

КРЕСТИКИ ПОЛИКИ

**ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ
ФИГУРЫ**

РЕБУСЫ

ГРАМОТЕИ

**МАТЕМАТИЧЕСКИ
Й
ФОКУС**

ШИФРОВКА

**ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ
ЗАДАЧИ**

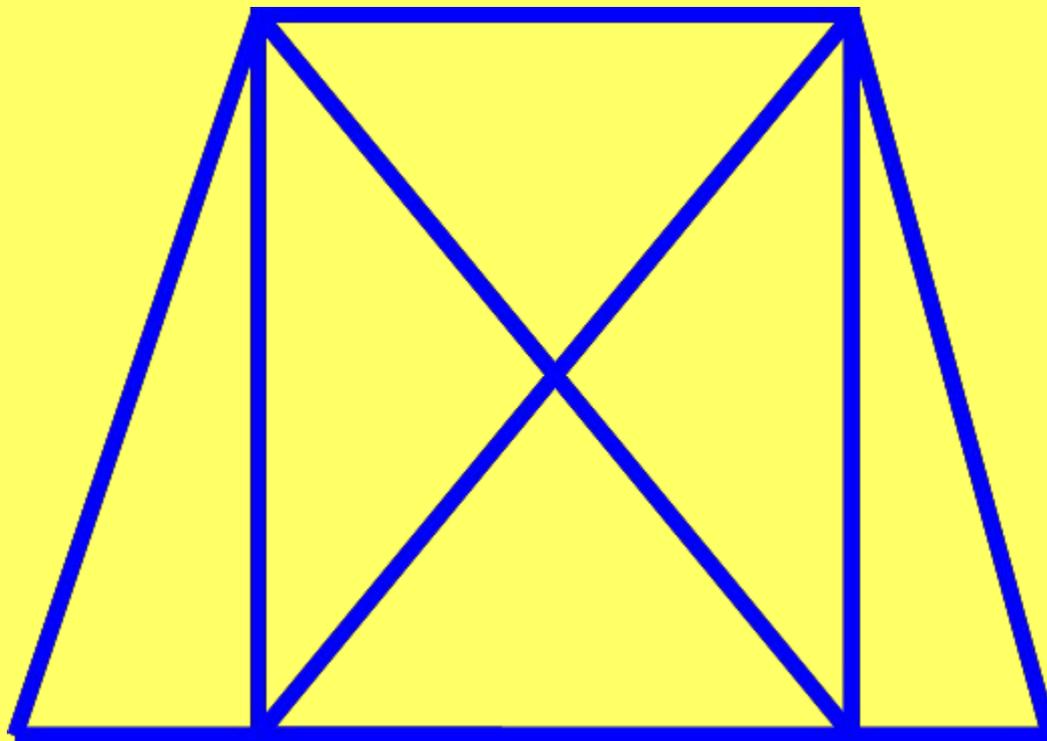
**ВЕСЁЛАЯ
ТАБЛИЦА
УМНОЖЕНИЯ**

**МАТЕМАТИЧЕСКА
Я
СЦЕНКА**

ПОСЛОВИЦЫ



Сосчитай треугольники



12



Занимательные задачи

1. Тройка лошадей бежала 15 км. Сколько км бежала каждая лошадь?

15 км

2. Верёвку нужно разрезать на 4 части. Сколько разрезов нужно сделать?

Три

3. Летела стая гусей, а навстречу им гусак.

- Здравствуйте, десять гусей!

- Нет, нас не десять. Если бы ты был с нами да ещё двое гусей, то тогда бы нас было десять.

Сколько в стае гусей?

7 гусей



**СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ:
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
БАЛЛ**



МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФОКУС

А ВЫ СМОЖЕТЕ
СЛОЖИТЬ
ТРЕХЗНАЧНЫЕ ЧИСЛА
ЗА 7 СЕКУНД?



**СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ:
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
БАЛЛ**



МАТЕМАТИЧЕСКАЯ СЦЕНКА

ТАБЛИЦА УМНОЖЕНИЯ



РЕБУСЫ

Р1а

Родина

7Я

семья





ВОСЕМЬ



ВОСЕМНАДЦАТЬ



Шифровка

htjpepyjgotl'bnitkj

Треугольник

jotfjpepgzobkv

Отрезок



Пословицы

Команды по очереди называют пословицы, в которых есть числа. За каждую пословицу 1 балл. Выигрывает та команда, которая назовёт больше пословиц.

- На семь бед один ответ.
- Одна голова хорошо, а две лучше.
- Где два дурака дерутся, там трое смотрят.
- Одно дерево срубишь, десять посади.
- Один пашет, а семеро руками машут.
- Кто скоро помог, тот дважды помог.
- Не узнавай друга в три дня— узнавай в три года.
- Старый друг лучше новых двух.

- Один с сошкой, а семеро с ложкой.
- Сам не дерусь, семерых боюсь.
- Семь раз отмерь—один раз отрежь.
- Семеро одного не ждут.
- Не имей сто рублей, а имей сто друзей.
- Один в поле не воин.
- За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь.
- У семи нянек дитя без глазу.



Грамотеи

Мат*мат*ка

11

П*тёрка

Кил*гра*



Грамотеи

Математика

Одиннадцать

Пятёрка

Килограмм



ВЕСЁЛАЯ ТАБЛИЦА УМНОЖЕНИЯ

Каждый из команды получает свою цифру.

Ведущие по очереди называют примеры из таблицы умножения.

Командам нужно быстро и правильно посчитать ответ и составить его из тех членов команды, на груди которых есть соответствующие таблички с нужными цифрами.

Команда, быстрее выполнившая задание, получает одно очко.



Вот и закончена игра. Итоги подводить пора!

