

# ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ /БОНУСНЫЕ ЗАДАНИЯ


## 1. СЛОВМАТРИЦА


Они разлетелись! Я успел только записать! Вооружитесь ручкой и найдите нашего самого любимого - того, кого мы выделяем значительно больше других.


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


**Бонус** – 20 минут. На финише нужно сдать заполненную табличку (внизу страницы). Не забудьте подписать класс и название команды.

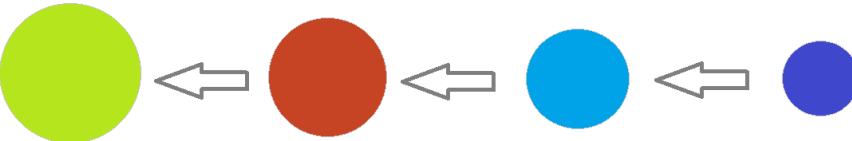
## 2. ОРИЕНТИРОВКА НА ПЕРНАТЫХ

**A.** 

**B.** 

**C.** 

**D.** 

**E.** 

Наш художник, мастер примитивизма, зарисовал несколько птиц. Попробуйте определить, кто это.

**Бонус** – 5 минут за каждый верный ответ. На финише нужно сдать заполненную табличку (внизу страницы). Не забудьте подписать класс и название команды.

№ команды/класс	
СЛОВМАТРИЦА	
ОРИЕНТИРОВКА: А	
ОРИЕНТИРОВКА: В	
ОРИЕНТИРОВКА: С	
ОРИЕНТИРОВКА: D	
ОРИЕНТИРОВКА: E	

### 3. КОСМОСНИМОК

Вам выданы 4 космоснимка: см. цветное приложение. Вам нужно самим решить, куда ехать и где фотографироваться.

**Бонус – 60 минут. Фотографии выкладываются на сайт после финиша.**

### 4. ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Вы наверняка обрадовались, когда на старте получили целое куриное яйцо! «К Пасхе» - наверняка подумали вы и бережно убрали его в автомобиль. Так вот, теперь ваша задача - оберегать его и дальше. Более того, сделайте так, чтобы оно не разбилось, когда вы положите его в любую изначально целую стеклянную тару и бросите её примерно с 5 метров о бетонную стену. Да, конечно, стекло должно разбиться – таково обязательное условие этого успокаивающего нервы этапа.

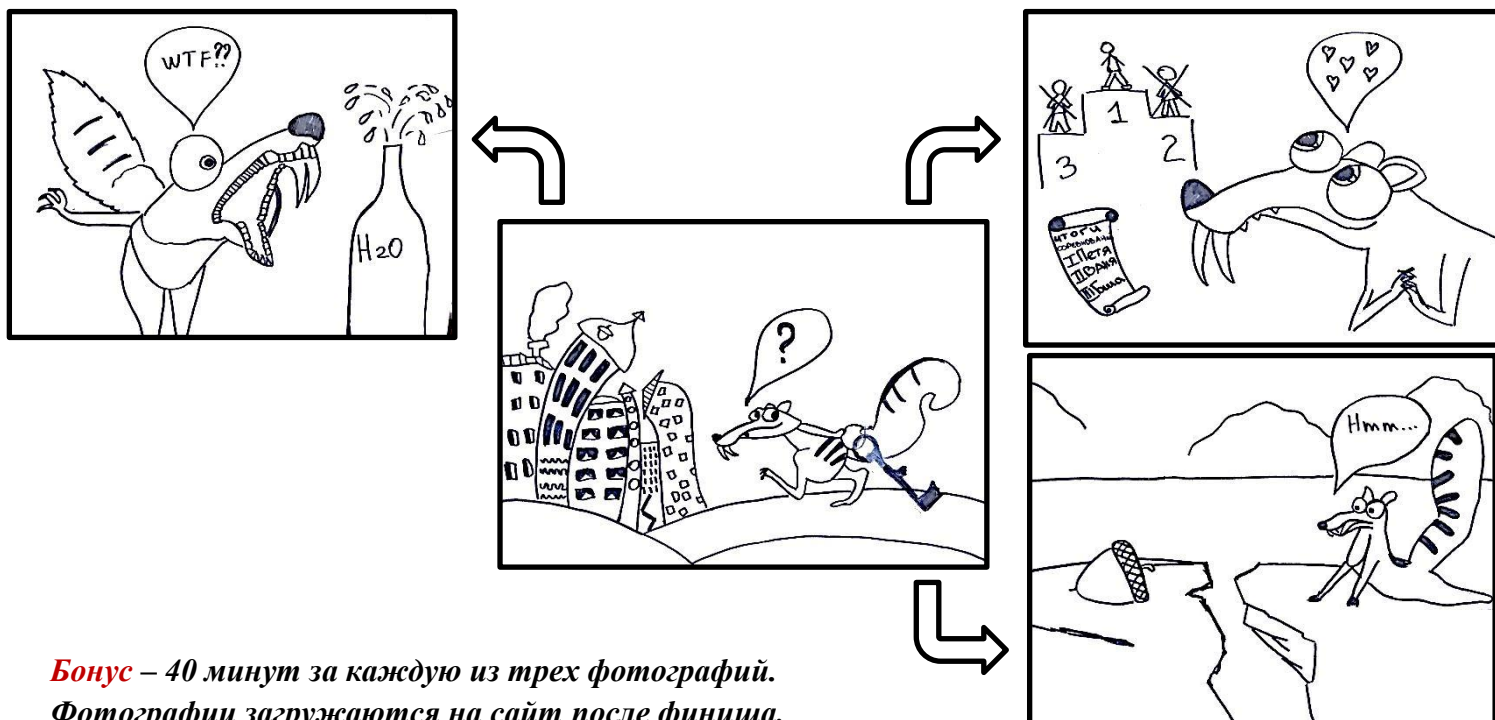
Для тех, кто любит НЕ дочитывать условия: разбитое яйцо – НЕ зачет. НЕ разбитая тара – НЕ зачет.

Экипажу предоставляется ОДНА попытка. При тестовых попытках в соседних локациях экипаж должен убрать весь мусор самостоятельно. Проверим.

**Бонус – 60 минут. Задание проверяется на КП 10**

### 5. КОМИКС **ТОЛЬКО ДЛЯ КЛАССА RED**

Изучите картинки, ответьте на вопрос белки по поводу населённого пункта и сфотографируйтесь на фоне загаданных значимых объектов, которые находятся в этом месте.



**Бонус – 40 минут за каждую из трех фотографий. Фотографии загружаются на сайт после финиша.**

### 6. ХИМИЯ И ЖИЗНЬ

Попробуйте самостоятельно во время пути сделать очень популярную среди современных школьников игрушку. Для этого вам, возможно, потребуются нижеперечисленные ингредиенты:

Глицериновый раствор  $\text{Na}_2\text{B}_4\text{O}_7 \cdot 10\text{H}_2\text{O}$

Немного  $[-\text{CH}_2-\text{CH}(\text{OCONH}_2)-]_n$

Также можно добавить блёсток, красителей, пены для бритья, зубной пасты и даже сахарного песка.

Творите! Важное условие – покупную игрушку мы распознаем, и зачтена она не будет.

**Бонус – 30 минут. Задание проверяется на финише**

## 7. ВЕСЕННЯЯ ФОНОТЕКА



Прослушайте нашу весеннюю фонотеку. Если вы разберетесь, по какому принципу были подобраны именно эти исполнители, то поймете и как выбрать из них подходящих (подумайте про возможную тему игры).

Запишите порядковые номера «подходящих» и сделайте фотографию с номером автомобиля, содержащим полученное число (число должно быть явно видно).

**Бонус – 30 минут. Фото загружается на сайт после финиша.**

## 8. ЗАГАДОЧКИ-ФОТОЧКИ

- a. Она может быть и птицей, и целой группой птиц, и даже именем (не только птицы). Сфотографируйтесь с ответом на загадку.
- b. Найдите общее между тремя картинками и сделайте фото с САМОДЕЛЬНЫМ загаданным объектом.



- c. Ну, раз вы уже со всем разобрались, то сделайте фотографию с фантиком того, что в принципе не существует и противоречит фундаментальным научным основам.

**Бонус – 10 минут за каждую из трех фотографий. Фотографии загружаются на сайт после финиша.**

## 9. НОМЕРНОЙ ОБМЕН

Для предстартовой фотографии вы изготовили номера команд из двух цифр. Неужели вы думали, что теперь их можно выбросить? Отнюдь! Выменяйте ваш номер на другой, не содержащий ни одной из ваших цифр, и представьте на финише. Таким образом, если ваш номер – 45, то на финише вы можете сдать, например, номер 18, 06 или 91, но не можете 47, 15 или 85.

Ваши цифры должны быть не заново изготовлены во время гонки вновь, а именно «выменяны», иначе зачтены не будут. Мы проверим это по предстартовой фотографии.

**Бонус – 20 минут. Задание проверяется на финише.**

**ВАЖНО: финишные цифры команда увозит с собой, если мы заметим их выброшенными на площадке, то данный бонус зачтен не будет.**

## 10. 18+

Во время своего путешествия к вам может подойти XXXXдилер и предложить нечто странное (и, возможно, запрещенное!). Не спешите сразу отказываться.

Кстати, вы можете и сами его поискать.

**Бонус – 30 минут. Задание выполняется при встрече с дилером.**

## **11. АПЕЛЛЯЦИЯ, ОСТАВЛЕННАЯ ЛОВКОЙ РЫЖЕВАТО-СЕРОЙ БЕЛКОЙ ИЛИ МСТИТЕЛЬНЫМ ГОЛОДНЫМ БАРСУКОМ**

Мы хотим, чтобы вы направляли энергию, используемую для написания апелляций, в правильное русло – в творчество. Напишите апелляцию на любое решение организаторов (вымышленное или реальное) в стиле Михаила Михайловича Пришвина. Критерии:

- связная внятная претензия,
- не более 50 слов, из которых не менее половины должны быть прилагательными,
- обязательно воспевание флоры и фауны,
- использовать не менее 3 наименований животных и 2 растений в тексте.

**Бонус – 20 минут. Задание сдается на финише.**

## **12. ВЗЛЕТНАЯ ПОЛОСА (Только для классов BLUE и GREEN, в экипажах которых есть дети до 12 лет)**

По дороге к этапу научите ребенка складывать и запускать бумажный самолетик. На этапе ему предстоит самостоятельно изготовить самолет и запустить его по «взлетной полосе». Самолет должен обязательно пересечь финишную черту. Количество попыток = количество детей до 12 лет в экипаже x 2 (Одному ребенку предоставляется две попытки запуска).

**Бонус 15 минут за пересечение финишной линии. Бонусы за нескольких детей не суммируются. Задание проверяется на КП-02.**

**УДАЧИ!**