

Zabawa z siódmkami

Postaw znaki działań arytmetycznych i nawiasy, aby otrzymać wszystkie liczby od 0 do 10.

$$0 = 7 \ 7 \ 7 \ 7$$

$$1 = 7 \ 7 \ 7 \ 7$$

$$2 = 7 \ 7 \ 7 \ 7$$

$$3 = 7 \ 7 \ 7 \ 7$$

$$4 = 7 \ 7 \ 7 \ 7$$

$$5 = 7 \ 7 \ 7 \ 7$$

$$6 = 7 \ 7 \ 7 \ 7$$

$$7 = 7 \ 7 \ 7 \ 7$$

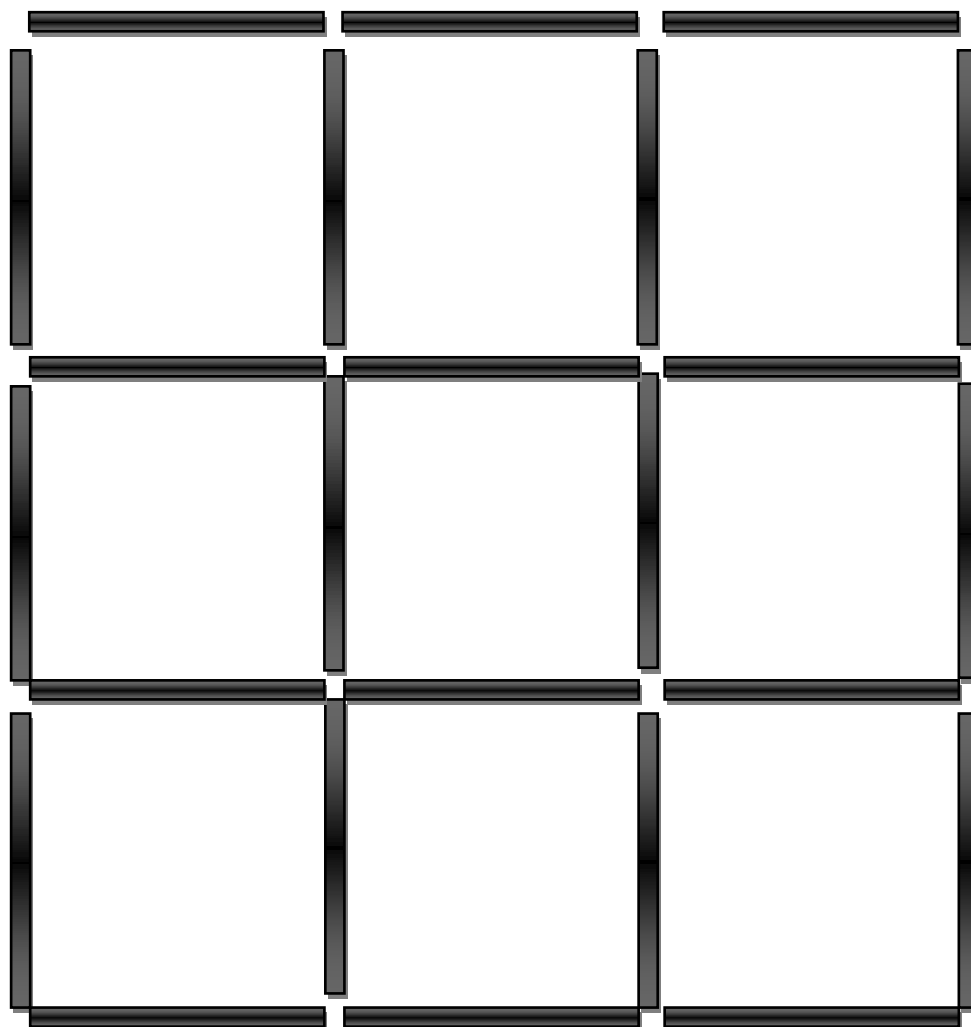
$$8 = 7 \ 7 \ 7 \ 7$$

$$9 = 7 \ 7 \ 7 \ 7$$

$$10 = 7 \ 7 \ 7 \ 7$$

Kwadraty

Zadanie polega na usunięciu 4 patyczków, aby zostało 5 kwadratów.
Podaj możliwie najwięcej rozwiązań.



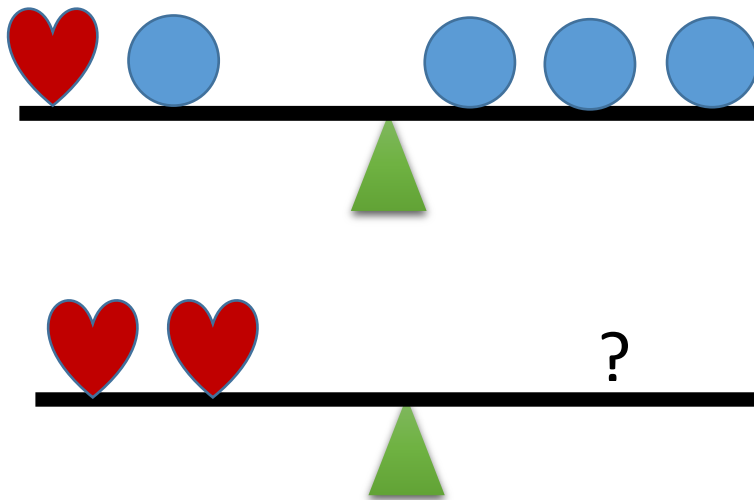
Równowaga

Właściciel sklepu z pamiątkami ustawił na wadze pamiątki w kształcie serduszek, kółeczek i prostokątów zawsze w ten sam sposób aby waga była w równowadze.

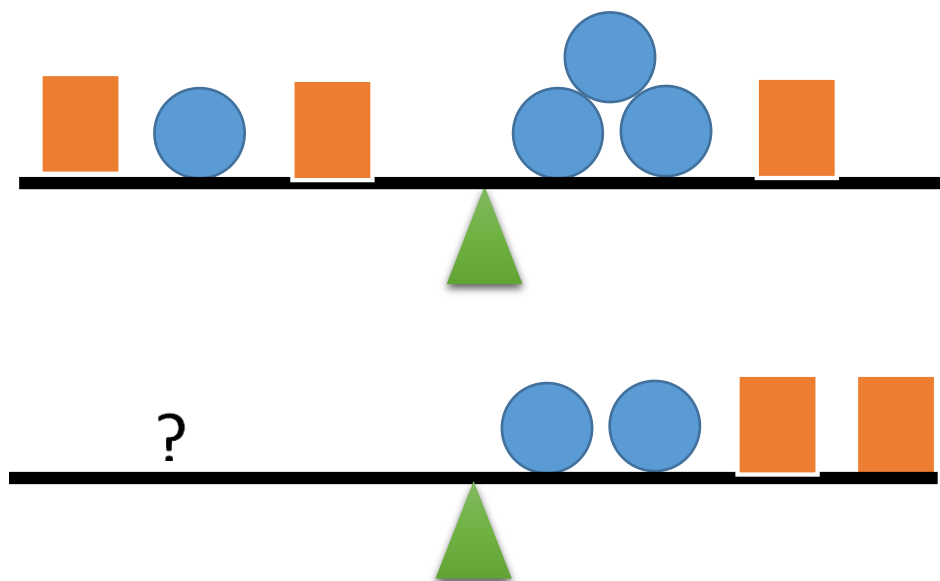
Spójrz na pierwszą wagę, a potem na drugą. Dorysuj na pustej szali na drugiej wadze w miejscu znaku zapytania takie elementy, aby waga pozostała w równowadze.

Jeżeli istnieje kilka możliwości, to podaj wszystkie.

A)



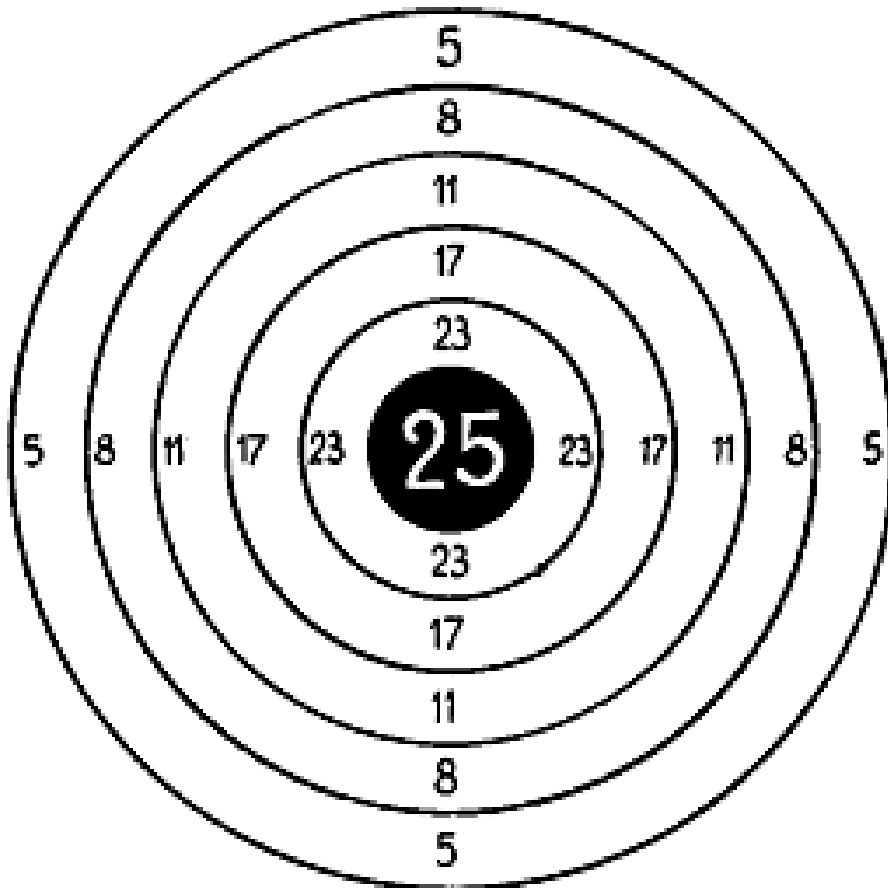
B)



Na strzelnicy

Na strzelnicy można wygrać pluszowego misia, jeśli pięcioma strzałami uzyska się akurat 60 punktów. Tarcza ma numery 5, 8, 11, 17, 23, 25.

Nie wystarczy więc strzelać w sam środek, w czarny punkt, gdyż dwoma strzałami zdobędzie się już 50 punktów, a trzema pozostałymi nie uda się uzyskać brakujących 10.



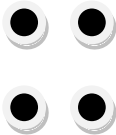
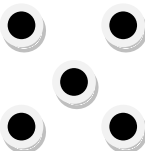
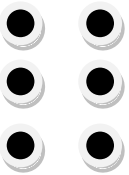
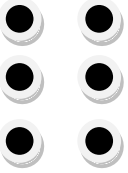
Pytanie:

W jakie więc punkty należy trafiać, by pięcioma strzałami (każdy musi trafić w tarczę) uzyskać akurat 60 punktów?

Gra w kości

Kasia i Wojtek grają w kości. Muszą wypełnić tabelkę w taki sposób, aby każdy wiersz i każda kolumna zawierały kostki o różnej liczbie oczek od 1 do 6.

Czy jesteś w stanie im pomóc?

Łamigłówka liczbowa

Zadanie polega na użyciu cyfr poniżej, aby przeprowadzić działania opisane w krzyżówce (trzy w poziomie i trzy w pionie). Każda cyfra może być użyta tylko raz, a jedna z nich – dziewiątka została już wpisana we właściwym miejscu)

⌋	+		-		=	4
-		•		+		
⌋	+	9	-		=	6
•		+		-		
(	+	)	•		=	22
=		=		=		
42		32		9		

Dodawanie figur

Wartość każdej figury otrzymamy gdy pomnożymy liczbę jej boków przez liczbę, która jest w tę figurę wpisana. Na przykład trójkąt zawierający liczbę 4 ma wartość 12. Zadanie polega na tym aby znaleźć taki kwadrat 2X2 (zawierający 4 figury), którego całkowita wartość będzie wynosiła 50.

