

**Zadania**

**Z**

**I etapu**

**Powiatowego Konkursu Powiatowego**

**„Co dwie głowy to nie jedna”**

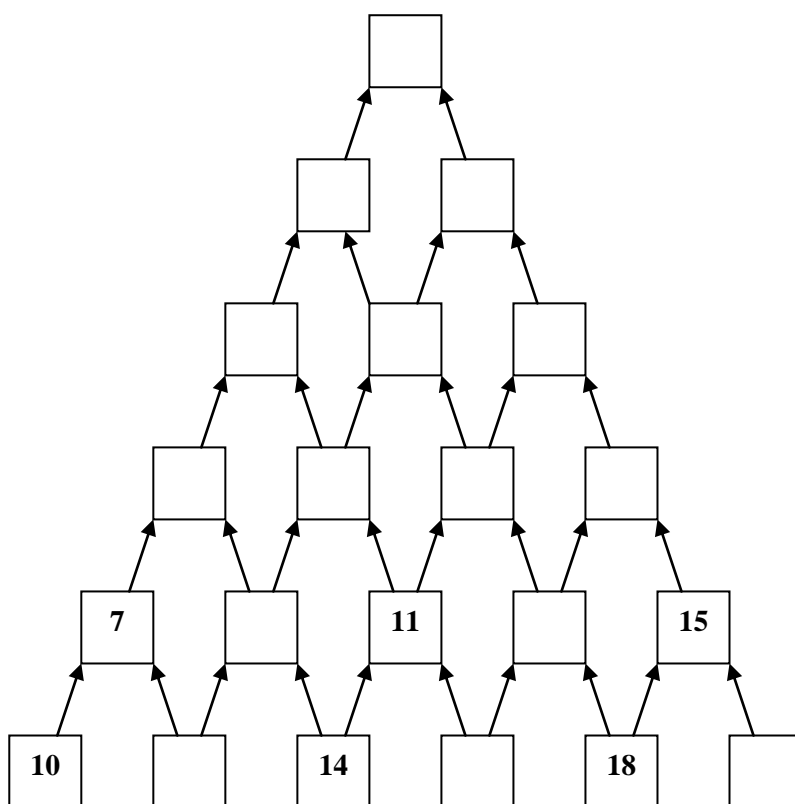
**2016**

**KOD .....**

**MATEMATYCZNE SCHODY ( 4 pkt )**

Uzupełnij pola matematycznych schodów.

Reguła: kratka górna = suma dwóch niższych kraterk dolnych podzielone przez 2.



**KOD .....**

**PRZYSŁOWIA Z LICZEBNIKAMI (4 pkt)**

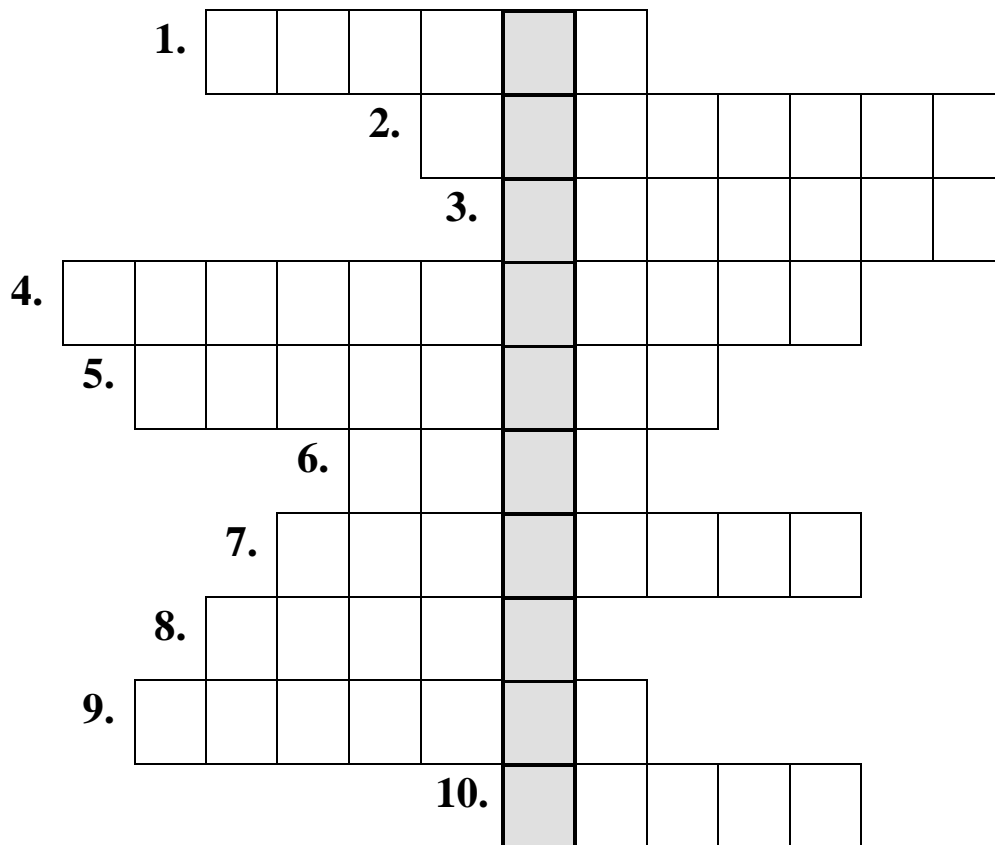
Wpisz brakujące wyrazy (liczebniki) w miejsce kropek.

1. ....woda po kisielu
2. Chciwy ..... razy traci.
3. Na ..... babka wróżyła.
4. .... jaskółka wiosny nie czyni.
5. .... koty za płoty.
6. Ciekawość to ..... stopień do piekła.
7. Wyglądać jak ..... nieszczęść.
8. Dzielić włos na .....

**KOD .....**

**LOGOGRYF ( 4 pkt )**

Wpisz poziomo hasła pomocnicze i odczytaj pionowo w zaznaczonym miejscu hasło główne.



**HASŁO .....**

1. Wynik dzielenia.
2. Najdłuższa cięciwa.
3. Odcinek łączący dwa dowolne punkty na okręgu.
4. Kwadrat ma 4 boki, 4 kąty i 4 .....
5. Liczby które mnożymy.
6. Czworokąt o równych bokach.
7.  $3^2$ .

8. Suma długości boków wielokąta.
9. Połowa średnicy.
10. Może być pomniejszająca lub powiększająca.

**KOD .....**

### **INTRUZ ( 4 pkt )**

W każdym czterowyrazowym zestawie, jest wyraz-intruz, który nie pasuje do pozostałych. Znajdź go i podkreśl. Z każdego intruza wybierz literę, której numer znajduje się w cudzysłowie i wpisz ją obok numeru. Wpisane litery czytane z góry na dół, utworzą rozwiązanie.

PRZYKŁAD: większy, skończony, równy, mniejszy, "2" K

1. prosta, łamana, kąt, półprosta, "1"
2. kwadrat, prostokąt, romb, trójkąt, "2"
3. odjemna, składnik, różnica, czynnik, "2"
4. kilometr, decymetr, kwintal, milimetr, "7"
5. ostry, rozwarty, złożony, półpełny "3"
6. dwa, czterysta, osiemset, sześćset, "2"
7. potęgowanie, składnik, dzielenie, mnożenie, "4"
8. tangram, warcaby, szachy, domino, "3"
9. skrącalność, łączność, przemienność, rozdzielność, "4"
10. koło, trójkąt, kula, prostokąt, "2"
11. przekątna, wysokość, punkt, krawędź, "4"

<b>1.</b>	
<b>2.</b>	
<b>3.</b>	
<b>4.</b>	
<b>5.</b>	
<b>6.</b>	
<b>7.</b>	
<b>8.</b>	
<b>9.</b>	
<b>10.</b>	
<b>11</b>	

KOD .....

**KWADRAT MAGICZNY ( 4 pkt )**

Kwadraty magiczne powstają na podstawie zasady, która głosi, że suma liczb w każdym poziomym rzędzie, każdej pionowej kolumnie i na obu przekątnych jest taka sama.

Uzupełnij podany kwadrat magiczny.

		10
	11	
12		14

**KOD .....**

### **Tangram (5 pkt)**

Przy zabawie z tangramem należy pamiętać o tym, że:

- należy wykorzystać wszystkie części,
- elementy muszą leżeć obok siebie, ale nie mogą na siebie nachodzić,
- tany można obracać na drugą stronę.

Ułóż wylosowaną postać tangramową.



