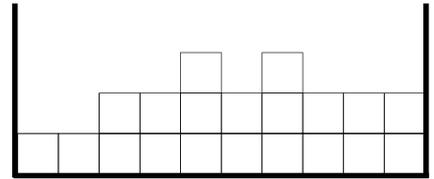




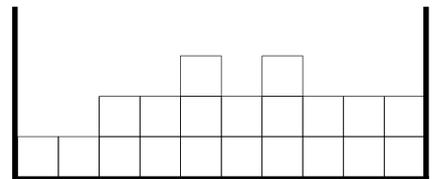
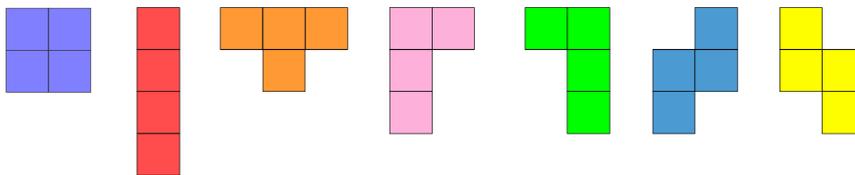
## № 2.2. ТЕТРИС

**Правила игры.** В компьютерной игре «Тетрис» сверху вниз одна за другой в стаканчик падают фигуры. Пока фигура падает, её **можно поворачивать и двигать вправо и влево, но переворачивать на другую сторону нельзя.** Упавшие фигуры укладываются в ряды. Когда клеточки любого ряда заполняются полностью, ряд исчезает (сбрасывается), а неполные ряды опускаются. Цель игрока – не дать фигурам заполнить стаканчик доверху.

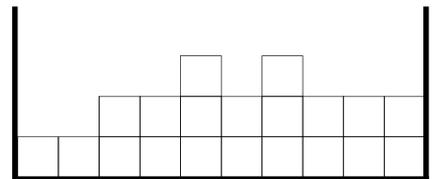
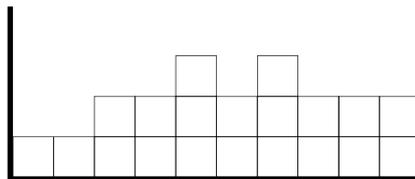
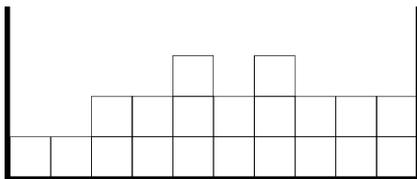
**А.** На рисунке изображён момент игры, когда уже упали 5 разных фигур из показанных ниже. Укажи как можно больше возможных вариантов расположения фигур.



### Виды фигур в игре «Тетрис»

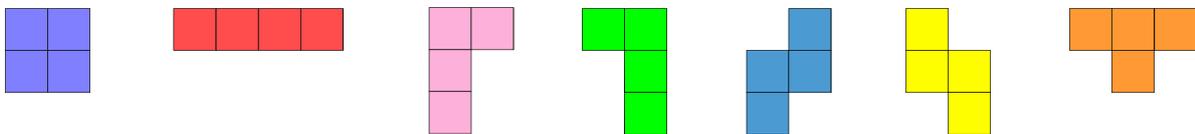
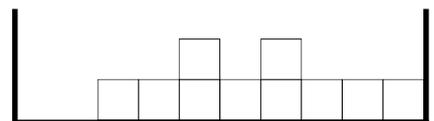


### Варианты расположения фигур:

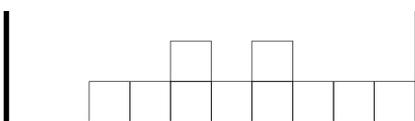
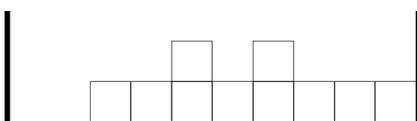
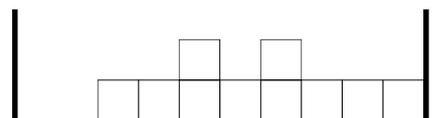
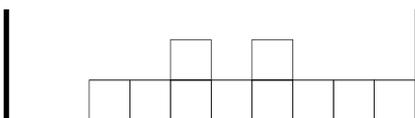
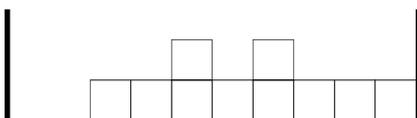


**Б.** По правилам игры нижний полностью заполненный фигурами ряд исчез, и изображение в стаканчике изменилось. Теперь оно стало таким:

Выбери и обведи фигуру, которой можно заполнить нижний ряд, чтобы он исчез (сбросился).



Покажи положение выбранной фигуры в стаканчике:

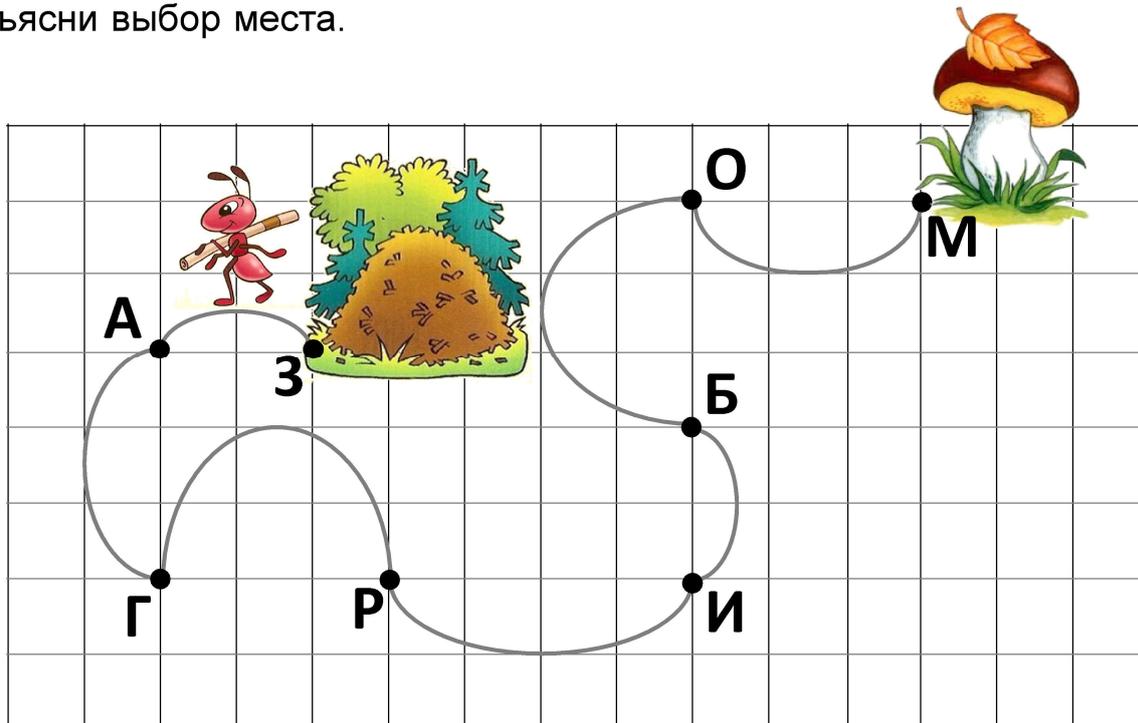


*Отметь, на какую ступеньку лесенки ты поднялся в выполнении этого задания.*

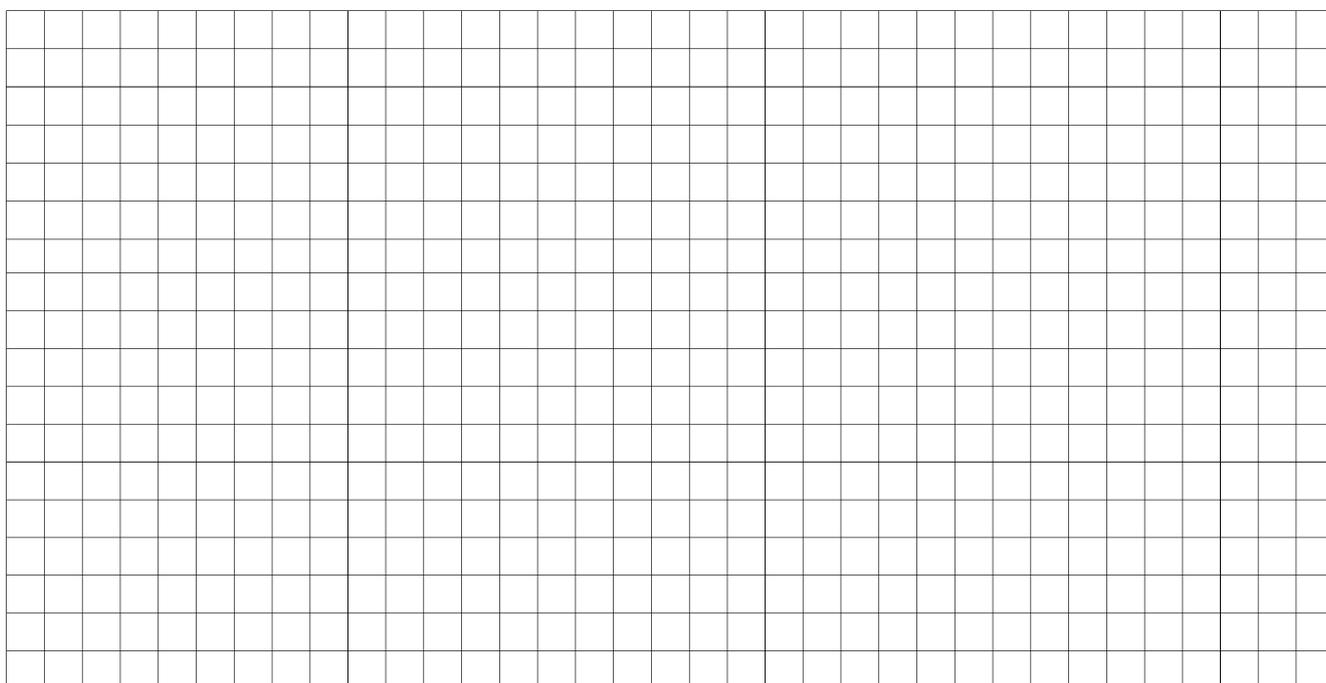


### № 2.3. ЗА ГРИБОМ

Муравей выбежал из муравейника и отправился по дорожке к грибу. Ровно на середине дорожки он увидел красивый цветок и остановился полюбоваться им. Нарисуй цветок в том месте, где остановился муравей. Объясни выбор места.



**Объяснение:**



*Отметь, на какую ступеньку лесенки ты поднялся в выполнении этого задания.*



