

СЦЕНАРИЙ

«КАК СТАТЬ ВОИНОМ ДРАКОНА»

Ведущий: здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами совершим путешествие в страну, которая является родиной одной из самых древних цивилизаций мира. Это страна – **Китай**. Страна информатики, иероглифов, китайских палочек для еды и самым известным видом рукопашной борьбы – **Кунг-фу**. А поможет нам в этом Бамбуковый медведь или Большая панда по имени **По**.



- Итак, наша легенда о том, как стать Воином Дракона начинается!

«В Долине Мира на территории Древнего Китая живет неуклюжий и пухлый панда **По**. Он помогает своему отцу гусю **Мистеру Пингу** в семейном ресторане по изготовлению лапши.

По – настоящий фанат боевого искусства Кунг-фу и он мечтает стать воином Кунг-фу. Его кумирами являются лучшие бойцы, известные как «Неистовая пятерка»: **Мастер Тигрица**, **Мастер Обезьяна**, **Мастер Богомол**, **Мастер Гадюка** и **Мастер Журавль**. Все они являются учениками красной панды, **Мастера Шифу**, и защитниками Долины.

По мечтает стать бойцом «Неистовой пятерки», но вынужден работать в ресторане своего отца, разнося фирменный суп с секретным ингредиентом.



Однажды наставник **Шифу**, черепаха **Угвэй**, получает пророчество, что бывший ученик и приемный сын **Шифу**, снежный леопард **Тай Лунг**, сбежит из тюрьмы и вернется в Долину ради мести. Его конечная цель – **Свиток Дракона**, в котором, по легенде, спрятан секрет бесконечной мощи.

Шифу устраивает турнир, чтобы **Угвэй** смог выбрать Воина Дракона, достойного защищать **Свиток** и победить **Тай Лунга**.

Узнав о турнире, панда **По** спешит в Нефритовый дворец, чтобы своими глазами увидеть своих любимых кумиров и посмотреть на их мастерство Кунг-фу.



ЗАДАНИЕ №1.

Рассмотрите внимательно карту лестниц, ведущих к Нефритовому Дворцу.

Найди на карте обозначение Нефритового Дворца, пустые клетки – это ступеньки лестниц. Лестница каждого из Мастеров обозначена на карте соответствующим значком. **По** не может пройти через черные клетки, так как это камни, а может двигаться только по ступенькам.

Каждая стрелочка в записи маршрута означает перемещение на карте на одну ступеньку:


→ - движение на одну ступеньку вправо

← - движение на одну ступеньку влево



↑ - движение на одну ступеньку вверх

↓ - движение на одну ступеньку вниз



а) **По** добрался до Нефритового Дворца по данному маршруту, но забыл с лестницы какого Мастера начал подниматься. Помоги забывчивому панде вспомнить начало пути. Запиши ответ в пустую клетку.



	→	→	↓	↓	↓	←	←	←	↑	←	←	↓	↓	←	
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

б) Один из путей, ведущих к Нефритовому Дворцу, начинается с лестницы **Мастера Тигрицы**. Найдите этот маршрут, для этого запишите путь в пустых клеточках.

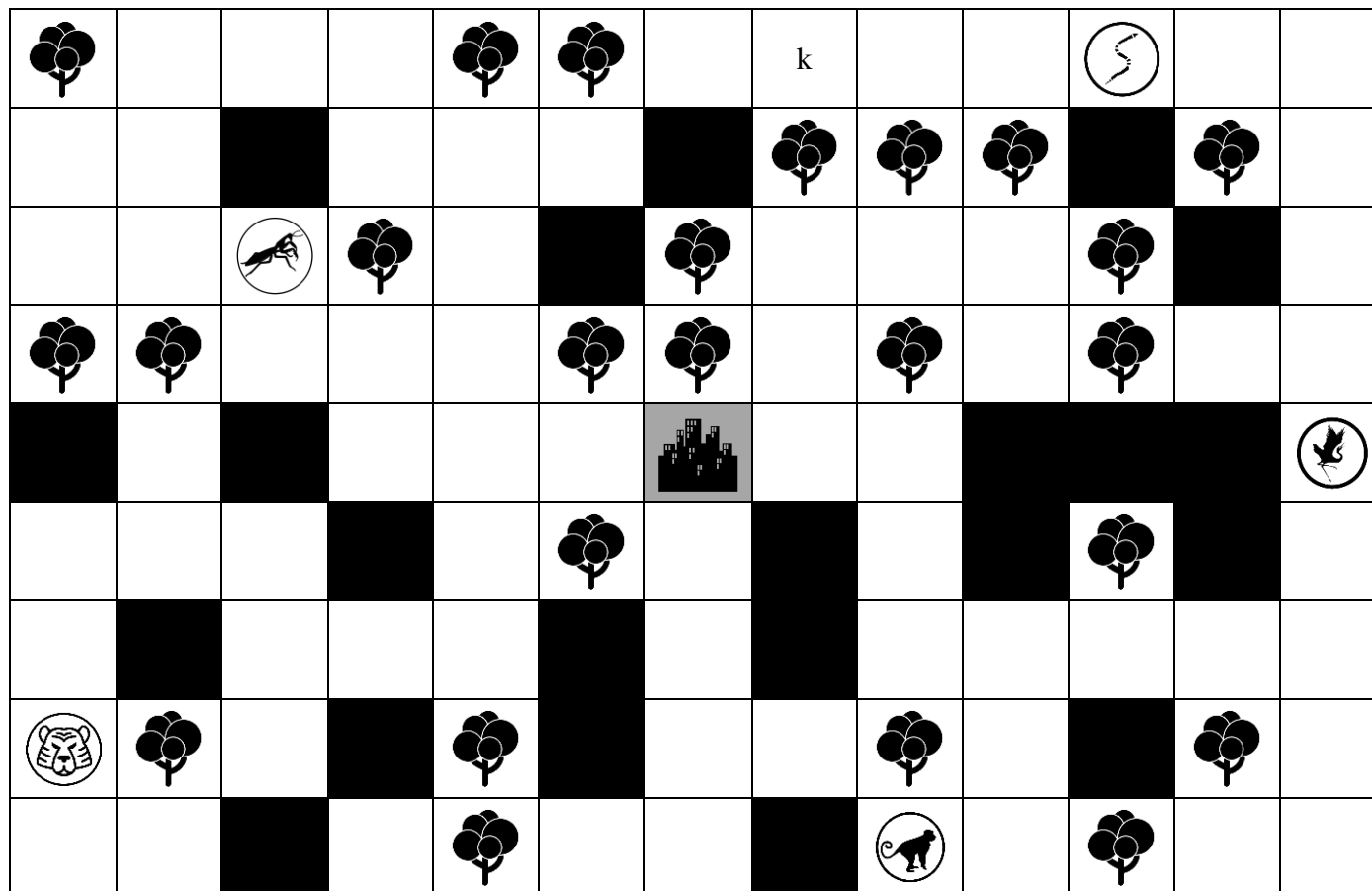
												
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

в) Еще один из путей, ведущих к Нефритовому Дворцу, **По** записал неправильно. Помогите невнимательному панде: напиши правильный маршрут, начав двигаться с лестницы **Мастера Журавля** (ответ вписать пустые клетки 2^й строки).










	↓	←	↓	←	←	←	←	↑	↑	←	
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

											
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

КАРТА ЛЕСТНИЦ, ВЕДУЩИХ К НЕФРИТОВОМУ ДВОРЦУ



Условные обозначения:

-  - Нефритовый дворец
-  - камни
-  - деревья
-  - ступенька
-  - начало лестницы Мастера Тигрицы
-  - начало лестницы Мастера Богомола
-  - начало лестницы Мастера Гадюки
-  - начало лестницы Мастера Журавля
-  - начало лестницы Мастера Обезьяны



Ведущий: *По* случайно попадает на ринг во время турнира, и, ко всеобщему удивлению, *Мастер Угвэй* указывает на него.

Шифу не верит, что панда сможет победить леопарда *Тай Лунга*, и пытается избавиться от *По*.



ЗАДАНИЕ №2.

Помоги *Мастеру Угвею* отличить панду *По* от учеников *Мастера Шифу*.

Для этого прочитайте текст, внимательно посмотрите на изображения героев и заполните таблицу.



Отличительные признаки	Мастер Тигрица	Мастер Обезьяна	Мастер Журавль	Мастер Гадюка	Мастер Богомол	По
<i>Название животного</i>	Южно-китайский тигр	Золотой лангур	Японский журавль	Китайская древесная змея	Китайский богомол	Большая панда
<i>Количество лап и ног</i>	4	4	2	0	6	4
<i>Есть ли хвост?</i>	есть	есть	есть	есть	нет	есть
<i>Стиль Кунг-фу</i>	Коготь Тигра	Стиль Обезьяны	Белый Журавль	Стиль Змеи	Северного Богомола	Стиль Медведя

Текст для заполнения таблицы:

- ▶ **По** — *Большая панда* — Он энергичный, немного глуповатый и невезучий толстяк, обожает «Неистовую Пятёрку» и Кунг-фу. В финальной битве с *Тай Лунгом По* использовал стиль «*Медведя*».
- ▶ **Мастер Тигрица** — *Южно-китайский тигр* — самая решительная и отважная из «Неистойой Пятёрки». *Мастер Тигрица* использует стиль «*Коготь Тигра*».
- ▶ **Мастер Журавль** — *Японский журавль* — самый спокойный и терпеливый из «Неистойой Пятёрки». *Мастер Журавль* использует стиль «*Белого Журавля*».
- ▶ **Мастер Обезьяна** — *Золотой лангур* — самый дружелюбный и весёлый участник «Неистойой Пятёрки». *Мастер Обезьяна* использует стиль «*Обезьяны*».
- ▶ **Мастер Богомол** — *Китайский богомол* — самый маленький из «Неистойой Пятёрки». *Мастер Богомол* использует стиль «*Северного Богомола*».
- ▶ **Мастер Гадюка** — *Китайская древесная змея* — самая сильная участница «Неистойой Пятёрки». *Мастер Гадюка* использует стиль «*Змеи*».

Ведущий: Хотя *Шифу* берет *По* на обучение, он постоянно указывает панде на его неуклюжесть и никчемность. Отчаявшийся *Шифу* замечает, что вечно голодному *По* удаются невероятно сильные удары, если его подразнить едой. Мастер использует эту находку, чтобы создать *стиль Панды*. *Мастер Шифу* подготовил испытание для *По*. Он взял с собой 8 корзинок с едой. Помоги *По* пройти и это испытание.

ЗАДАНИЕ №3.

Посмотри на корзины с едой:

- а) найди две одинаковые корзины с едой;
- б) найди корзины, в которых лежат пельмени И блинчики;
- в) найди корзины, в которых находятся чайник ИЛИ тарелка с рисом.

Запишите ответы в поле для ответа.



Условные обозначения еды в корзинах:



- чайник



- пельмени



- блинчики



- тарелка с рисом



- лапшичный суп



- пиала



- палочки для еды



- чашка



- ложка

Ведущий: Тем временем «Неистовая Пятёрка» пытается остановить *Тай Лунга*, однако он оказался сильнее их. Единственный устоявший *Журавль*, выполнив магическую последовательность действий, возвращает всех обратно в Долину Мира.



ЗАДАНИЕ №4.

В результате работы магического алгоритма было получено число **48**.

А с каким числом начал работать *Журавль*, чтобы вернуть «Неистовую пятёрку» в Долину Мира?

1. Задайте число.
2. Увеличьте его на 5.
3. Увеличьте полученное в п.2 значение в 3 раза.
4. Если полученное в предыдущем пункте значение больше 25, то уменьшите его на 6, в противном случае - увеличьте на 2.
5. Увеличьте полученное в предыдущем пункте значение в 2 раза.
6. Запишите в качестве ответа полученное в п.5 значение.

ФИЗКУЛЬТМИНУТКА





Ведущий: *Мастер Шифу* вылечивает «Неистовую пятерку» с помощью знака обмена энергией Кунг-фу.

ЗАДАНИЕ №5.

Нарисуйте знак обмена энергией, соединив точки с именами Мастеров по легенде:

Журавль обменялся энергией с Тигрицей и Гадюкой, Богомол – с Тигрицей, а Обезьяна – с Гадюкой.

Т

Ж•

•Г

•
О

•
Б



Ведущий: *Мастер Шифу* решает, что пора отдать *По* Свиток Дракона. Уверенный в *По*, *Шифу* разрешает ему постичь тайну Свитка.




ЗАДАНИЕ №6.

Выполни алгоритм. Найди получившийся Свиток Дракона и обведи его.

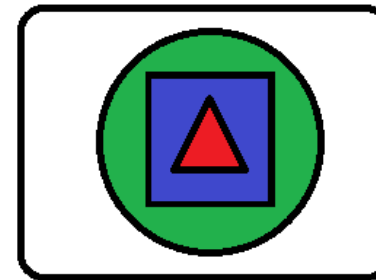
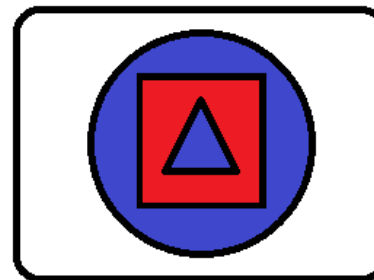
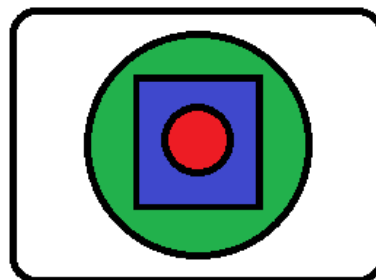
АЛГОРИТМ «НАЙДИ СВИТОК ДРАКОНА»

1. Начало
2. Нарисуй большую фигуру **1**
3. Внутри фигуры **1** нарисуй фигуру **2**
4. Внутри фигуры **2** нарисуй фигуру **3**
5. Раскрась фигуру **3** цветом **4**
6. Раскрась оставшуюся часть фигуры **2** цветом **5**
7. Раскрась оставшуюся часть фигуры **1** цветом **6**
8. Конец

СВИТОК ДРАКОНА

1	-		4	-	красный
2	-		5	-	синий
3	-		6	-	зелёный

ПОЛЕ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ АЛГОРИТМА



Ведущий: Выясняется, что в Свитке ничего нет, кроме золотой отражающей поверхности. В недоумении **По** возвращается домой и признаётся своему отцу, что с Кунг-фу у него ничего не вышло.



В надежде успокоить сына **Мистер Пинг** решает раскрыть ему самую важную тайну — семейный секрет приготовления лапши.

По выясняет, что на самом деле никакого секретного ингредиента нет и что самое главное — это **вера в себя**. Вдохновлённый **Воин Дракона** наконец понимает суть Свитка и решает возвратиться в Нефритовый Дворец, чтобы противостоять **Тай Лунгу**.

ЗАДАНИЕ №7.

По использует недавно выученные приёмы и побеждает **Тай Лунга**, а затем окончательно добывает его с помощью сложного приёма Кунг-фу «*пальцевой хват Уси*». Он требует особенного равновесия распределения силы.

Помоги **По** распределить силы. Сосчитай, сколько звездочек необходимо для того, чтобы уравновесить весы в каждом следующем задании.

Найдите закономерность и ответ впишите в бланк ответов рядом со знаком вопроса(?)

1. Если		и		, то	
2. Если		и		, то	
3. Если		и		, то	
4. Если		и		, то	
5. Если		и		, то	

Ведущий: Жители спасённой Долины Мира благодарят *По*. Он получил уважение «*Неустовой Пятерки*», которые в полной мере признали его настоящим мастером Кунг-фу. Каждый из вас, поверив в себя, сегодня прошёл испытания вместе с *По* и помог ему стать **Воином Дракона!**

