

# Завдання з монстроматики

Розв'яжи задачі та впиши правильну відповідь



1)

У монстрика Гоші є тваринки. В першому кошику 2 кошеняти, а в другому - 2 півника та утка.

а) В якому кошику більше очей?

На скільки?

б) В якому кошику більше лап?

На скільки?

в) В якому кошику більше крил?

На скільки?

2)

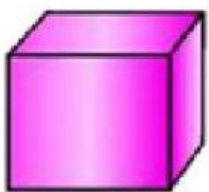


Монстрик Лука дізнався, що по пустелі йде караван із 6 верблюдів. Усього у них 8 горбів. Скільки в каравані двогорбих верблюдів?



3)

Монстрик Тяпа геть забув назви геометричних тіл. Допоможи йому з'єднати тіла та назви.



КОНУС   ПАРАЛЕЛЕПІПЕД   ПІРАМІДА   КУЛЯ   ЦИЛІНДР   КУБ



- 4) У школі монстри не розв'язують звичайних прикладів. А роблять дивні квадрати на додавання. Допоможи, будь ласка, монстрику Рюрі зробити це завдання.

|    |    |     |
|----|----|-----|
| 10 | 20 | =30 |
| +  | +  |     |
| 30 | 60 | =90 |
| =  | =  |     |
| 40 | 80 |     |

|    |    |    |
|----|----|----|
|    |    | 60 |
| 70 |    | 90 |
| 80 | 70 |    |

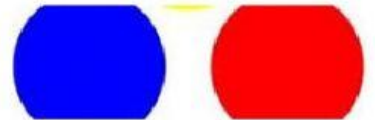
|    |    |     |
|----|----|-----|
|    |    | 50  |
|    | 60 | 100 |
| 60 | 90 |     |

5)

Настав час  
трошки  
перепочити та  
порухатися.

Чи встигаєш  
ти за клоуном?

- 6) Монстрики-дівчата Олена, Таня та Юля одягнені у куртки. У Олени та Тані куртки червоні, а у Юлі синя. У Олени та Юлі на куртках є капюшони. Якого кольору куртка без капюшона? Обери правильну відповідь.



7)

Поясни монстрикам, як розташувати від меншого до більшого наші українські гроші. Для цього перейди до інтерактивного завдання, натиснувши кнопку:



8) Скільки важить один м'ячик?



9) Скільки важить пірамідка?



10) Розшифруй слова за поданим зразком.



$7 - 6 = \boxed{1} \text{ Б}$

$5 - 2 = \boxed{\phantom{00}}$

$9 - 8 = \boxed{\phantom{00}}$

$2 + 2 = \boxed{4} \text{ У}$

$4 + 2 = \boxed{\phantom{00}}$

$1 + 5 = \boxed{\phantom{00}}$

$9 - 2 = \boxed{7} \text{ Р}$

$8 - 1 = \boxed{\phantom{00}}$

$10 - 3 = \boxed{\phantom{00}}$

$3 + 2 = \boxed{5} \text{ Я}$

$7 + 2 = \boxed{\phantom{00}}$

$4 + 4 = \boxed{\phantom{00}}$

11) В наступному інтерактивному завданні запрограмуй робота, щоб від дійшов до заданого монстрика. Тисни кнопку:

11) За бажанням, пограй в логічну гру (посилання за кнопкою).

