



## **ОЛИМПИАДА по скретчу до 13 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»:**

Жили-были в одном волшебном лесу лесные жители, которые очень любили спорт и соревнования. Каждый год они устраивали большие состязания, чтобы показать свою ловкость, силу и быстроту.

Однажды весной, когда лес только начал расцветать, было решено провести особенное спортивное состязание. На этот раз соревноваться должны были не только звери, но и птицы, насекомые и даже деревья!

Первым испытанием была гонка на скорость. Бежали все: быстрые зайцы, грациозные олени, стремительные птицы и даже муравьи, которые мчались по своим подземным туннелям. Победил заяц по имени Скок, который смог обогнать всех благодаря своей хитрости и ловкости.

Вторым испытанием стало метание шишек. Тут отличились лесные великаны — могучие дубы и сосны. Они соревновались, кто дальше и точнее сможет метнуть

свою шишку. Самым метким оказался старый дуб по имени Дубравус, который поразил всех своей точностью.

На третий день состязаний лесные жители соревновались в прыжках. Здесь блистали лягушки и белки, которые показали невероятные способности к прыжкам. Победила белка по имени Прыг, которая смогла перепрыгнуть через огромное бревно.

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

В конце состязаний все участники собрались, чтобы наградить победителей. Лесные жители поняли, что главное не победа, а участие и дружба. И жили они долго и счастливо, продолжая радовать друг друга спортивными достижениями и добрыми делами.

Готовые работы отправляем **СТРОГО** до **15.00** по московскому времени 16 марта 2026 г. на электронный ящик [1roboart@mail.ru](mailto:1roboart@mail.ru).

**Имя файла – 012 пробел ИМЯ ВАШЕЙ КОМАНДЫ,**  
(например: 012 Шустрик)

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