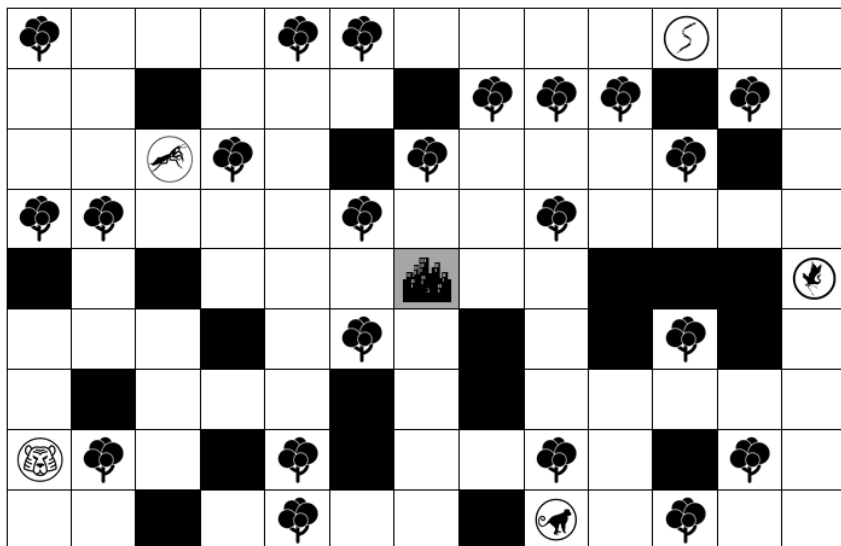


«КАК СТАТЬ ВОИНОМ ДРАКОНА»

ОТВЕТЫ К ЗАДАНИЯМ

ЗАДАНИЕ №1. [МАХ=9 баллов (3б+2б+4б)]

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

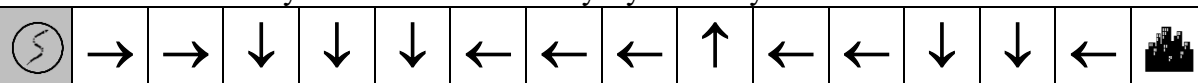
Рассмотрите внимательно карту лестниц, ведущих к Нефритовому Дворцу.

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:

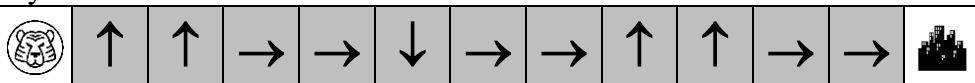
- - движение на одну ступеньку вправо
- ← - движение на одну ступеньку влево
- ↑ - движение на одну ступеньку вверх
- ↓ - движение на одну ступеньку вниз

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.



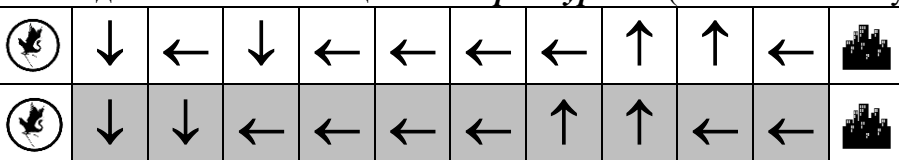
[3 балла] Если хотя бы одна стрелка не совпадает с ответом – маршрут неверный – 0 баллов.

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



[2 балла] Если хотя бы одна стрелка не совпадает с ответом – маршрут неверный – 0 баллов.

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).



[4 балла] Если хотя бы одна стрелка не совпадает с ответом – маршрут неверный – 0 баллов.

ЗАДАНИЕ №2. [МАХ=24 баллов (За каждую правильную запись в ячейке таблицы – 1 балл)]

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	Южно-китайский тигр	Золотой лангур	Японский журавль	Китайская древесная змея	Китайский богомол	Большая панда
Количество лап и ног	4	4	2	0	6	4
Есть ли хвост?	есть (или да)	есть (или да)	есть (или да)	есть (или да)	нет	есть (или да)
Стиль Кунг-фу	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*».

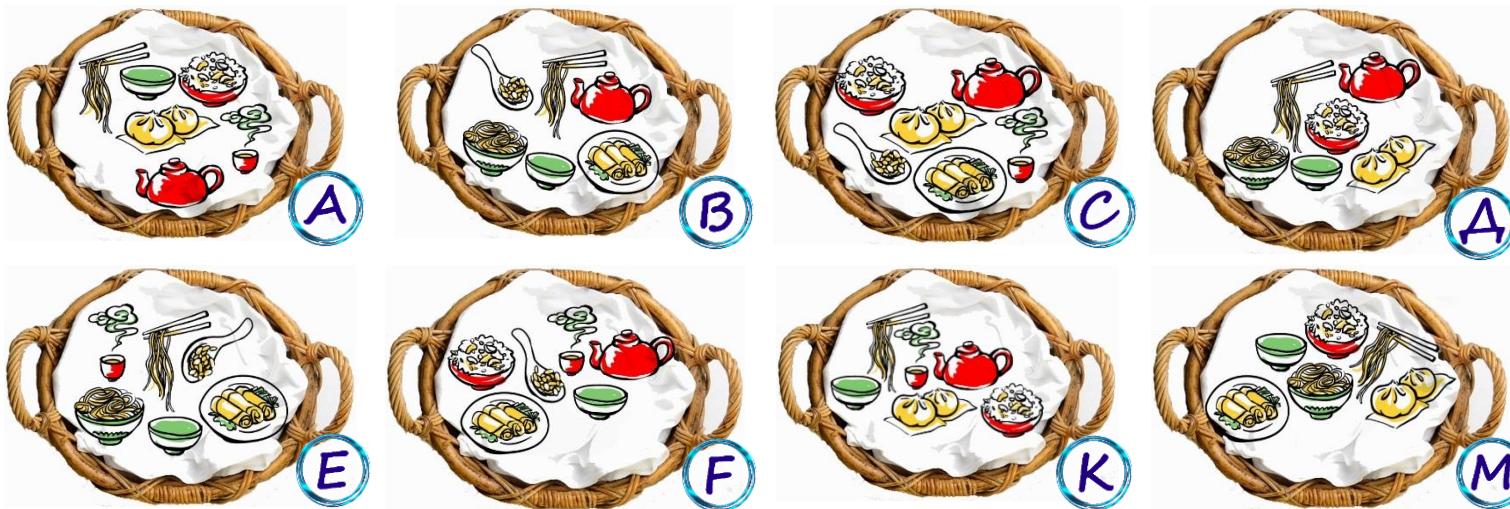
► **Мастер Гадюка** — *Китайская древесная змея* — самая сильная участница «Неистойой Пятёрки». *Мастер Гадюка* использует стиль «*Змеи*».

ЗАДАНИЕ №3. [МАХ=20 баллов (2б+4б+14б)]

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
- тарелка с рисом
- палочки для еды
- лапшичный суп
- пельмени
- блинчики
- пиала
- чашка
- ложка

ОТВЕТЫ:

а) А и К	[2 балла]
б) С и М	[2 балла + 2 балла]
в) А, В, С, Д, Ф, К, М	[14 баллов] (по 2 балла за каждый ответ)

ЗАДАНИЕ №4. [МАХ=5 баллов]

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

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

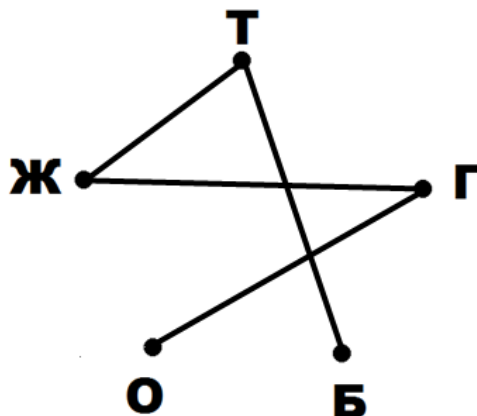
1. Задайте число.
2. Увеличьте его на 5.
3. Увеличьте полученное в п.2 значение в 3 раза.
4. Если полученное в предыдущем пункте значение больше 25, то уменьшите его на 6, в противном случае - увеличьте на 2.
5. Увеличьте полученное в предыдущем пункте значение в 2 раза.
6. Запишите в качестве ответа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

Журавль начал работать с числом **5** .

ЗАДАНИЕ №5. [МАХ=2 балла (если хотя бы одной линии нет – 0 баллов)]

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. [МАХ=5 баллов] скорректировать!!

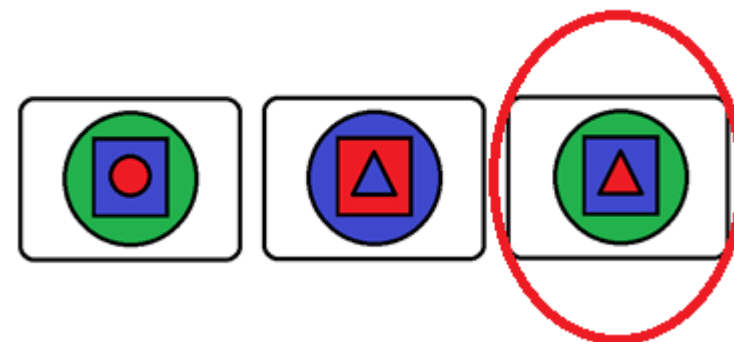
Внимательно прочитай алгоритм, найди Свиток Дракона и обведи его.

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



ЗАДАНИЕ №7. [МАХ=10 баллов (по 2 балла за каждый верно выполненный пункт)]

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