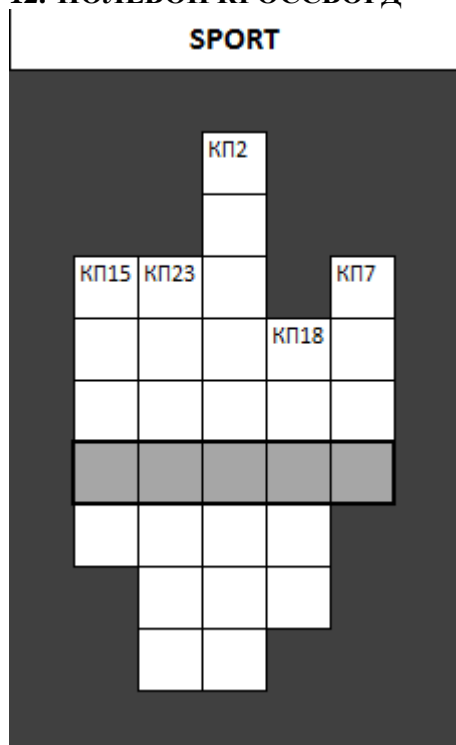
## 11. ТОПОГРАФИЧЕСКИЙ КАЛАМБУР

«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.*

## 12. 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.*