

«КАК СТАТЬ ВОИНОМ ДРАКОНА»

БЛАНК ОТВЕТОВ.

Школа № _____

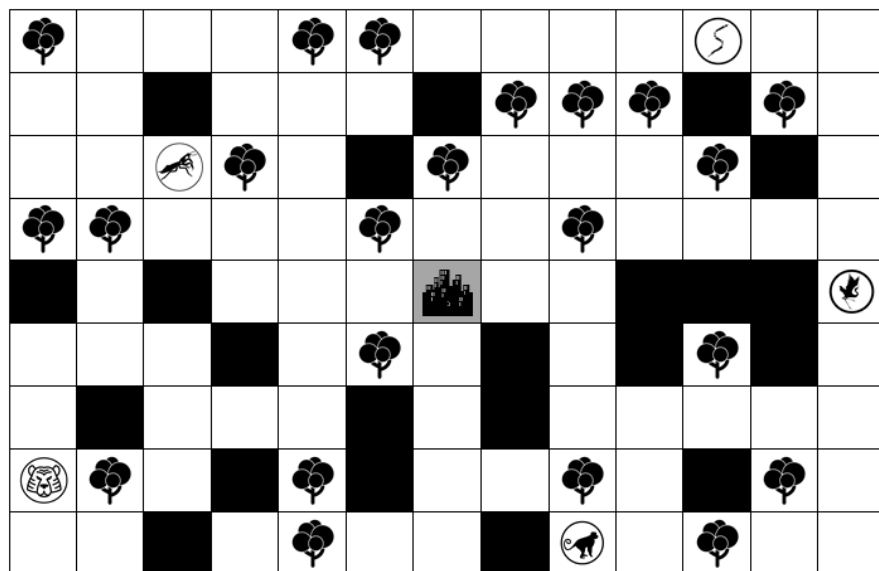
Класс _____

Дата «15» февраля 2024 г.

Фамилия, Имя _____

ЗАДАНИЕ №1.

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

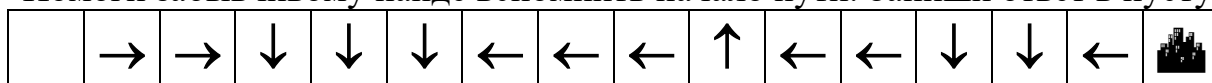
Рассмотрите внимательно карту лестниц, ведущих к Нефритовому Дворцу.

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.

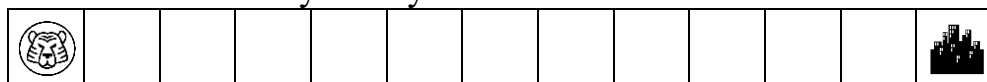
Каждая стрелочка в записи маршрута означает перемещение на карте на одну ступеньку:

- - движение на одну ступеньку вправо
- ← - движение на одну ступеньку влево
- ↑ - движение на одну ступеньку вверх
- ↓ - движение на одну ступеньку вниз

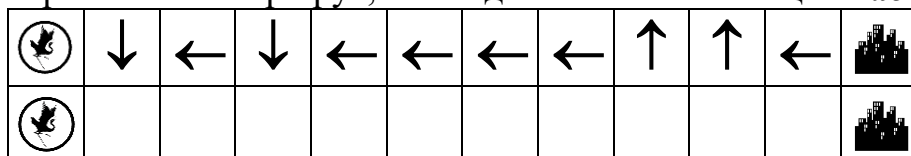
а) **По** добрался до Нефритового Дворца по данному маршруту, но забыл с лестницы какого Мастера начал подниматься. Помоги забывчивому панде вспомнить начало пути. Запиши ответ в пустую клетку.



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



в) Ещё 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).



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
Название животного						
Количество лап и ног						
Есть ли хвост?						
Стиль Кунг-фу						

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*».

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.

Запиши ответы в поле для ответа.



Условные обозначения еды в корзинах:



ОТВЕТ:

- а) _____
- б) _____
- в) _____

ЗАДАНИЕ №4.

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

А с каким числом начал работать *Журавль*, чтобы вернуть «Неистовую пятерку» 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.

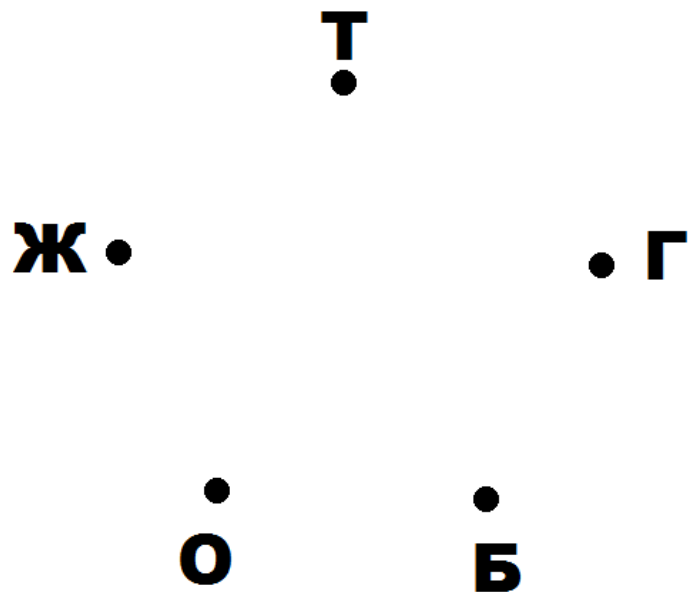
Запиши решение здесь:

Журавль начал работать с числом _____.

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.






ЗАДАНИЕ №6.

Выполни алгоритм. Найди получившийся Свиток Дракона и обведи его.

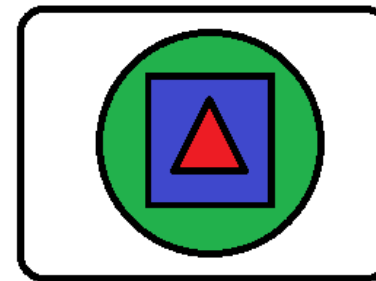
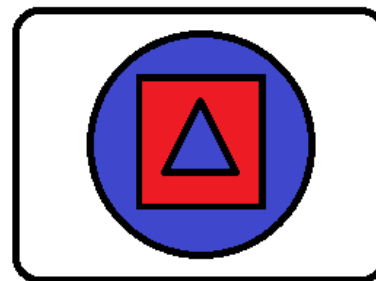
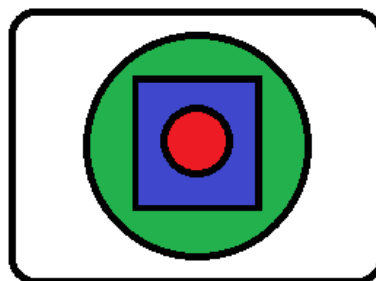
АЛГОРИТМ «НАЙДИ СВИТОК ДРАКОНА»

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

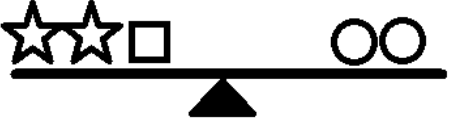
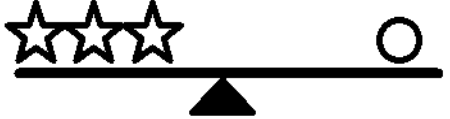






ЗАДАНИЕ №7.




По использует недавно выученные приёмы и побеждает *Тай Лунга*, а затем окончательно добывает его с помощью сложного приёма Кунг-фу «пальцевой захват *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 