



DZIEŃ KROPKI PO MATEMATYCZNEMU

DARIA WITULSKA-BRAJTKROJC

KONSULTANT CRE WŁ W PIOTRKOWIE TRYBUNALSKIM

TABLICZKA MNOŻENIA

BRAKUJĄCE KROPKI

Dokończ równanie, dorysowując brakujące kropki.

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} \cdot \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \\ \hline \end{array} = 12$$

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \\ \hline \end{array} \cdot \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \\ \hline \end{array} = 24$$

$$\begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \\ \hline \end{array} \cdot \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} = 18$$

$$\begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \\ \hline \end{array} \cdot \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \\ \hline \end{array} = 36$$

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \\ \hline \end{array} \cdot \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \\ \hline \end{array} = 5$$

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} \cdot \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \\ \hline \end{array} = 6$$

$$\begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \\ \hline \end{array} \cdot \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} = 8$$

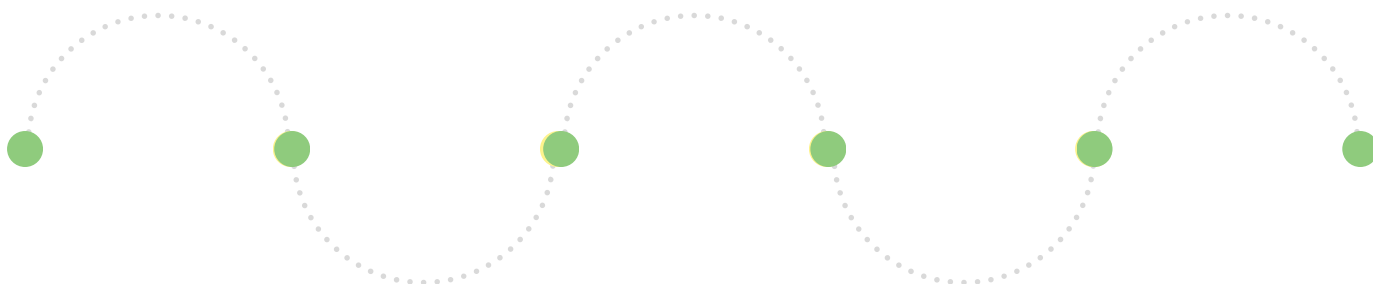
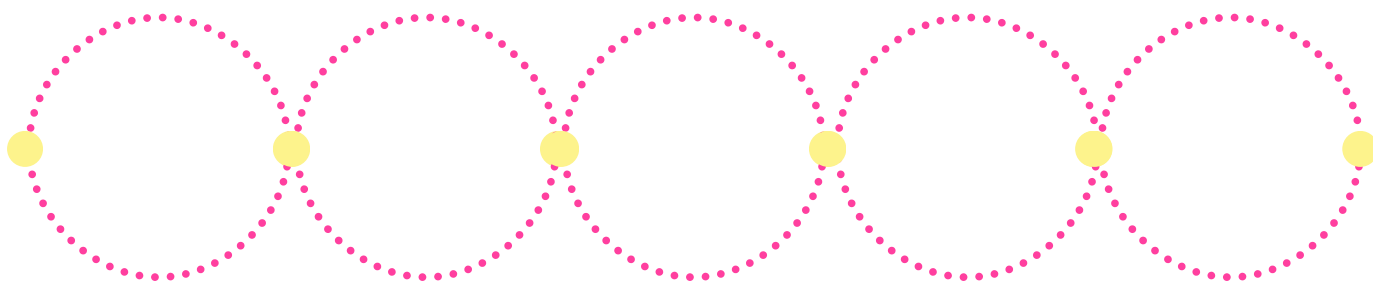
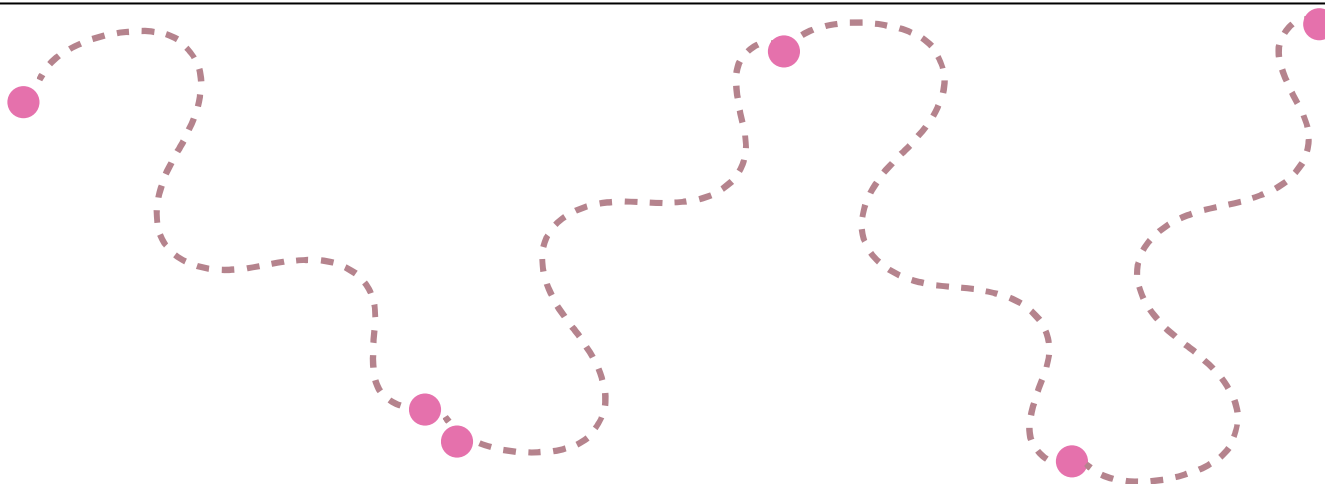
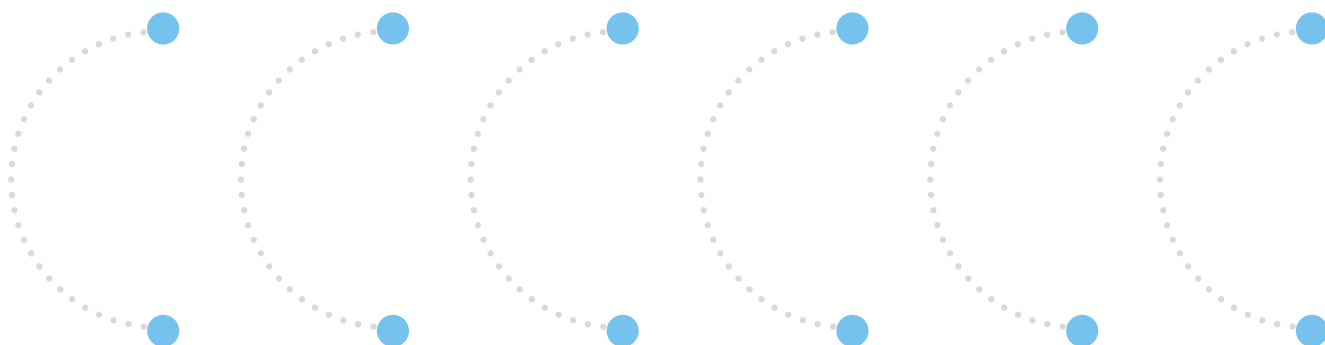
$$\begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \\ \hline \end{array} \cdot \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \bullet \\ \hline \end{array} = 25$$

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \\ \hline \end{array} \cdot \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \\ \hline \end{array} = 20$$

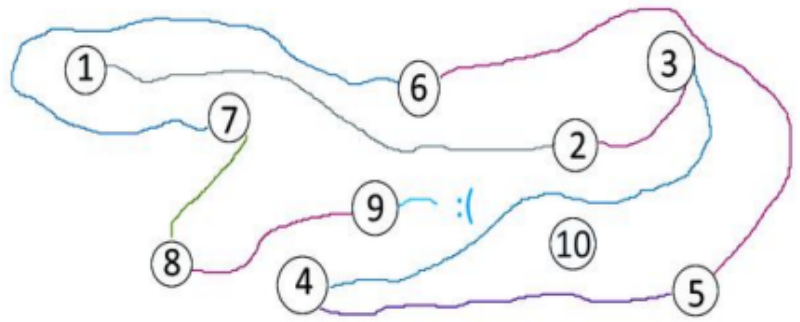
$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \\ \hline \end{array} \cdot \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \\ \hline \end{array} = 16$$

POŁĄCZ KROPKI

Śledź linie, aby połączyć kropki.



Gra dla 2 graczy. Na kartce rysujemy 10 lub więcej kropek. Każdej kropce nadaje się numer. Gracze na zmianę łączą liniami kropki w kolejności od 1 do 10 (lub dalej). Linie łączące kolejne kropki nie mogą się przecinać. Przegrywa, ten gracz, który nie ma możliwości połączenia z kolejnym numerem kropki.



Połącz kropki - działanie z odpowiednim wynikiem.

a) $36 : 3 - 6 =$

b) $21 + 25 - 8 : 1 =$

c) $12 + 3^2 =$

d) $48 : 8 \cdot 6 =$

e) $56 - (4 + 2)^2 =$

f) $54 : (6 + 3) =$

g) $55 + 7^2 =$

h) $63 + 81 : 9 - 14 =$

i) $35 - 26 + 6 \cdot 10 =$

j) $14 - 5 + 5 \cdot 8 =$

k) $59 - 30 : 10 - 19 =$

l) $56 - 7 \cdot 6 =$

m) $10 \cdot 6 - 17 - 4 =$

104

6

69

14

20

6

39

21

37

49

58

36

38