

## **Класс SPORT / FUN**

### **Дополнительные (бонусные) задания**

#### **1. Harlem Shake**

Как понятно из названия – будем танцевать! Готовиться, репетировать и подбирать костюмы нужно ДО приезда на КП 2.

Для класса SPORT – на КП будут предложены несколько вариантов костюмов (но лучше позаботиться об этом самим).

*Немного о танце:*

*Суть танца заключается в том, что во вступительные 14—15 секунд танцует один человек в головном уборе (обычно шлеме), тем временем другие люди заняты своими делами. После чего все люди в костюмах, или почти голые, танцуют, или совершают хаотичные движения, принимая необычные позы или делая эротичные движения тазом в воздухе. Ролик длится всегда примерно 31 секунду. В музыкальном сопровождении без исключений используется отрывок из сингла «Harlem Shake», которую исполняет американский музыкант Ваагер.*

**Бонус – 120 минут.**

**Задание проверяется на КП 2.**

#### **2. Сифа**

Каждый, кто был когда-то ребенком, наверняка играл в эту веселую игру. У нас немного другие правила, но суть сохранена. Поиграем, друзья?

На старте, организаторами в произвольном порядке будет запущено 10 номерных «сиф». Задача участников – не приехать с «сифой» на финиш.

Правила:

1. Передать сифу можно только экипажу, чей номер отличается от вашего не менее, чем на 10 пунктов (Если у вас номер 45, то сифу можно отдать: 55, 56, ... 105 и 35, 34, ... 01).
2. Нельзя «отпитываться» - то есть передавать сифу обратно экипажу, который передал ее вам.
3. При передаче сифы нужно сделать следующие действия:
  - сфотографировать табличку с номером СВОЕЙ команды на фоне номера того экипажа, кому вы передаете сифу.
  - послать СМС на номер +7 921 9719467, в формате «№ сифы-свой №/класс - № кому передали/класс».
4. На старте/финише передача сифы запрещена.
5. Экипаж не имеет права отказаться от сифы, если соблюдены правила п. 1-2-3-4. Иначе штраф 2 часа.
6. Если вы приехали с сифой на финиш, вы получаете штраф 30 минут.
7. Экипаж, приехавший на финиш с сифой и скрывший это – получает штраф 2 часа.

#### **3. Яйцо – 14-й раз на ДП**

Ваша задача поместить яйцо в ведро. И вроде это звучит просто, но нужно учесть несколько нюансов: ведро будет находиться на высоте около 4-х метров. Разбить яйцо можно только в ведре.

Команде дается только одна попытка.

**Бонус – 120 минут.**

**Задание проверяется на КП 10**

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

#### **4. Из песни слова не выкинешь...?**

Ваша задача вспомнить и написать куплет песни, из которого можно вычеркнуть 50% слов, при этом получив осмысленный и связный текст. Количество слов в первоначальном куплете – не менее 20.

Песня должна быть написана на отдельном листке бумаги, разборчивым почерком, сверху обязательно должен быть указан номер экипажа и категория. Слова вычеркиваются аккуратными линиями (чтобы слова читались)

*Бонус – 30 минут.*

*Задание проверяется на финише.*

#### **5. Снеговик**

Будем надеяться, еще не все растаяло и у вас получится слепить снеговика, размером с одного из участников вашей команды. Сделайте фотографию полученной скульптуры (должна состоять исключительно из снега с возможными украшениями) и участника с табличкой команды.

*Бонус – 60 минут.*

*Задание проверяется на финише*

#### **6. Тени орденов**

В районе КП 5 найдите «тени» орденов. Опознайте эти ордена и сфотографируйтесь с любым изображением того, в чью честь выпущен второй орден слева.

*Бонус – 60 минут*

*Задание проверяется на финише*

#### **7. Подготовка к ТЭ на КП 19.**

Для успешного прохождения технического этапа на КП 19 заранее изучите, как выглядит немецкая военная техника 40-х годов XX века. Вам будет полезно научиться узнавать танки Тигр и Пантера, орудие Бизон, автомобиль Пума и Хорьх, а также орудие Бриммбар.

#### **8. Диорама**

До 18:00 посетите музей «Диорама» на КП 19 и найдите на диораме церковь. Сфотографируйтесь у ее реального прототипа.

*Бонус – 60 минут.*

*Задание проверяется на финише*

#### **9. Радио «Дорога Приключений»**

В районе КП 11 слушайте радио «Дорога Приключений» на частоте FM 96.1. Что делать дальше и размер бонуса подскажут ведущие в эфире.

#### **10. Решение треугольников.**

Решите треугольник ABC и найдите на местности его вершину.

Вершины A и B даны на местности, C надо необходимо найти (нужно выбрать из 5 отмеченных точек).

AB=125 м, BC=192 м, CA=108 м.

*Бонус – 60 минут.*

*Задание проверяется на КП 7.*

===== **!!! ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ !!!** =====

## 11. Найди лишнее

На КП 15 найдите лишнюю надпись и привезите на финиш флаг государства, которое говорит на «лишнем» языке.

УЛУУ АТА МЕКЕНДДИК СОГУШУНДА ЛЕНИНГРАД БЛАТЫР ШААРЫН КОРГОГОН  
КЫРГЫЗСТАНДЫК АСКЕРЛЕРГЕ ТУБОЛУК ДАНК

АБАДИЙ ШОН-ШАРАФ АСКАР УЗБЕКИСТОНДАН ВАФОТ ЭТГАНЛАРНИ ЖАНГЛАРДА

БОЕК ВАТАН СУТЫШЫ ЕЛЛАРЫНДА БАТЫРЛАРЧА БЭЛАК БУЛГАН ТАТАРСТАНЛЫЛАРГА

ЛЕНИНГРАДТЫ КОРГАГАН КАЗАКСТАНДЫК ЖАУЫНГЕРЛЕРГЕ ТАГЗЫМ СТЕМІЗ

**Бонус – 60 минут.**

**Задание проверяется на финише.**

## 12. Вихревая пушка.

Для прохождения этапа, вам необходимо изготовить из подручных материалов вихревую пушку (vortex cannon) с помощью которой поразить указанную волонтером мишень на КП 10. Команда самостоятельно изготавливает вихревую пушку и наполняет её дымом. Для этого команда вправе воспользоваться приведенной ниже инструкцией или использовать любые другие источники.

На этапе команде необходимо поразить мишень видимым вихревым кольцом (состоящим из дыма) с расстояния 4 метров не более чем за 3 попытки. Мишень состоит из пирамиды пластиковых стаканчиков. Мишень считается пораженной, если после 3-х залпов в области мишени остается не более 50% пластиковых стаканчиков.

### **Инструкция по изготовлению вихревой пушки.**

Для начала немного теории. Первый “Генератор дымовых колец” построил шотландский физик Питер Тейт в 1867 году.

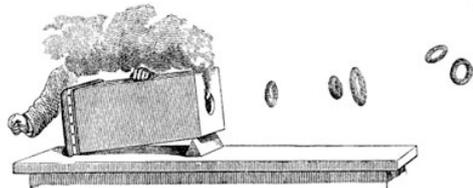


Рисунок из журнала того времени.



Дымовое кольцо в полете.

Внутри ящика помещен источник дыма, чтобы сделать кольца видимыми. Ударяя по мембране, мы сообщаем некоторую скорость прилегающему к мембране слою дыма. Придя в движение, этот слой вызывает уплотнение соседнего слоя, тот - следующего и так далее. Когда уплотнение доходит до диафрагмы, дым вырывается из отверстия, приводит в движение ранее покоившийся воздух комнаты и благодаря силам вязкого трения сам закручивается в дымовое кольцо. Кольцо может пролететь несколько метров (в зависимости от конструкции пушки) и у него останется достаточно сил для того, чтобы сдвинуть пластиковые стаканчики.

Изготовить пушку можно несколькими способами. Наиболее популярный – куб из картонной коробки. Его нужно герметизировать, например скотчем. В центре одной из стенок куба вырезать круглое отверстие. Длину ребра куба и диаметр отверстия участники подбирают самостоятельно экспериментальным путем.

Для создания источника дыма можно что-нибудь поджечь внутри пушки, рискуя её уничтожить или использовать простой химический опыт. Для создания дыма вам потребуется приобрести в любой аптеке таблетки анальгина и гидроперита. Их необходимо тщательно измельчить и смешать в открытой ёмкости в пропорции 2:1. Для появления дыма полученную смесь нужно нагреть.

Далее, необходимо направить отверстие в сторону мишени. Поместить внутри куба источник дыма, подождать, пока внутреннее пространство полностью наполнится дымом. После этого можно произвести выстрел, сжимая перпендикулярные к отверстию стенки куба.

**Бонус – 120 минут.**

**Задание проверяется на КП 10.**

===== **!!! КОНЕЦ !!!** =====