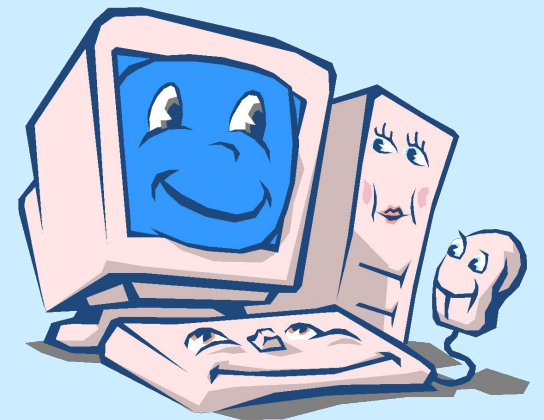
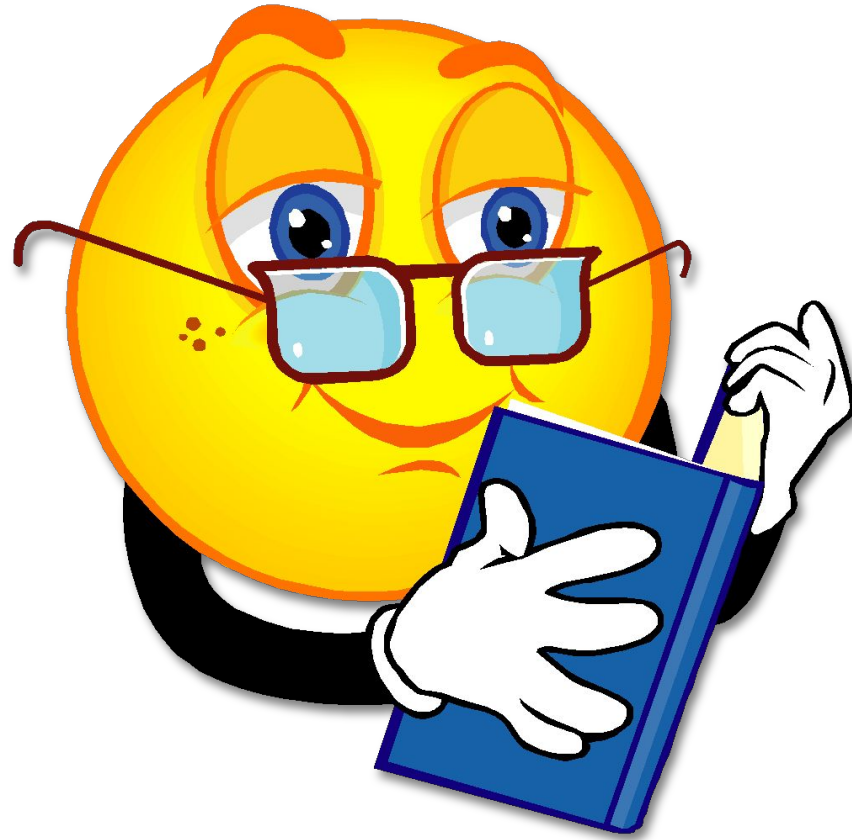
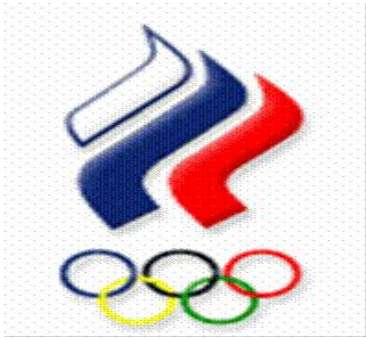


sochi.ru  
2014 







**I разминка  
«А НУ-КА,  
РАЗОМНИСЬ!»**

**II спринтерский  
забег  
«А НУ-КА,  
ДОГОНИ!»**

**III эстафета  
«А НУ-КА,  
НАКЛОНИСЬ!»**

**IV эстафета  
«А НУ-КА,  
ДОТЯНИСЬ!»**

**SOCCHI 2014**

**V эстафета  
«А НУ-КА, УГАДАЙ!»**



# **I разминка «А НУ-КА, РАЗОМНИСЬ!»**

**1 Точное и понятное указание исполнителю совершить конечную последовательность действий, направленных на достижение указанной цели или на решение поставленной задачи.**

**2 Сообщение, снижающее степень неопределенности знаний о состоянии предметов или явлений и помогающее решить поставленную задачу.**



# **I разминка «А НУ-КА, РАЗОМНИСЬ!»**

**3 Совокупность технических условий, которые должны быть обеспечены разработчиками для успешного согласования работы устройств или программ.**

**4 Конечная последовательность команд с указанием порядка их выполнения.**

**5 Программа, обеспечивающая взаимодействие компьютера с внешним устройством.**

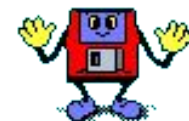


## II спринтерский забег «А НУ-КА, ДОГОНИ!»

Каждой команде поочередно предлагается выбрать любую карточку с вопросом из предложенных 25, громко и четко его зачитать и дать правильный ответ.



# III эстафета «А НУ-КА, НАКПОНИСЬ!»





# «ОПОЗНАЙ ПОСЛОВИЦУ»



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

# «Опознай пословицу»

## 1 ЗАДАНИЕ



Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.

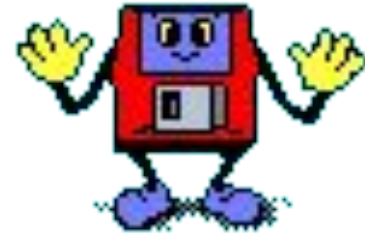
## ОТВЕТ

Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты.

**«Опознай пословицу»**

**2 ЗАДАНИЕ**

**Компьютер памятью не  
испортишь.**



**ОТВЕТ**

**Кашу маслом не испортишь.**

# «Опознай пословицу»

## 3 ЗАДАНИЕ



Каждая программа – это  
хорошо забытая старая.

## ОТВЕТ

Всё новое, это хорошо  
забытое старое.

# «Опознай пословицу»

## 4 ЗАДАНИЕ



Не дорога программа, дорог  
алгоритм.

## ОТВЕТ

Не дорог подарок, дорого  
внимание.

# «Опознай пословицу»

## 5 ЗАДАНИЕ



Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают.

## ОТВЕТ

Дареному коню в зубы не смотрят.

# «Опознай пословицу»

## 6 ЗАДАНИЕ



**В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят.**

## ОТВЕТ

**В Тулу со своим самоваром не ездят.**

# «Опознай пословицу»

## 7 ЗАДАНИЕ



Утопающий за F1 хватается.

## ОТВЕТ

Утопающий за соломку  
хватается.



# «Опознай пословицу»

## 8 ЗАДАНИЕ



По компьютерам встречают,  
по программам провожают.

## ОТВЕТ

По одежке встречают, по уму  
провожают.

# «Опознай пословицу»

## 9 ЗАДАНИЕ



Лучше «Корвет» на столе,  
чем Pentium во сне.

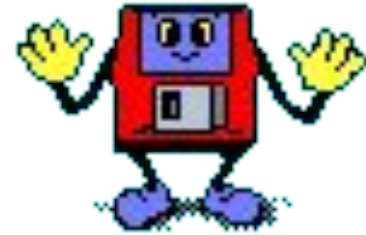
## ОТВЕТ

Лучше синица в руках, чем  
журавль в небе.

**«Опознай пословицу»**

**10 ЗАДАНИЕ**

**За одного хакера семь  
кандидатов наук дают.**



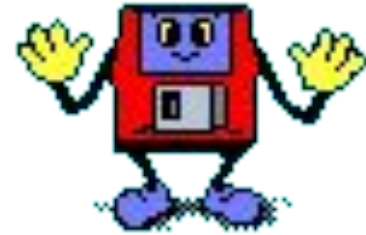
**ОТВЕТ**

**За одного битого семь  
небитых дают.**

**«Опознай пословицу»**

**11 ЗАДАНИЕ**

**Бит байт бережет.**



**ОТВЕТ**

**Копейка рубль бережёт.**

# «Опознай пословицу»

## 12 ЗАДАНИЕ



Что из Корзины удалено, то  
пропало.

## ОТВЕТ

Что с возу упало, то пропало.

**«Опознай пословицу»**

**13 ЗАДАНИЕ**



**Вирусом бояться – в  
Интернет не ходить.**

**ОТВЕТ**

**Волков бояться – в лес не  
ходить.**

# ФИЗМИНУТКА



# IV ЭСТАФЕТА “А НУ-КА, ДОТЯНИСЬ!”







# У ЭСТАФЕТА “А НУ-КА, УГАДАЙ!”



# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ





Чтоб крепким и здоровым быть,  
Надо спорт вам полюбить.  
Занимайтесь, не ленитесь  
И со спортом подружитесь!



# ДО НОВЫХ ВСТРЕЧ!!!



Merci

