

ELEMENTARY KOROSZTÁLY

MÁSODIK NAP SZABÁLY

Veszélyes tengeri teknősök jutottak a tengeri élőhelyekre. A nem őshonos teknősök sokszor komoly veszélyt jelentenek, hiszen a túlszaporodásukkal visszaszorítják az élőhelyen őshonos fajokat, akár azok kipusztulását is okozva. Bár az első napon sokat tettetek együtt az élővilág megmentéséért, ma tovább folytatjátok a tengeri élővilág fenntartásáért a munkát.

A korallokat a mesterséges élőhelyekről az első napon kitelepítettétek a zátonyokra a mai napon azonban tápanyaggal kell ellátnotok, hogy a fejlődésük egészen biztosan sikeres legyen.

Végül a tengeri szigetek mellett hajózva minden tengerésznek babona és tengeri legendák jutnak az eszébe. Utolsó feladatotok megtalálni a kincsesládát és kiásni a rejtékhelyéről!

Feladat:

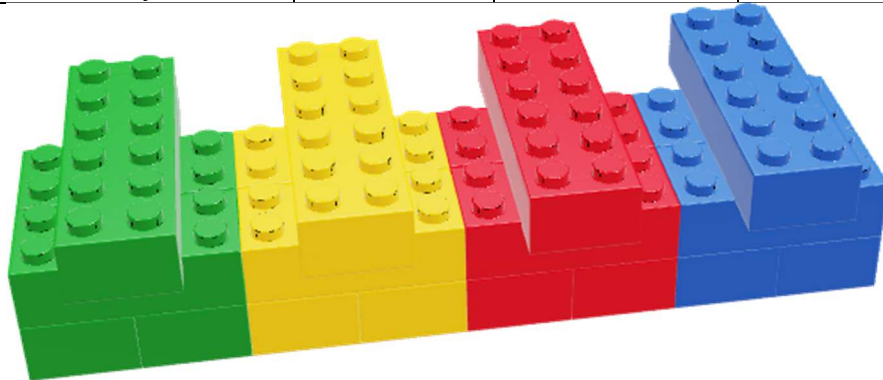
1. Korallzátonyok táplálása

A korallzátonyokra juttasd el a korall növekedését segítő a vitamint és az aminosavakat.

Modell: piros, zöld, sárga és kék színű hulladék-kockák

Kiinduló pozíció: piros, zöld, sárga és kék újrahasznosító területek középpontja

Feladat	Pont	Darabszám	Összes pont
Minden korall-vitamin amely teljes terjedelmével a korallzátony területén helyezkedik el	10 pont	4	40 pont
Minden korall-vitamin amely részben érinti a korallzátony területét	5 pont	4	20 pont



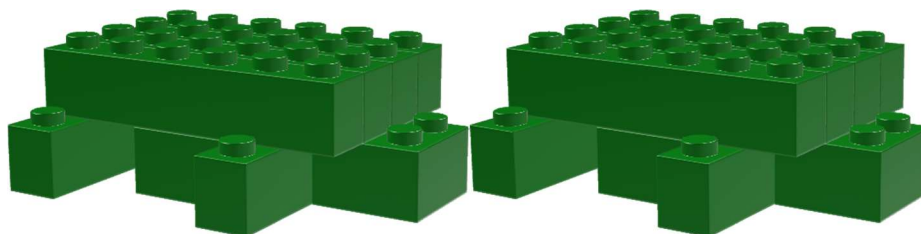
2. Veszélyes tengeri teknősök csapdába ejtése

Ejtsd csapdába a veszélyes tengeri teknősöket a zöld és a sárga hajó fedélzetén.

Modell: zöld és sárga hajó területén található hulladéktároló, 2 db teknős

Kiinduló pozíció: hulladéktárolók felnyitott állapotban, benne egy-egy tengeri teknőssel.

Feladat	Pont	Darabszám	Összes pont
Teljesen lehajtott hulladéktároló, benne a teknőssel	14 pont	2	28 pont



3. Veszélyes tengeri teknősök megfigyelő területre szállítása

Szállítsd a veszélyes tengeri teknőst a bálnamegfigyelő területről a megfelelő tudományos elemző területre.

A teknős célpozícióját minden kör előtt egy sorsolással fogjuk kiválasztani. A kiindulási sziget északkeleti fáján elhelyezzük az elsődleges célterületet jelképező kockát, felette a másodlagos célterületet jelző kockát.

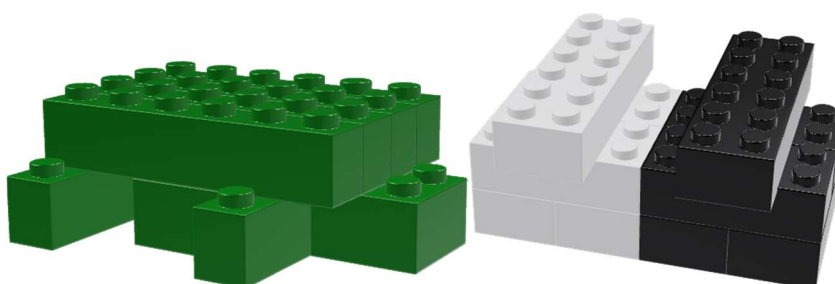
A robot teljes mértékben autonóm módon kell megértse, hogy milyen területre kell eljuttatnia a teknőst, az operátortól nem kaphat semmilyen információt erre vonatkozóan.

Modell: 1 db teknős, zöld és sárga hulladék-kocka

Kiinduló pozíció: a teknős középpontja a bálna megfigyelő területen a középső piros bóján indul. Jobbra / kelet felé néz.

A sorsolásnak megfelelően a kiindulási zóna bal felső fáján helyezzük el a magasabb pontszámot jelző kockát és felette közvetlenül az alacsonyabb pontszámot jelképező kockát.

Feladat	Pont	Darabszám	Összes pont
Az észak-keleti részről induló teknős részben érintkezik az elsődleges célterülettel	40 pont	1	40 pont
Az észak-keleti részről induló teknős részben érintkezik a másodlagos kutatói célterülettel	20 pont	1	20 pont



4. Kincsesláda feltárása

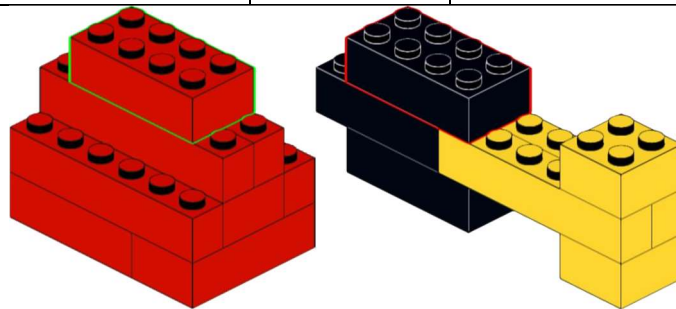
Szállítsd a kincsesládát és az ásót akár az északi, akár a déli szigetre és az a kincs kiásásához érintkezzen a két modell.

Modell: 1 db kincsesláda, 1db ásó modell

Kiinduló pozíció: A kincsesláda az északi sziget mellett lévő kincses sziget közepén helyezkedik el, kelet-nyugati irányba néz. Az ásó a világítótornyon helyezkedik el.

Feladat	Pont	Darabszám	Összes pont
Amennyiben a kincsesláda és az ásó	17 pont	1	17 pont

modell érintkezik			
A modellek érintkeznek akár az északi, akár a világítótorony szigetével (zöld, barna, világítótorony és „Connecting the World” területe).	4 pont	2	8 pont
/a pontot akkor kapja meg a csapat, ha más (nem bónusz) pontokat is szerzett			

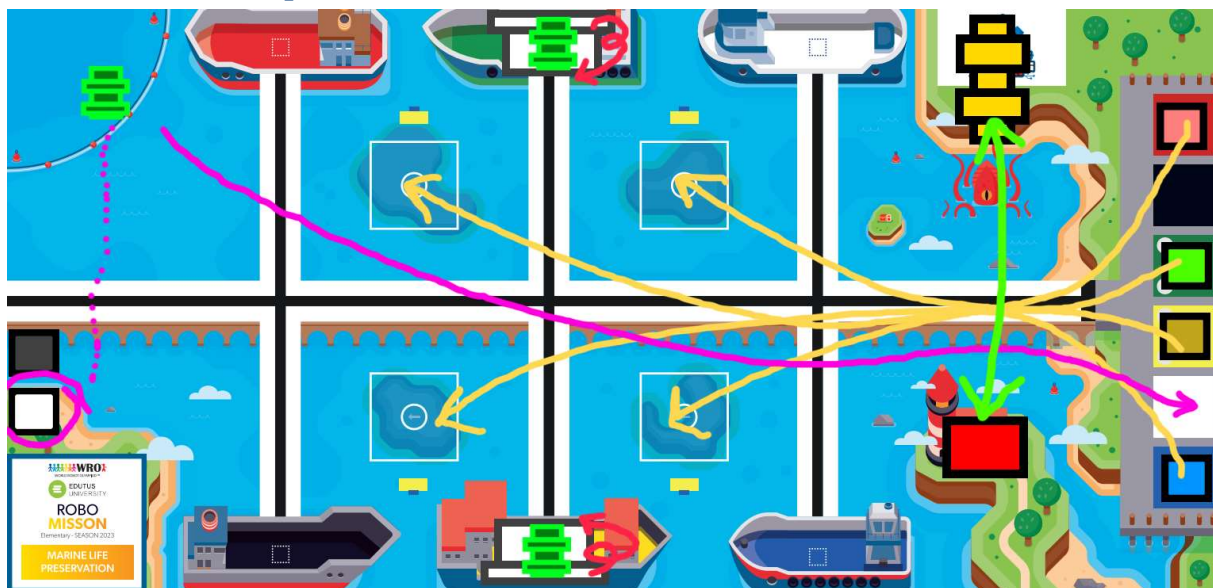


5. Parkolás

A robot részlegesen érintkezzen a kiinduló pozícióval vagy a „connecting the world” területtel.

Feladat	Pont	Darabszám	Összes pont
A robot felülnézetből részben vagy teljesen a Rajt/Cél területen vagy a "Connecting the World" területen található.	16 pont	1	16 pont
/a pontot akkor kapja meg a csapat, ha más (nem bónusz) pontokat is szerzett			

Áttekintő térkép:



Pontozólap

Csapatnév: _____

Kör: _____

Feladat	Darabja	Max.	#	Össz.
Korallok táplálása				
Minden korall-vitamin amely teljes terjedelmével a korallzátony területén helyezkedik el	10	40		
Minden korall-vitamin amely részben érinti a korallzátony területét	5			
Veszélyes teknősök csapdába ejtése				
Teljesen lehajtott hulladéktároló, benne a teknőssel	14	28		
Veszélyes tengeri teknősök megfigyelő területre szállítása				
Az észak-keleti részről induló teknős részben érintkezik az elsődleges célterülettel	40	40		
Az észak-keleti részről induló teknős részben érintkezik a másodlagos kutatói célterülettel	20			
Kincsesláda feltárása				
Amennyiben a kincsesláda és az ásó modell érintkezik	17	17		
Az ásó és/vagy kincsesláda modellek érintkeznek akár az északi, akár a világítótorony szigetével. (zöld, barna, világítótorony és „Connecting the World” területe) /a pontot akkor kapja meg a csapat, ha más (nem bónusz) pontokat is szerzett/	4	8		
Parkolás				
A robot felülnézetből részben vagy teljesen a Rajt/Cél területen vagy a "Connecting the World" területen található. /a pontot akkor kapja meg a csapat, ha más (nem bónusz) pontokat is Szerzett/		16		
Maximum pontszám		149		
Összes pontszám				
Futamidő (másodpercben)				