

ОЛИМПИАДА

МУЗЕИ ПАРКИ УСАДЬБЫ

Музей:

Музей советских игровых автоматов

ПРИГЛАШЕНИЕ

возрастная категория ☐ 1–2 класс ☐ 3–4 класс ☐ 5–7 класс ☒ 8–9 класс ☐ 10–11 класс

номер участника дата посещения

тип зачёта ☐ личный ☐ командный «друзья» ☒ командный «одноклассники»

Фамилия Класс , Школа № .

Имя Название школы _____

Отчество (если есть) _____

(ФИО участника либо капитана команды) Количество членов команды, пришедших в музей.

Список команды (для командного зачёта):

Юсева Аиша	Уралыева Наталья
Ковалевская Аиша	Богданова Аиша
Данилина Дарья	Какаева Аиша

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ	ПРОТОКОЛ ПРОВЕРКИ
Просьба к участникам: • Запишите номер участника на каждой странице бланка. • Не заполняйте ничего в колонке «протокол проверки»! Ответ на вопрос 1. ТОВСЬ	Сумма на очном туре 3 5 баллы 0 1 2 3 4 5 <input checked="" type="text" value=""/>

Не следует сгибать и мять листы Вашей работы.

номер участника

ОЛИМПИАДА

МУЗЕИ ПАРКИ УСАДЬБЫ

Музей:

Музей советских игровых автоматов

ПРИГЛАШЕНИЕ

Ответ на вопрос 2. Сиреневые, голубые, сиреневые, белые	баллы 0 1 2 3 4 5 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒
Ответ на вопрос 3. "Викторина" (1989)	баллы 0 1 2 3 4 5 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒
Ответ на вопрос 4. 1. Чипсы; 2. Мотоцикл; 3. Эллиот; 4. Истребитель; 5. Камни; 6. Астрономия; 7. Рыбак; 8. Вирале	баллы 0 1 2 3 4 5 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

Не следует сгибать и мять листы Вашей работы.

номер участника

ОЛИМПИАДА

МУЗЕИ ПАРКИ УСАДЬБЫ

Музей:

Музей советских игровых автоматов

ПРИГЛАШЕНИЕ

Ответ на вопрос 5. Это автомат «Кот-рыболов». Детали: кнопка Профессия: рыбак.	баллы 0 1 2 3 4 5 ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Ответ на вопрос 6. Из основы положен принцип фотоэлементов. Максимум баллов можно набрать, поднося руку к экрану.	баллы 0 1 2 3 4 5 ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ ☐
Ответ на вопрос 7. Автомат «Ротон»; в нем представлена игра «Питон»	баллы 0 1 2 3 4 5 ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Не следует сгибать и мять листы Вашей работы.

номер участника

ОЛИМПИАДА

МУЗЕИ ПАРКИ УСАДЬБЫ

Музей:

Музей советских игровых автоматов

ПРИГЛАШЕНИЕ

Ответ на вопрос 8.

С помощью двух зеркал, расположенных под углом 45°

баллы

0 1 2 3 4 5

0 1 2 3 4 5

Ответ на вопрос 9.

3 картинка отсутствует на всех игровых автоматах

баллы

0 1 2 3 4 5

0 1 2 3 4 5

Проверяющих
просим
заполнить
поле «Сумма»
на первой
странице
бланка.

Ответ на вопрос 10.

Игровой автомат называется «Кот-охотник». Игроку нужно управлять котом с помощью джойстика и двух кнопок. В игре есть несколько препятствий: большой черный пёс, маленький рыжий пёс, табуны кот и таракан. Основная цель игрока — это поймать, как можно больше монет и не попасть противнику. Игроку нужна ловкость, реакция и скорость. Надо 3000 очков, тогда выиграть призовую игру. Выигрывать — 3 мин. Игры отвлечены и интересные.

баллы

0 1 2 3 4 5

0 1 2 3 4 5

дата проверки

13.08.

2017.

подпись

проверяющего

Васильев

Желаем успехов всем, кто ищет ответы на поставленные вопросы!

Не следует сгибать и мять листы Вашей работы.

номер участника

страница 4