Szkolna Liga Matematyczna 2021/2022

**ZADANIA – maj 2022**

**Termin** oddawania rozwiązańdo **p. Agnieszki Sojki lub p. Sabiny Hankus:**

**10 czerwca 2022r.**

**ZADANIE 1**

***Rozwiąż krzyżówkę.***

Litery w wyróżnionych polach czytane kolejno od 1 do 9 utworzą dodatkowe rozwiązanie

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** |  | **2** |  |  | | **3**  **1** |  |  | **4** |  | | | | | | **5** |
|  |  |  |  | | | | | | **6** |  |  |  | **7** |  |  |  |
|  |  |  |  |  | |  |  |  |
| **3** |  | | **8** |  |  |  | **6** |  |  | **9** |  |  |  |
|  |  | |  |  | |  |  |  | | |  |
|  | **10** | **11** |  |  |  |  |
| **12** |  | **13** |  |  |  |  | **14** |  |  | | | **4** |
|  |  |  | |  |  |  |  | | | **15** |  |
|  |  |  | **16** |  | **17** |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | | | | |  |  |  |  |  | |  |
| **18** |  |  | **8** |  | **5** |  |  | **19** |  |  |  |
|  |  | |  |  | | |  | **20** |  |  |  |  | **7** |  |
|  |  | **21** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | | |
| **22** |  | **2** |  | **23** |  |  |  |

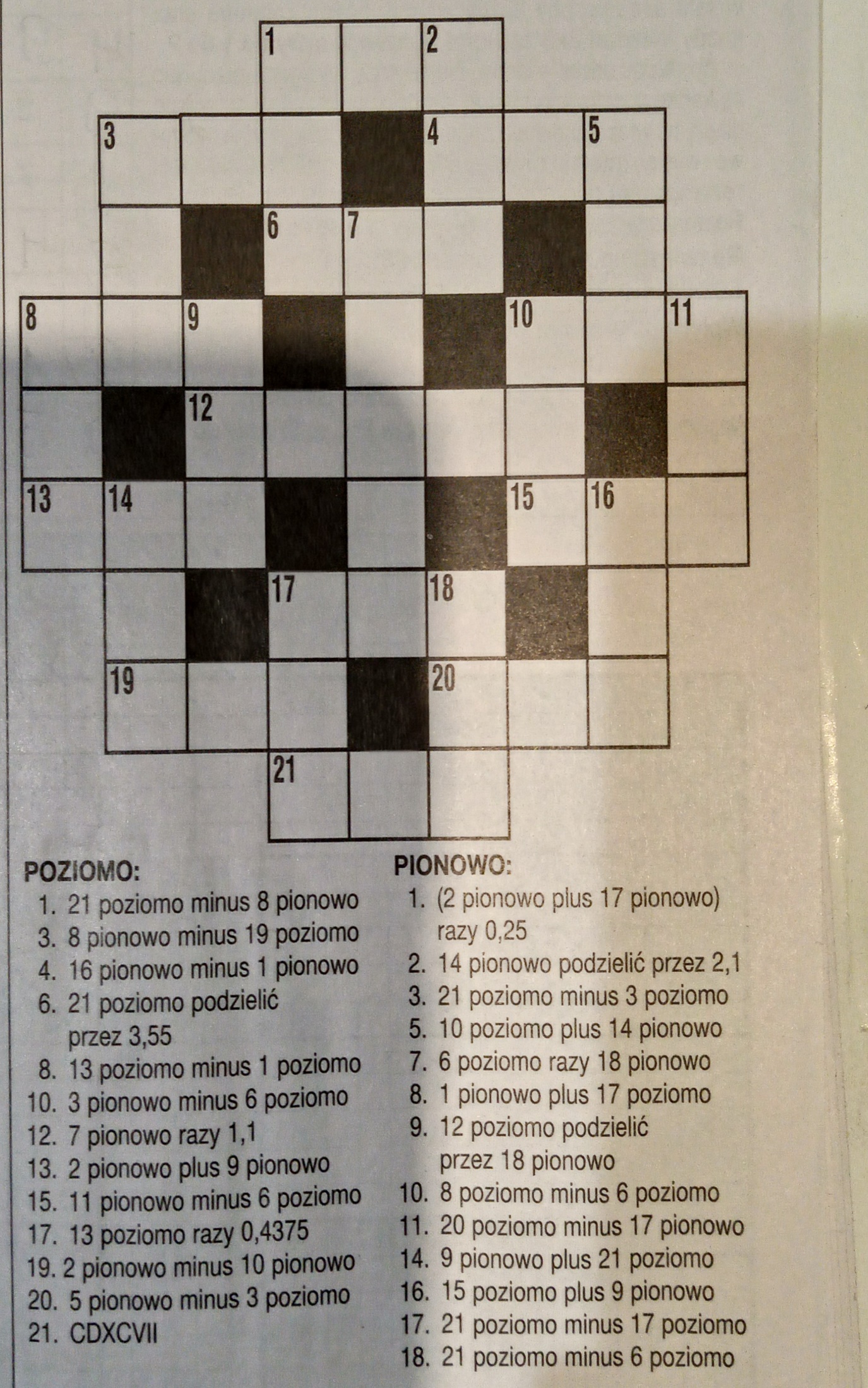
|  |  |
| --- | --- |
| **Poziomo:**  1. 10 kwintali;  3. Wynik dodawania;  6. Np. naturalne;  8. Rysujemy nim okrąg;  9. Ograniczone okręgiem;  11. Pochylony kwadrat;  13. Służy do rysowania i mierzenia;  16. Najprostszy wielokąt;  18. Wynik odejmowania;  20. 60 sekund;  21. Np. współrzędnych;  22. Po założeniu w twierdzeniu;  23. 100 dag potocznie. | **Pionowo:**  1. Z Miletu;  2. Największy wspólny dzielnik;  4. Jedna z dziedzin matematyki;  5. Ma cztery ściany;  7. Jeden z czterech w kwadracie;  10. Nie poziom;  12. Foremny prostokąt;  13. Nad kreską ułamkową;  14. Np. prosty;  15. Inaczej romb;  17. Nuta lub liczba;  19. Obliczamy je np. w cm2. |

**ZADANIE 2**

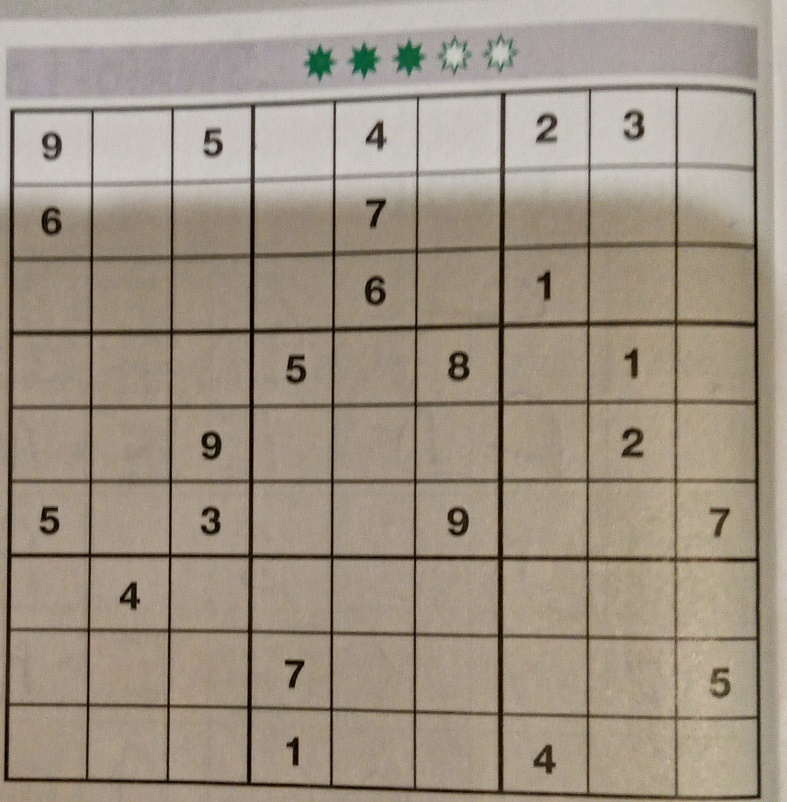
Boki prostokąta mają długości 10 i 24. W każdy trójkąt, na który przekątna dzieli ten prostokąt, wpisano okrąg. Oblicz odległość środków tych okręgów.

**ZADANIE 3**

**KRZYŻÓWKA**



**ZADANIE 4**

**SUDOKU**

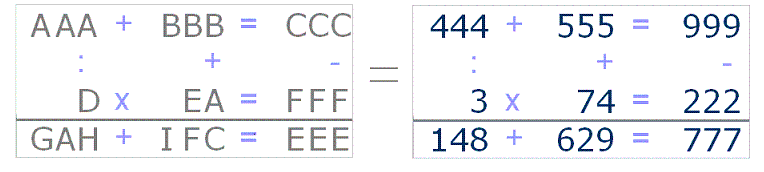
Zasady gry **Sudoku** są niezwykle proste. Kwadratowa plansza jest podzielona na dziewięć identycznych kwadratów 3 x 3 - w każdym z nich znajduje się dziewięć komórek. Twoim zadaniem jest wypełnienie wszystkich komórek planszy cyframi od 1 do 9. W każdym wierszu i każdej kolumnie dana cyfra może występować jedynie raz.

**ZADANIE 5**

**Algebraf**

Algebraf to łamigłówka arytmetyczna, w której cyfry zastąpiono literami lub piktogramami w wyniku czego powstał swego rodzaju szyfr. Rozwiązanie algebrafu polega na zastąpieniu liter lub piktogramów odpowiednimi cyframi tak, aby powstałe w ten sposób liczby tworzyły poprawne działania zarówno w poziomie jak i w pionie. W algbrafach obowiązuje zasada, w której takim samym literom odpowiada taka sama cyfra, różnym literom odpowiadają różne cyfry.

Poniżej przykład rozwiązanego algebrafu:



Rozwiąż: 