



GRY

I ZABAWY

Piotr Kosowicz

Z ZAPALKAMI



NA DOBRY POCZĄTEK
WYJMIJ Z PUDEŁKA
TRZY ZAPALKI I UŁÓŻ JE
NA STOLE TAK, BY POWSTAŁ
KWADRAT

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Helion SA dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Helion SA nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Szymon Sz wajger
Grafika na okładce została wykorzystana za zgodą Shutterstock.com

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres
<http://helion.pl/user/opinie/gryzap>
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-283-5296-4

Copyright © Helion SA 2020

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

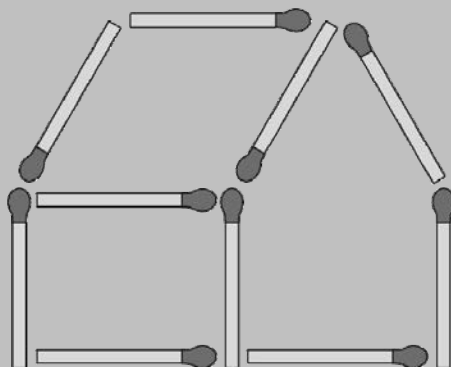
- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

Spis treści

1. Z przymrużeniem oka	5
2. Rzymianie	15
3. Liczby arabskie	25
4. Ułamki	35
5. Wyrażenia arytmetyczne	45
6. Przesunięcia — usunięcia, dodawanie	55
7. Budowanie	65
8. Gry/rysunki	77
Rozwiązania	87

1

Z przymrużeniem oka



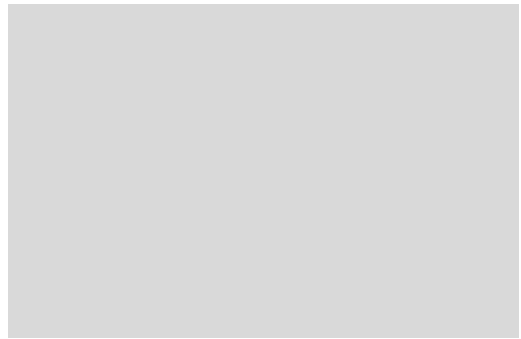
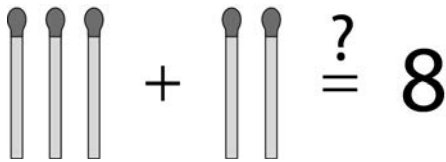
Zadanie 1

Dodając do siedmiu cztery zapalki otrzymałem... 12. Wynik sprawdzałem kilka razy i ciągle to samo. Jak to możliwe?



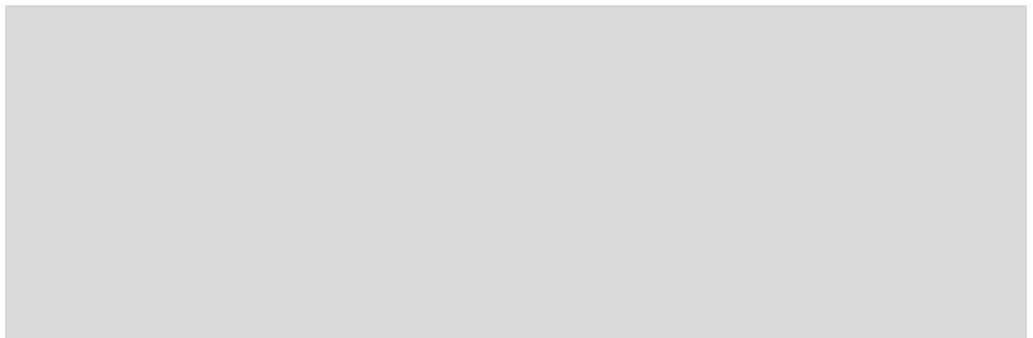
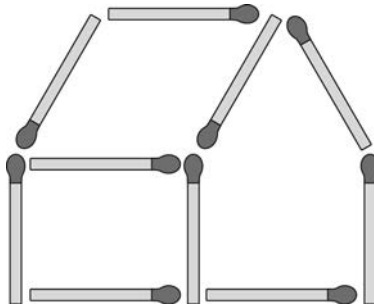
Zadanie 2

Na stole leżą trzy zapalki. Dołóż do nich dwie w taki sposób, aby w sumie otrzymać osiem.



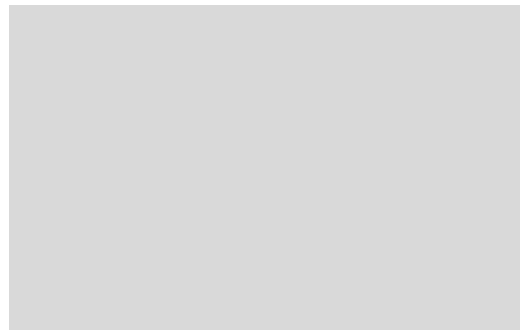
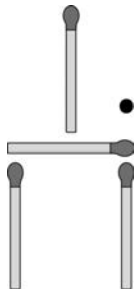
Zadanie 3

Przekładając dwie zapalki, skieruj ścianę szczytową domu w drugą stronę.



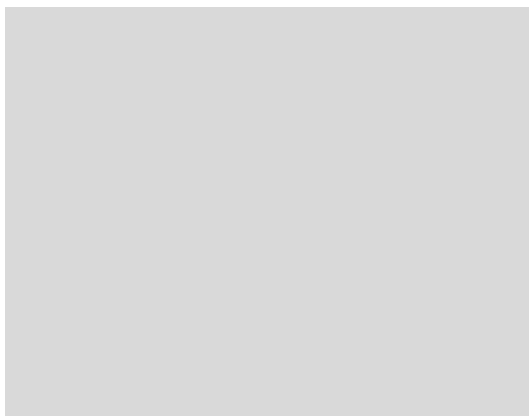
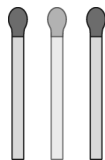
Zadanie 4

Zmieniając położenie dwóch zapatek, przenieś koralik na szufelkę.



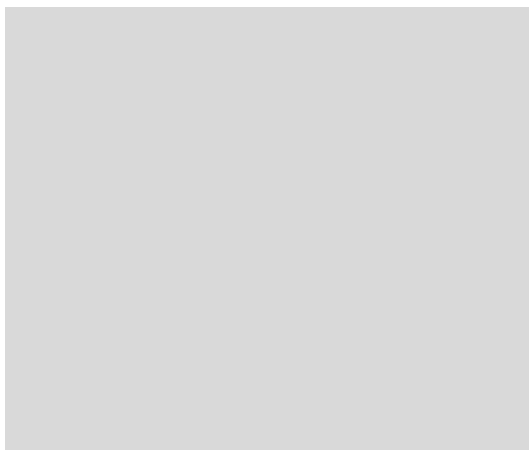
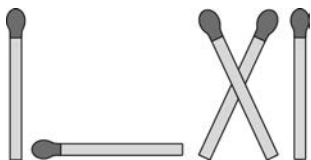
Zadanie 5

Na stole leżą obok siebie trzy zapałki. Nie dotykając środkowej zapałki, zmień jej położenie.



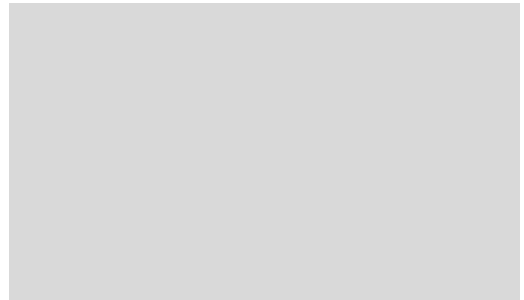
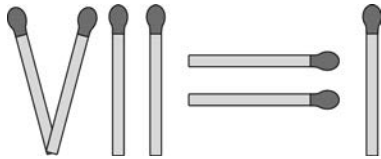
Zadanie 6

Przesuwając dwie zapałki, zmień liczbę 61 w 102.



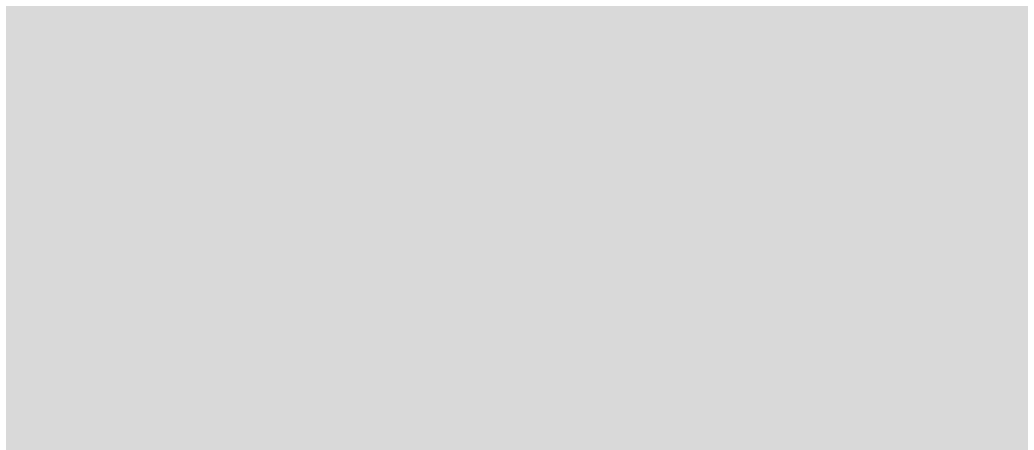
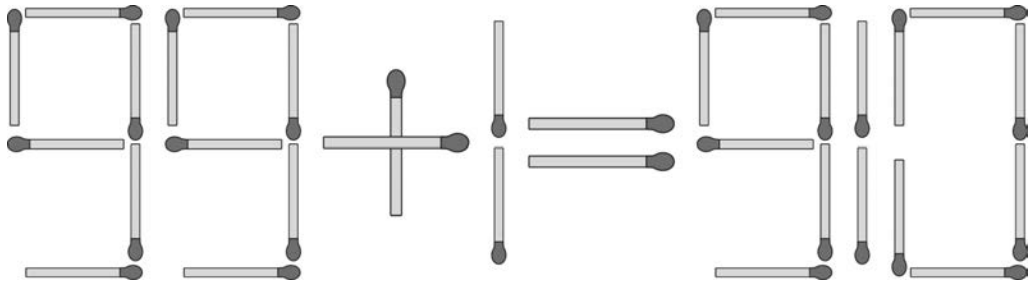
Zadanie 7

Przesuwając jedną zapałkę, przywróć równość.



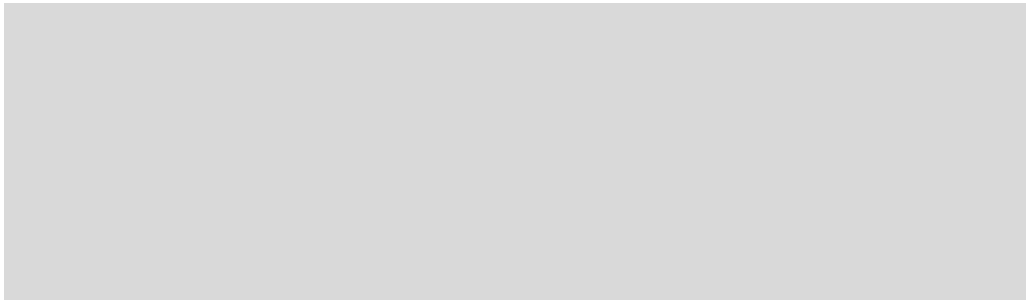
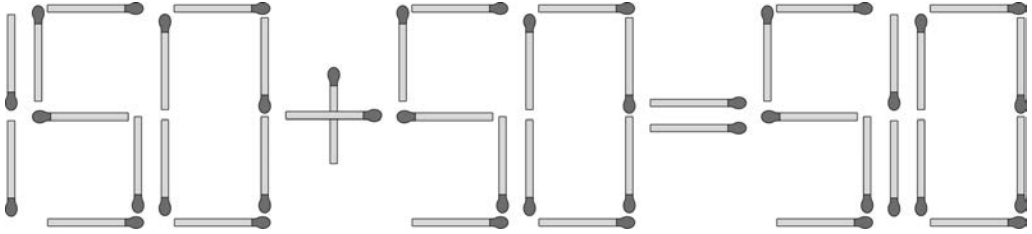
Zadanie 8

Zmień położenie jednej zapałki tak, aby zapis był poprawny.



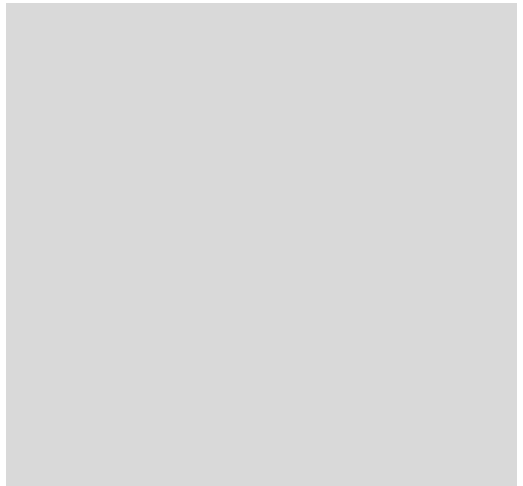
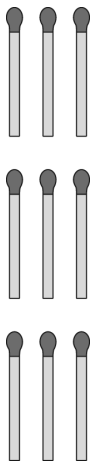
Zadanie 9

Zmień położenie jednej zapałki tak, aby zapis był poprawny.



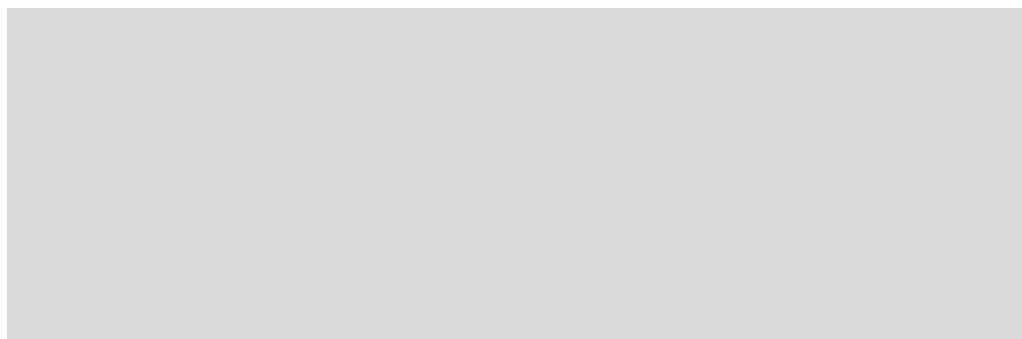
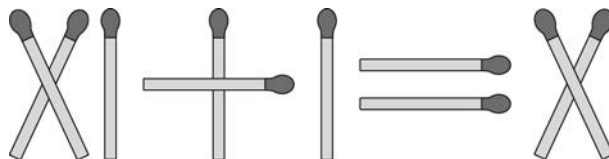
Zadanie 10

Na stole leży dziewięć zapałek — po trzy w każdym rzędzie. Przetaw je tak, aby w pierwszym rzędzie było cztery, w drugim sześć, a w trzecim — jednaście.



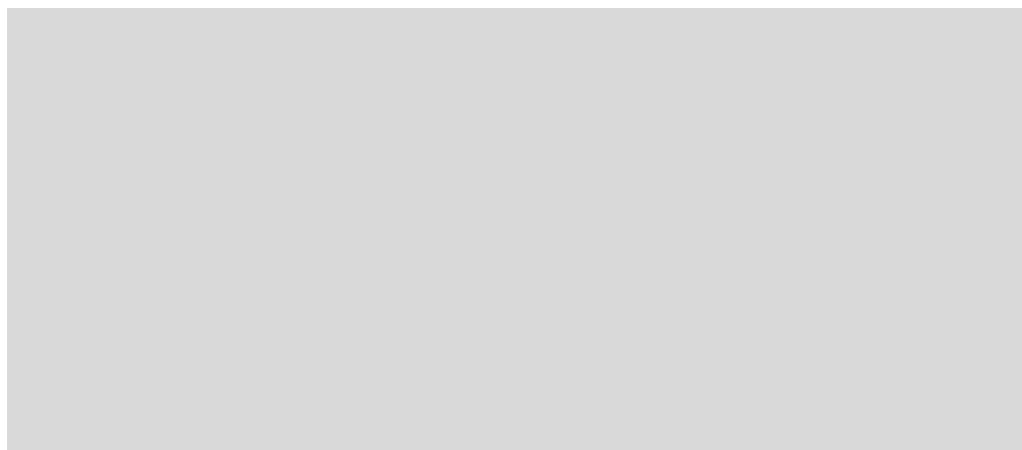
Zadanie 11

Na stole leży poniższe równanie. Nie zmieniając położenia żadnej z zapalek, spraw, aby było ono prawdziwe.



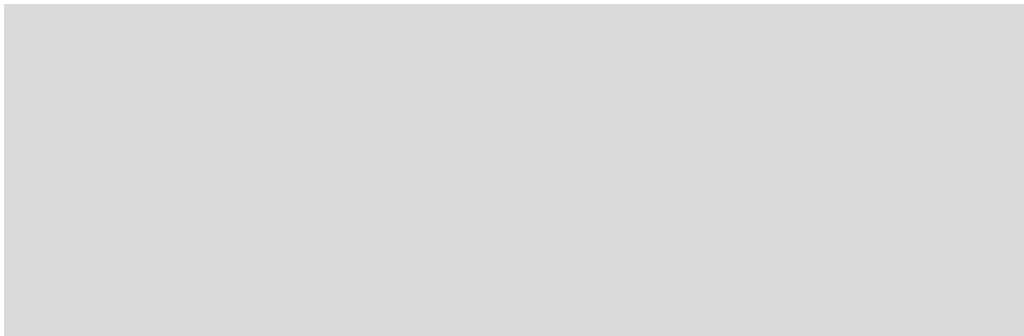
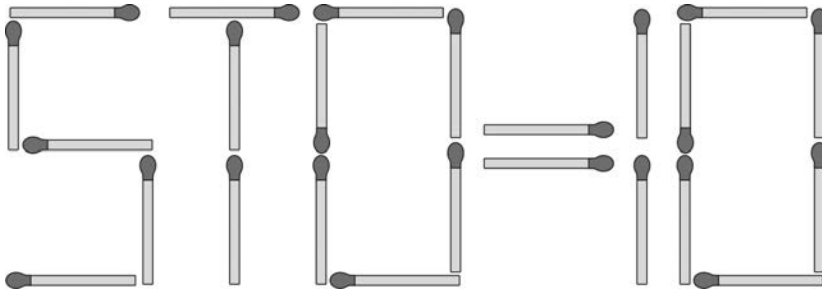
Zadanie 12

Korzystając z dwóch zapalek, ułóż kwadrat.



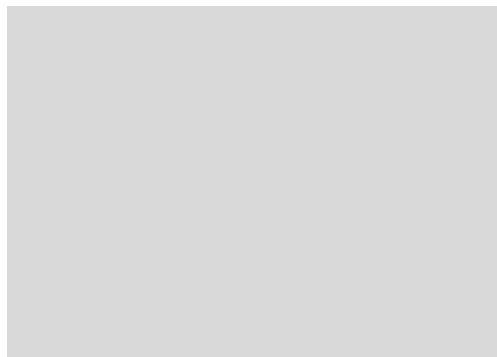
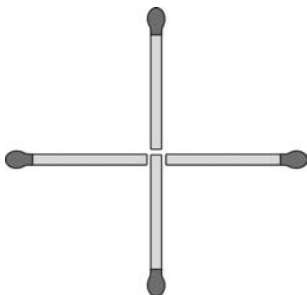
Zadanie 13

Czy usuwając sześć zapalek ze stu, można otrzymać dziesięć?



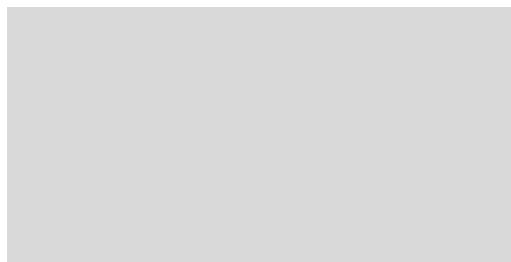
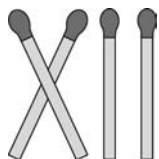
Zadanie 14

Przesuwając tylko jedną zapalkę, zbuduj kwadrat.



Zadanie 15

Dla wszystkich jest oczywiste, że połowa z dziesięciu to pięć. Ale czy połowa z dwunastu może być równa siedem?



PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA
Helion 

DZIECI + ZAPAŁKI = ZABAWA!

NIE IGRAJ Z OGNIEM, ALE Z ZAPAŁKAMI – MOŻESZ. OCZYWIŚCIE POD WARUNKIEM ŻE WYKORZYSTASZ JE W DOBRYM CELU. NAJLEPIEJ RÓWNOCZEŚNIE EDUKACYJNYM I ROZRYWKOWYM. ABY ŚWIETNIE SIĘ BAWIĆ, A PRZY TYM ROZWIJAĆ WYOBRAŹNIĘ, ĆWICZYĆ SIĘ W SPOSTRZEGAWCZOŚCI I LOGICZNYM MYŚLENIU, NIE TRZEBA INWESTOWAĆ ANI W ZAAWANSOWANĄ ELEKTRONIKĘ, ANI NAWET W PLANSZÓWKI CZY GRY KARCANE. WYSTARCZĄ PACZKA ZAPAŁEK I KSIĄŻKA, KTÓRĄ PRZYGOTOWAŁ DLA CIEBIE PIOTR KOSOWICZ.

NA GRY I ZABAWY Z ZAPAŁKAMI SKŁADA SIĘ ZESTAW AUTORSKICH ZADAŃ, JAKICH NIE ZNAJDZIESZ W ŻADNYM PODRĘCZNIKU. ADRESOWANE SĄ ONE PRZEDE WSZYSTKIM DO UCZNIÓW STARSZYCH KLAS SZKOŁY PODSTAWOWEJ, CHOĆ Z PEWNOŚCIĄ PRZY ROZWIĄZYWANIU TYCH ZAGADNIĘŃ NIE BĘDĄ SIĘ NUDZIĆ ANI NASTOLATKI, ANI ICH RODZICE I DZIADKOWIE. WIEDZA MATEMATYCZNA NA POZIOMIE PODSTAWOWYM MOŻE OKAZAĆ SIĘ PRZYDATNA, CHOĆ NIE RAZ, NIE DWA POTRZEBNE BĘDZIE TAKŻE PODEJŚCIE CAŁKOWICIE NIEMATEMATYCZNE, A NAWET AMATEMATYCZNE.

TO JAK, ZACZYNAJEMY?

Helion 



Księgarnia internetowa:
<http://septem.pl>



Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900



0 601 339900

septem
septem.pl

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: septem@septem.pl
<http://septem.pl>

ebook dostępny na:
ebookpoint



ISBN 978-83-283-5296-4



cena 29,90 zł