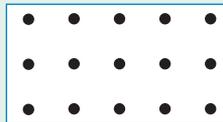


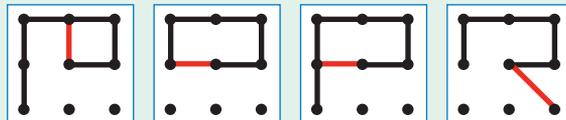
Игра ползунок

Правила игры *ползунок*

Начальная позиция. Игровое поле — это несколько рядов точек, расположенных в прямоугольнике. Например, на этом поле в каждом ряду 5 точек, всего 3 ряда. Будем записывать это так: поле размером 5×3 точки.

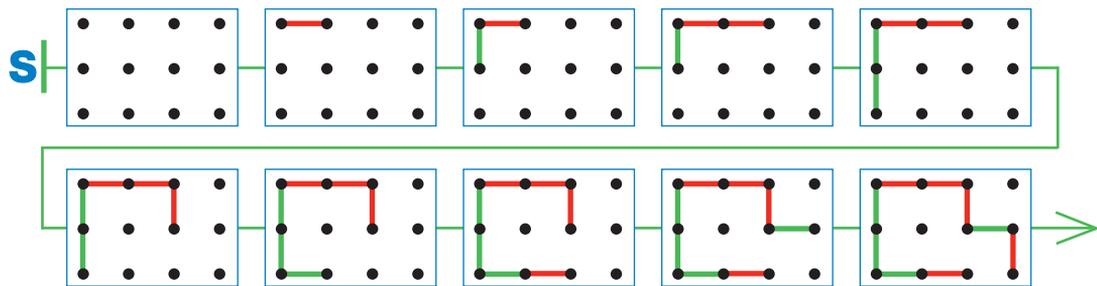


Возможные ходы. На первом ходу Первый соединяет горизонтальным или вертикальным отрезком две любые соседние точки на поле. На каждом из следующих ходов игрок проводит горизонтальный или вертикальный отрезок, который соединяет один из концов получившейся до этого ломаной линии с какой-нибудь соседней точкой, через которую эта линия ещё не прошла. Такие ходы, которые выделены красным, **не разрешены**:



Как определить победителя. Игра заканчивается, если очередной ход сделать нельзя. Выигрывает тот игрок, который сделал последний ход.

Толя и Петя играли в *ползунок* на поле 4×3 точки. Толя проводил красные отрезки, Петя — зелёные. Вот цепочка позиций одной из сыгранных ими партий:



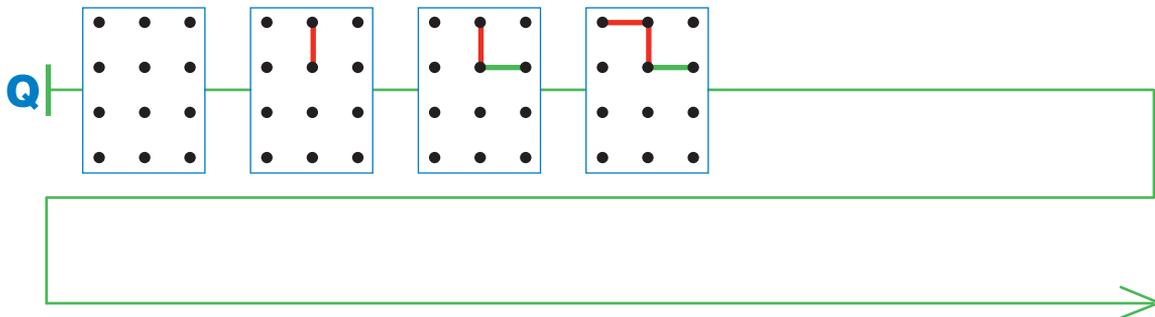
Очередной (десятый) ход сделать невозможно. Значит, в этой партии выиграл Толя — он сделал последний ход.



26 Сыграйте круговой турнир в *ползунок* (в группах по 3—4 человека) на поле размером 3×3 точки. Поля для игры находятся на вкладыше тетради проектов. Заполни таблицу турнира. За каждую победу игрок получает 1 очко, за поражение — 0 очков.



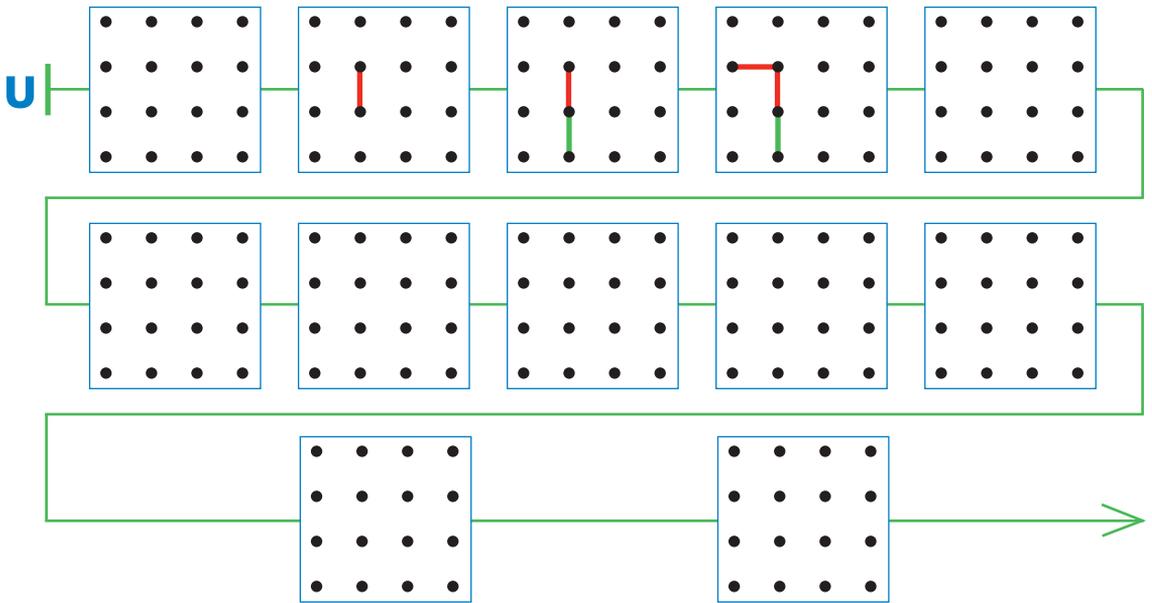
27 Митя и Катя начали играть в *ползунок*. Митя — Первый, он рисует красным карандашом, Катя — Вторая, она рисует зелёным карандашом. Дострой цепочку Q так, чтобы она стала цепочкой позиций какой-либо партии Мити и Кати.



28 Построй в первом окне цепочку партии игры *кашечки*, в которой выиграл Первый (начальная позиция — 5 камешков, можно брать 1, 3 или 4 камешка за ход). Во втором окне построй цепочку партии (этой же игры), в которой выиграл Второй.

31

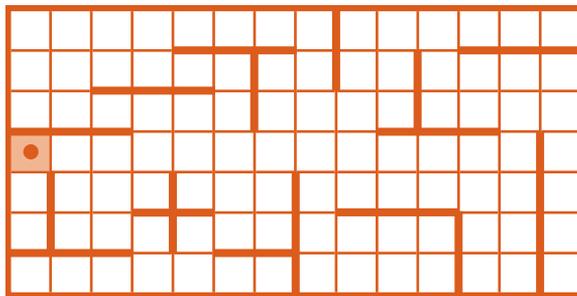
Цепочка U — это цепочка партии в *ползунок* (в некоторых позициях ходы игроков не нарисованы). Первый рисует красным карандашом, Второй — зелёным. Нарисуй ходы игроков на пустых полях цепочки U так, чтобы в этой партии (на одиннадцатом ходу) выиграл Первый.



32

Дана начальная позиция Робика и программа Ю. Дорисуй позицию Робика после выполнения программы Ю.

Начальная позиция:



Ю

ПОВТОРИТЬ **6 РАЗ**
вправо
вправо
КОНЕЦ

ПОВТОРИТЬ **3 РАЗА**
вверх
влево
КОНЕЦ

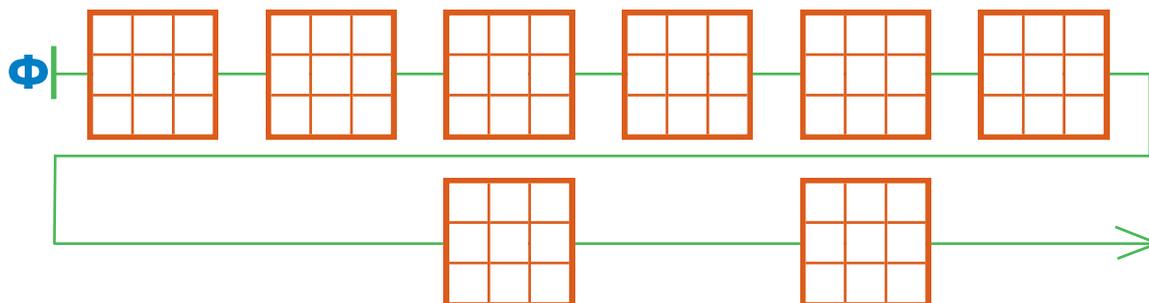
ПОВТОРИТЬ **6 РАЗ**
вниз
влево
КОНЕЦ

ПОВТОРИТЬ **3 РАЗА**
вверх
влево
КОНЕЦ



33

Дорисуй все позиции цепочки Ф так, чтобы получилась цепочка партии игры *крестики-нолики*, которая закончилась выигрышем Первого.



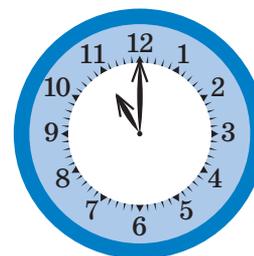
34

Ответь на вопросы — напиши ответ в окне рядом с каждым вопросом.

Какое время показывают эти часы?

Какое время будут показывать часы через 2 часа?

Какое время показывали часы 3 часа назад?



35

Слова в этом словаре упорядочены по некоторому правилу, которое использует русский алфавитный порядок. Это правило называется правилом *обратного словаря*. Постарайся описать это правило.

ИЗБА
ПАЛУБА
СУДЬБА
ГОЛОВА
КРУЖКА
СТРУЖКА
ПИЧУЖКА
СКАЗКА

БРУСНИКА
ТУНИКА
ИНФОРМАТИКА
ПОГРЕБ
РЫБОЛОВ
БИОЛОГ
ВЫВОД
ПОЗЖЕ

ЗАГЛАВИЕ
БЕСПРАВИЕ
ВОЗДЕЙСТВИЕ
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ
СОДЕЙСТВИЕ
СООТВЕТСТВИЕ
БОБСЛЕЙ
ВОЛЧОК