



ОЛИМПИАДА по скретчу до 10 лет включительно.

В 2026 году межрегиональный открытый фестиваль научно-технического творчества «РОБОАРТ» проводится в рамках первых Олимпийских игр детских роботов.

А в нашем задании СКРЕТЧ спортивные состязания проходят среди лесных жителей сказочного леса.

Задание.

Создание интерактивной истории с элементами игры в среде программирования Scratch (версии 3.0 и выше), отображающее события из сказки «Спортивные состязания в лесу»:

В одном прекрасном лесу жили разные звери. Они очень любили играть и веселиться, но больше всего на свете обожали соревнования.

Однажды медведь решил устроить большой спортивный праздник. Он объявил, что в лесу пройдут соревнования по бегу, прыжкам и плаванию. Все звери с радостью согласились участвовать.

Забегом на короткую дистанцию вызвались состязаться заяц и лиса. Заяц был быстрым как ветер, а лиса – хитрой и ловкой. Когда прозвучал сигнал, они рванули вперед. Заяц бежал так стремительно, что лиса не смогла его догнать. Звери на трибунах громко аплодировали победителю.

В прыжках в длину соревновались кузнечик и лягушка. Кузнечик был уверен в своей победе, ведь он умел прыгать выше всех. Но лягушка оказалась находчивее – она использовала лист кувшинки как трамплин и прыгнула дальше.

На водном этапе состязались утка и бобер. Утка была опытной пловчихой, но бобер оказался сильнее и быстрее. Он приплыл к финишу первым.

Необходимо дополнить эту историю своими олимпийскими состязаниями для жителей леса с элементами игры (добавление счетчиков, использование препятствий, добавление интерактивных диалогов, клонов и т.д.)

Когда все соревнования закончились, звери собрались на поляне. Они поняли, что главное не победа, а дружба и радость от участия. Каждый получил приз и угощение, а лес наполнился веселым смехом и песнями.

Спорт объединяет, делает сильнее и учит уважать друг друга.

Готовые работы отправляем **СТРОГО до 15.00** по московскому времени 16 марта 2026 г. на электронный ящик 1roboart@mail.ru.

**Имя файла – 011 пробел ИМЯ ВАШЕЙ КОМАНДЫ,
(например: 011 Шустрик)**

Оценивается сложность и оптимальность кода, наличие анимации и интерактивности, креативность, сюжетная линия, отсутствие ошибок, стиль оформления, цветовая композиция, понятность интерфейса, удобство навигации, фонов, создание музыкального сопровождения, озвучивание проекта, владение расширенными возможностями языка Scratch.