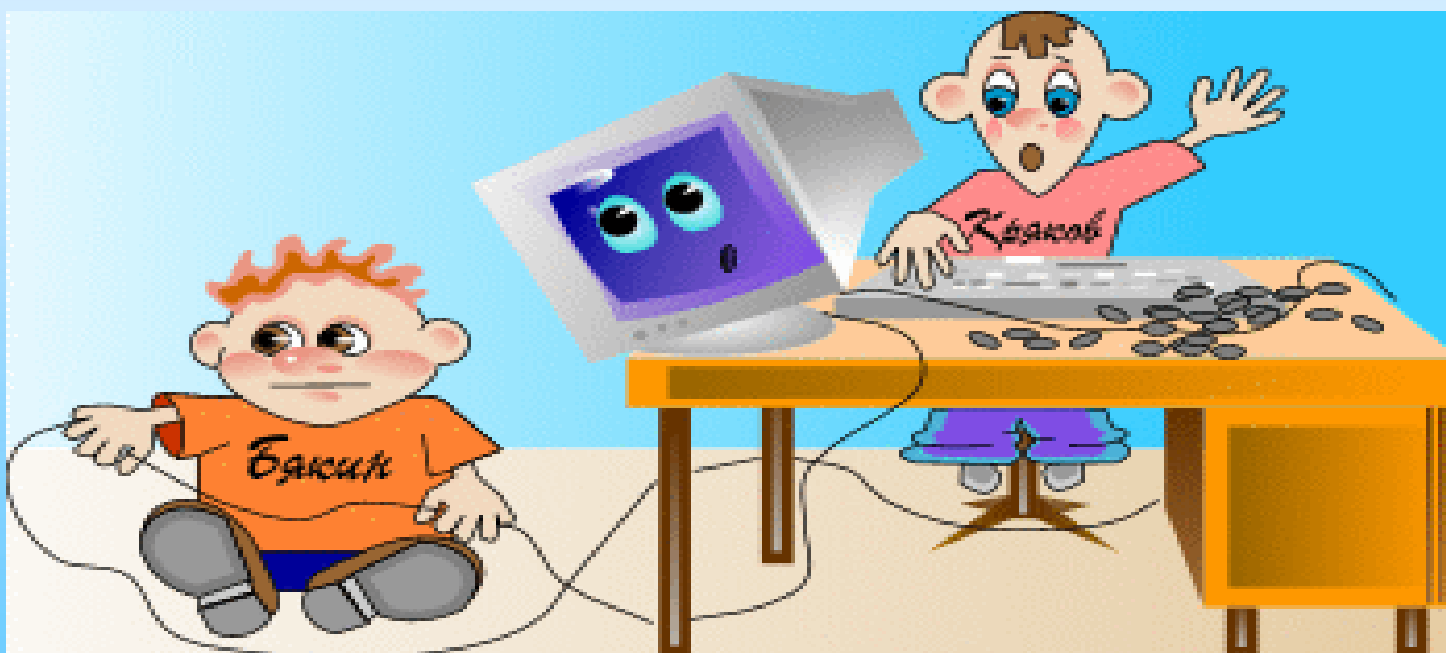


# Клуб веселых информатиков





# 1. КОНКУРС

## Приветствие





Процессор процессора  
идет

К победе нас он  
приведет!

Капитан команды:

Аитов Ринат



Компьютерный гений не  
унывает,

Компьютерный гений всегда  
побеждает.

Капитан команды:

Рогожникова Анастасия



## 2. КОНКУРС

**Изобразить мимикой и жестами.**

I команде:

1. Принтер
2. Компьютер завис

II команде:

1. Мышь.
2. Мальчика, играющего в компьютерную игру

## 3.КОНКУРС

### Настало время показать себя капитанам.

В рассказе Артура Конан-Дойля «Пляшущие человечки», преступник применял оригинальный код для записи своих угроз. Одну и ту же информацию можно передавать разными сигналами и даже совсем разными способами. Главное, заранее договориться о том, как понимать те или иные сигналы. Если мы договорились, то уже получается код или шифр. Сейчас за 3 минуты капитаны попытаются расшифровать тексты и объяснить способы кодирования.

Капитанов команд попрошу получить задания.

*Расшифровать закодированный текст и объяснить способ кодирования:*

1. Пosa шила ф фace.
2. Коляманлядаля.



## 4. КОНКУРС

### Художник

От каждой команды выбирается по одному художнику, который за 10 минут в графическом редакторе Paint должен создать рисунок на тему «Ученик + компьютер», причем только геометрическими фигурами.



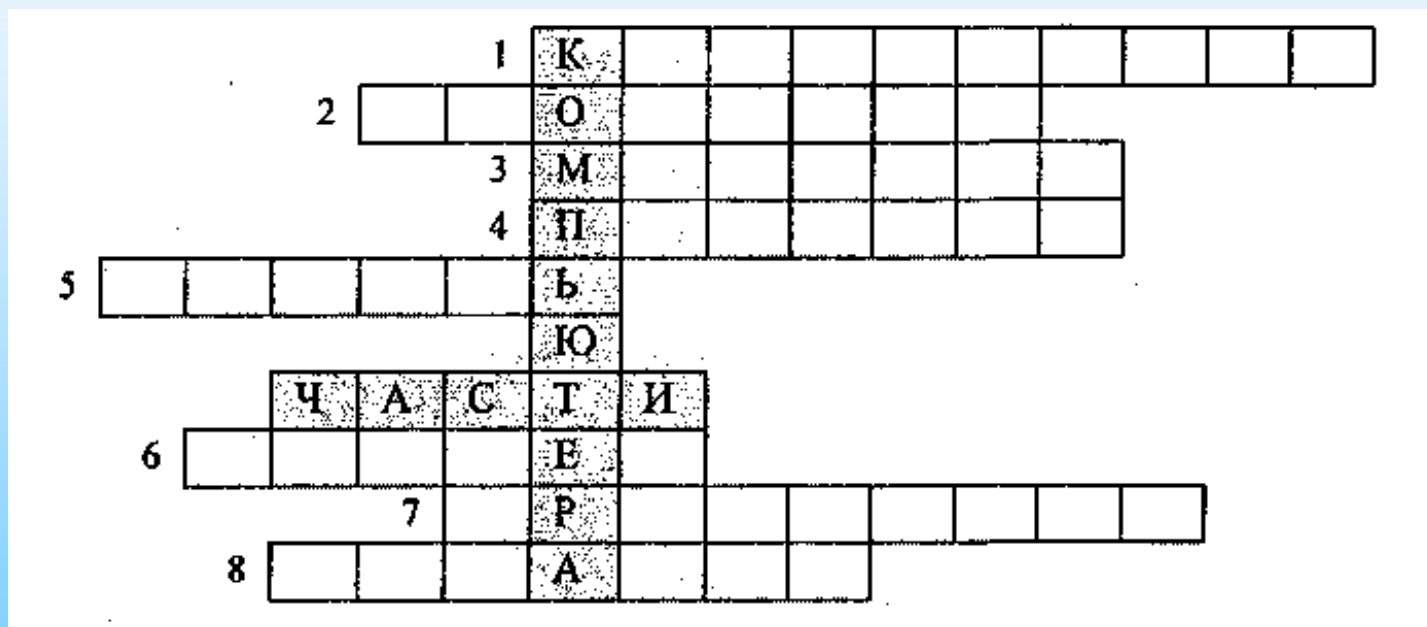
# 5. КОНКУРС

## Весёлый ребус



# 6. КОНКУРС

## Эрудит





# 7. КОНКУРС

## Собери алгоритм

**Задание:** 1. Алгоритм  
«Пришивание пуговицы»

начало

\*положить иголку и ножницы на место

\*подобрать подходящую  
пуговицу

\*отрезать нитку

подходящего цвета

\*взять рубашку

\*взять иголку и ножницы

\*пришить пуговицу

\*вдеть нитку в иголку

конец

2. Алгоритм  
«Посадка дерева»

начало

\*засыпать ямку

\*выкопать ямку

\*взять лейку с водой и  
полить саженец

\*поставить лопату и лейку  
на место

\*взять лопату и саженец

\*посадить саженец в ямку

конец

Победителем нашего сегодняшнего  
конкурса стала команда...

