

Ответственный: Катя Белоусова

Этап "Игра"

Профессия: аквалангист

Выйти в океан и найти определённую рыбу и принести её учёным - выход в кабинет найти нужную рыбу (орга) решить головоломку или игру какую-то чтоб его поймать и за это орг даст бумажку рыбы

найдя какую-то поломку в скафандре отнести ремонтникам и помочь с исследованием чего-либо

пока плавал его ударила рыба (орг выдаёт карточку о болезни) и он идёт к врачу или что-то такое

ну покушать надо

разобраться с батискафом пока не может плавать из-за "перелома" И отправить его исследовать пещеру принеся водоросли

набрать образцы странной воды для учёных

сделать фотографии для науч. Исследования

Разведка

Сделать акваланг - взять каспер примотать малярным скотчем к нему две литровые бутылки
Опуститься на дно- зайти в кабинет (с закрытыми глазами)

Рыбу орга - моя будет издавать какой-то звук по которому можно найти рыбу и выловить её

- Выпустить животное орга - завести орга в кабинет сфотографировать на телефон "успокоить" И какое-то время посмотреть как орг носится по кабинету
Ставят сооружение - просто ставят его посередине кабинета (что оно из себя представляет?)
Будет уголочек или что-то такое выделенный чём-то и подписанный как "опасно" "Не плавать" Или чём-то таким куда пустят батискаф
-
- Сделать акваланг - взять каспер примотать малярным скотчем к нему две литровые бутылки надеть ласты (картонка с малярным скотчем которую клеят на ботинки)
трубка (думаю несколько склеенных трубочек)
Тип камера нужна для миссии телефон наклеены на живот как батискаф
Опуститься на дно- зайти в кабинет (с закрытыми глазами)
Рыбу орга - телефон наклеены на живот как батискаф по зуму команды от людей с подлодки