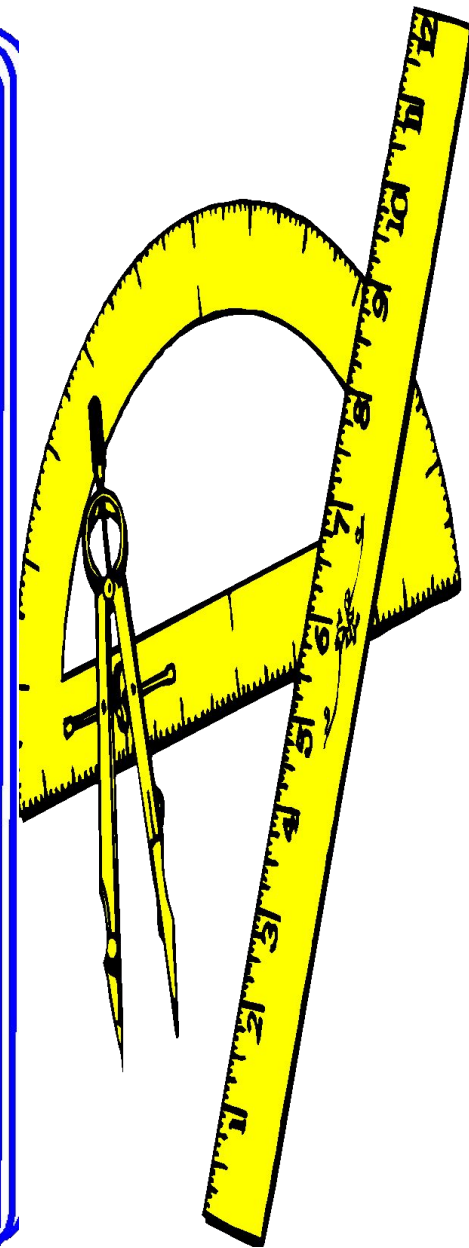


The background features several large, stylized, colorful swirls in shades of orange, yellow, and pink. Interspersed among these swirls are numerous small, light-orange triangles pointing in various directions, creating a dynamic and festive atmosphere.

Игра «Морской бой».



15.05.20
**Классная
работа.**



A decorative graphic on the left side of the slide features several balloons in orange, pink, and yellow, with streamers and small triangular flags. The main title is in large red font.

Решение задачи.

- а) Прямоугольный участок земли имеет длину 85 м и ширину 47 м. Вычислите периметр данного участка. И его площадь.

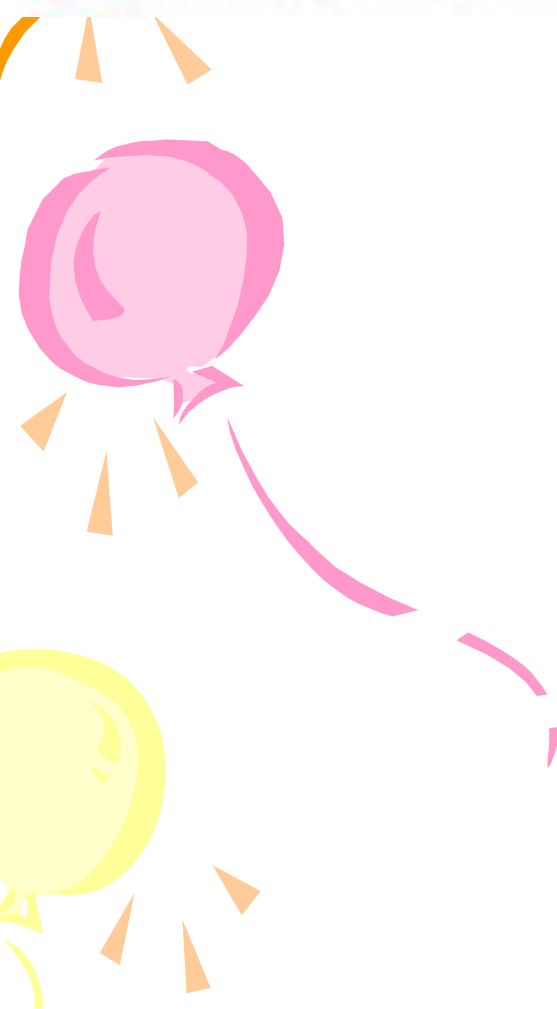
$$(85 + 47) \times 2 = 264 \text{ (м)}.$$

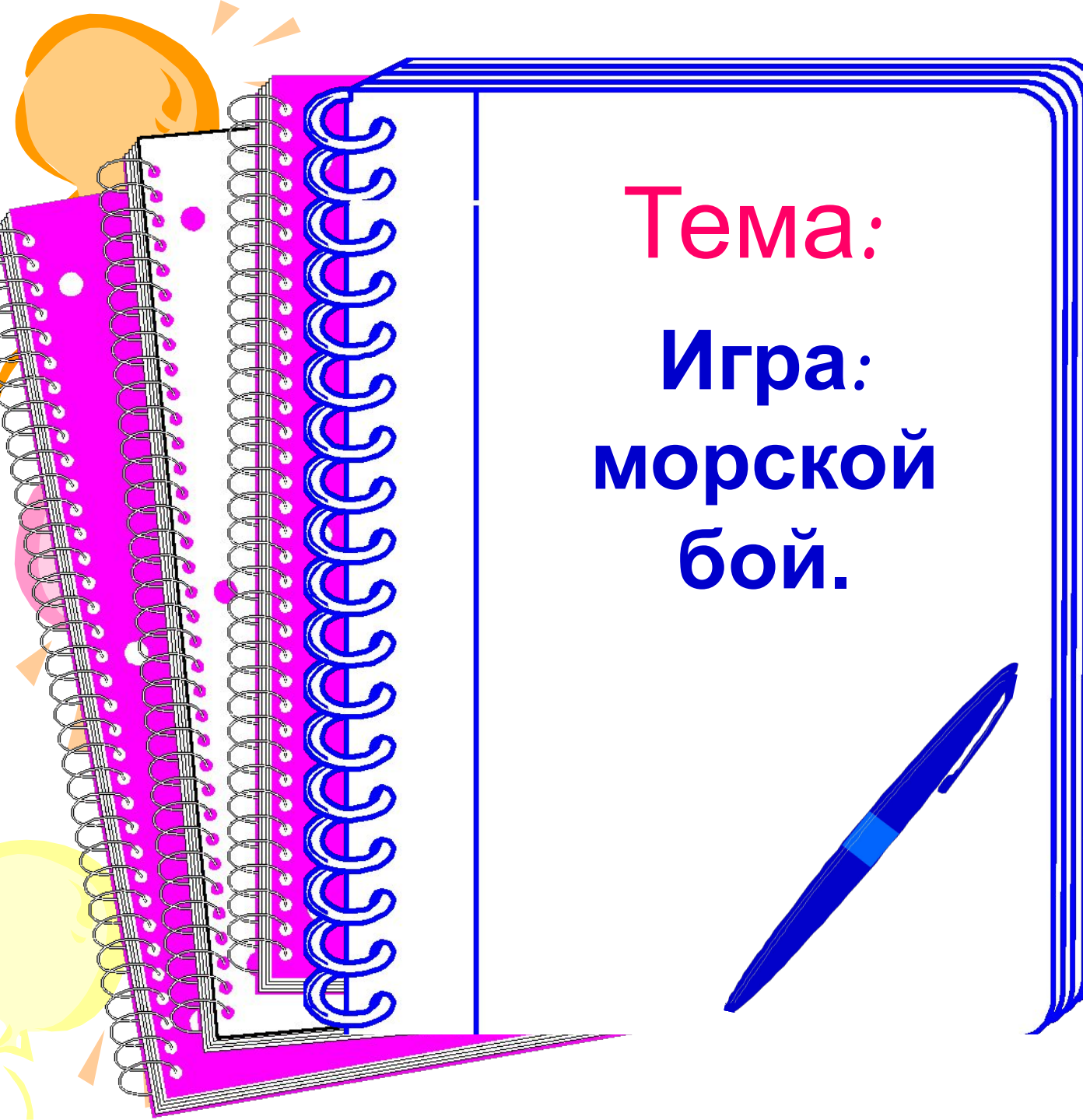
$$85 \times 47 = 3995 \text{ (м}^2\text{)}.$$



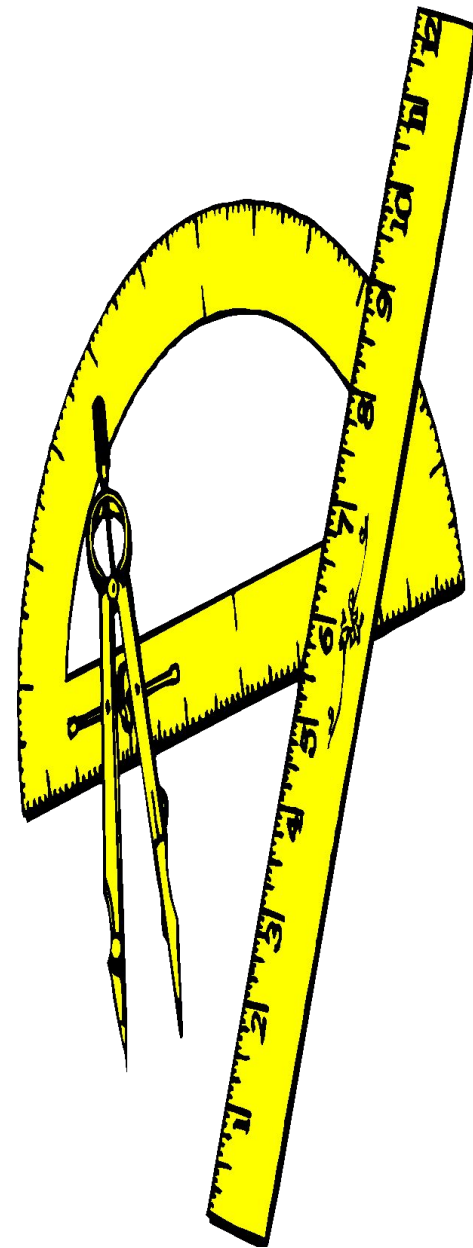
5

В Розовой стране 540 000 жителей, что составляет $\frac{9}{10}$ жителей Голубой страны. В Желтой стране живет 40 % от общего числа жителей Розовой и Голубой стран, а в Фиолетовой стране — на 78 000 жителей больше, чем в Желтой стране. Сколько жителей в Изумрудном городе, если всего в Волшебной стране насчитывается 3 000 000 жителей?





Тема:
Игра:
морской
бой.



Игра «Морской бой».

- - Знакома ли вам игра «Морской бой»?
- - Что можете рассказать о ней?
- - Давайте вспомним с вами правила игры.

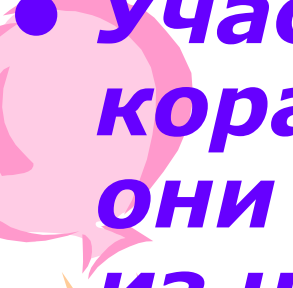




с. 45 – в «рамочке» -
самостоятельное чтение.



- - В чем же главный смысл игры?



- *Участники должны уничтожить корабли противника. Но делают они это наугад, так как ни один из них не знает расположения кораблей друг друга.*



- - Как же дать понять, куда стреляешь?

Игра “Морской бой”.

Пара элементов

12 УРОК

Правила игры. В эту игру всегда играют двое. Каждый игрок чертит 2 квадрата со стороной 10 клеток. В первом квадрате игроки располагают свои “корабли”: один авианосец (4 клетки), два линкора (3 клетки), три эсминца (2 клетки) и 4 торпедных катера (1 клетка). Во втором квадрате — восстанавливают расположение флота противника.

Корабли располагаются произвольно, но не касаются друг друга. Например, так:

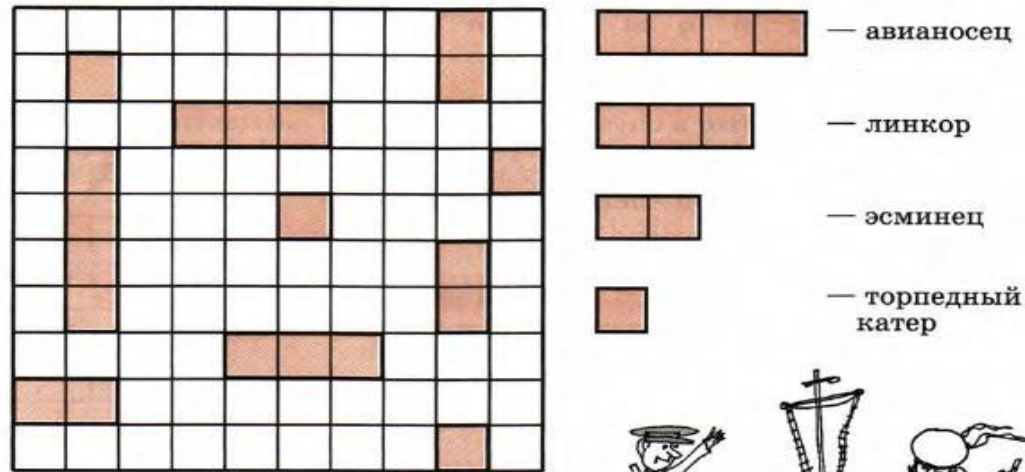


Рис. 1

Понятно, что игроки при этом не должны видеть, как стоят чужие корабли.

Бой состоит из поочередных “выстрелов” игроков. Выстрелом является название какой-нибудь клетки квадрата. Попадание в корабль противника дает право следующего выстрела, промах — передает ход. Сражение выигрывает тот игрок, который первым “потопит” чужой флот.

Итак, играющий должен суметь объяснить противнику, в какую клетку произведен выстрел. Как это сделать? Проще всего подойти и показать пальцем: “Вот эта!” Однако тогда игрокам станет известно расположение кораблей друг друга и игра потеряет смысл!

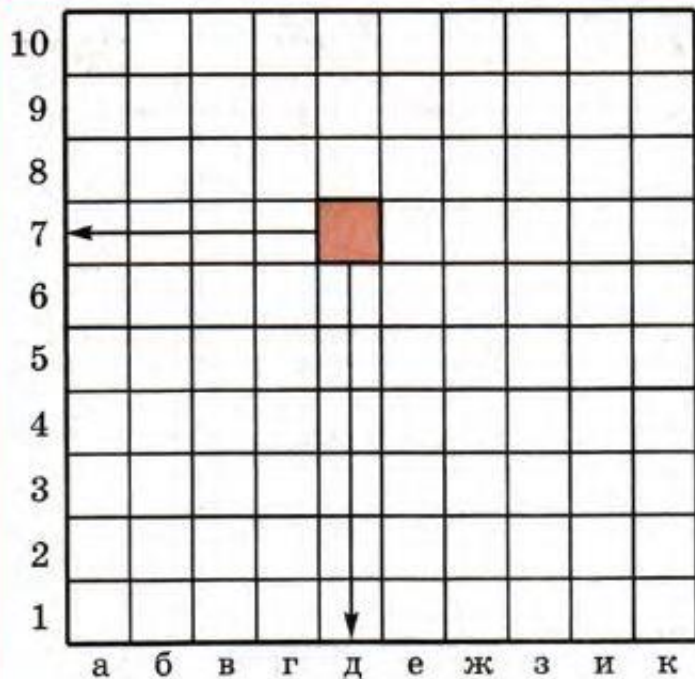


Рис. 2

Два элемента, взятые в определенном порядке, называют **упорядоченной парой элементов** и записывают в круглых скобках. Так, пара элементов (д; 7) обозначает указанную на рис. 2 клетку квадрата. Пару (д; 7) называют еще **координатами** этой клетки на плоскости.

Пример.

В прямоугольнике на рис. 3 клетка *A* обозначается парой чисел (2; 3), а клетка *B* — парой чисел (3; 2). Поэтому можно сказать, что клетка *A* имеет координаты (2; 3), а клетка *B* — координаты (3; 2):

$A(2; 3), B(3; 2)$

Чтобы обозначить клетки квадрата, можно поступить так: столбцы обозначить буквами — а, б, в, г, д, е, ж, з, и, к (слева направо), а строчки обозначить цифрами от 1 до 10 (снизу вверх). Тогда любую клетку можно обозначить соответствующими ей буквой и числом. При этом первой всегда называется буква, а число стоит на втором месте. Например, клетку, выделенную на рис. 2, можно назвать “д-семь”. Аналогично обозначается любая другая клетка квадрата.

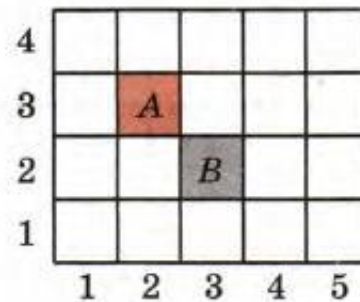


Рис. 3





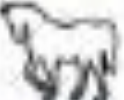







с. 46 – в «рамочке» - чтение текста.

- - **Что вы узнали важного?**
- *Координаты клетки или пара элементов - два элемента, которые называют в определенном порядке. Они указывают место нахождения объекта.*

4**Запиши координаты:**

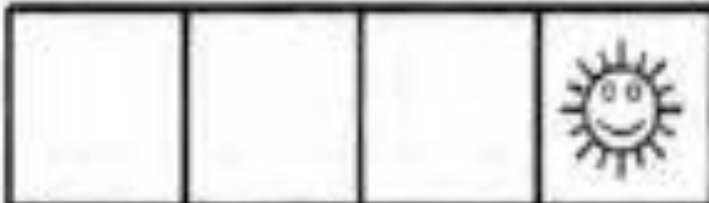
а)

5				
4				
3				
2				
1				
	а	б	в	г

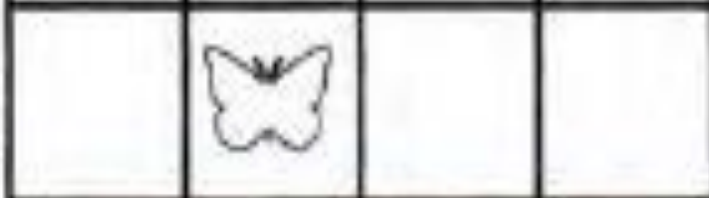
	(б; 5)
	
	
	
	

6)

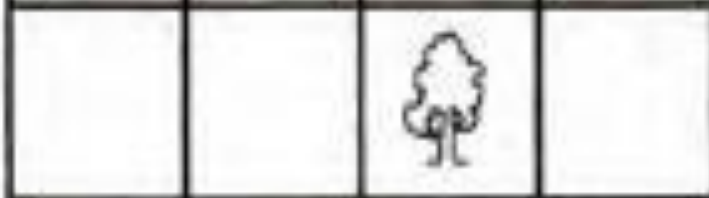
5



4



3



2



1



1

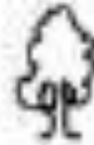
2

3

4



(2; 1)



5

Построй фигуры:






а)

5				
4				
3				
2	△			
1				
	а	б	в	г

△	(а; 2)
□	(г; 3)
○	(б; 4)
☆	(в; 1)
⬡	(а; 5)

6)

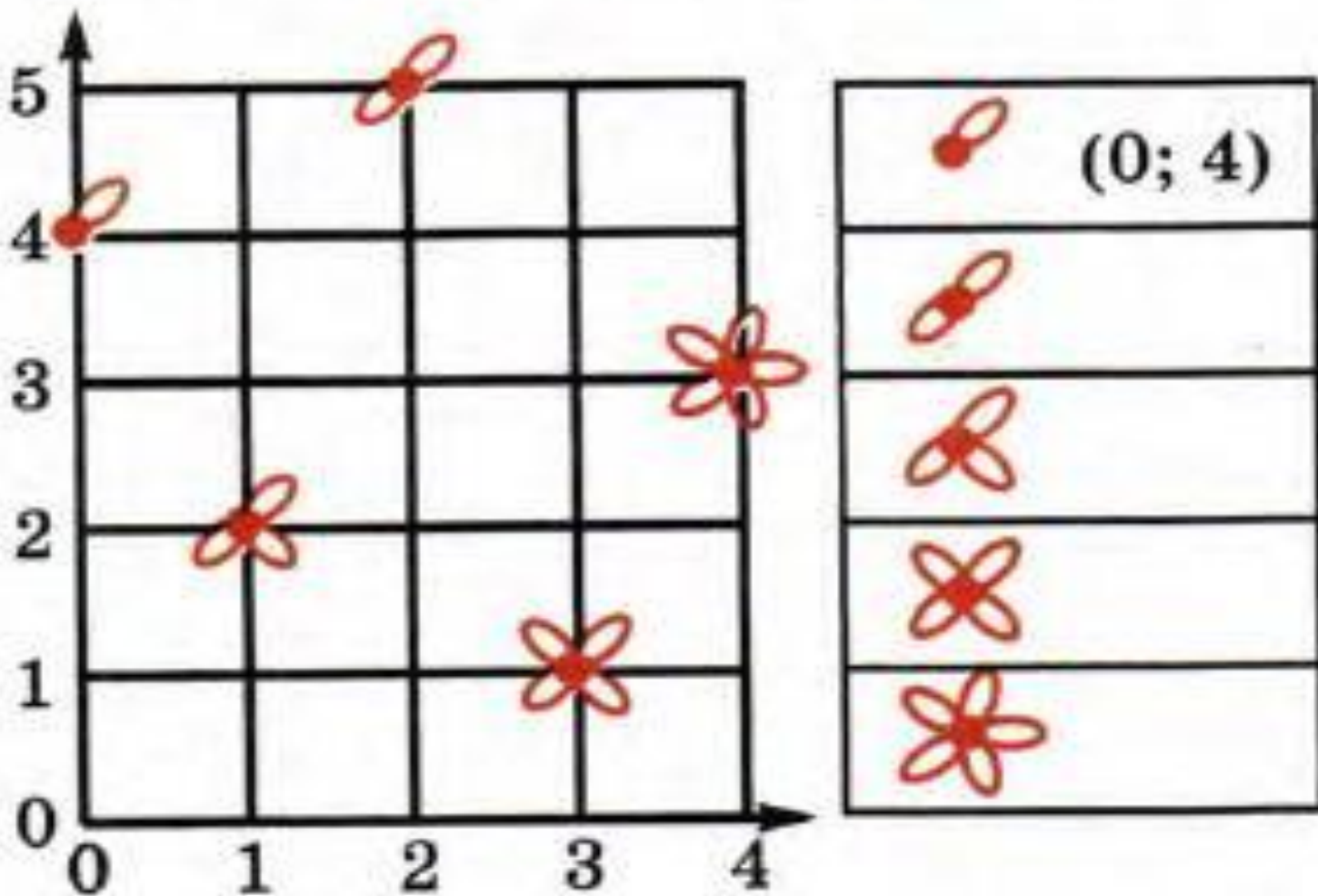
5				
4				
3				
2				
1				
	1	2	3	4

	(2; 1)
	(2; 4)
	(3; 4)
	(4; 4)
	(4; 2)



6

а) Запиши координаты цветов, помещенных в узлах “решетки”:





Что обозначают входящие в них буквы?

- $S = v \times t$, где S - расстояние,
 v - скорость, t - время;
- $V = a \times a \times a$, где V - объем куба,
 a - длина ребра куба;
- $P = (a + b) \times 2$, где P - периметр
прямоугольника, a - длина, b -
ширина;
- $V = a \times b \times c$, где V - объем
параллелепипеда, a - длина, b -
ширина, c - высота;



- $S = a \times a ,$

- где S - площадь квадрата,
 a - длина стороны;

- $S = v_{\text{сбл.}} \times t_{\text{встр.}} ,$

- где S - расстояние, v -
скорость сближения, t -
время встречи (формула на
встречное движение);



- $C = a \times n$,

где C - стоимость,

a - цена, n - количество;

- $P = a \times 4$, где P - периметр квадрата, a - длина стороны;

- $A = v \times t$,

где A - работа,

v - производительность, t - время работы.)

Деление с остатком.

- № 9, с. 48 (верхняя строчка)



Уравнения.

№ 10, с. 48.

- - Какие уравнения получились?

- Проверка:

- а) $x \times 258 + 11 = 21\,425;$
- б) $59 \times 92 + 35 = x - 37.$

В з а и м о п р о в е р к а.



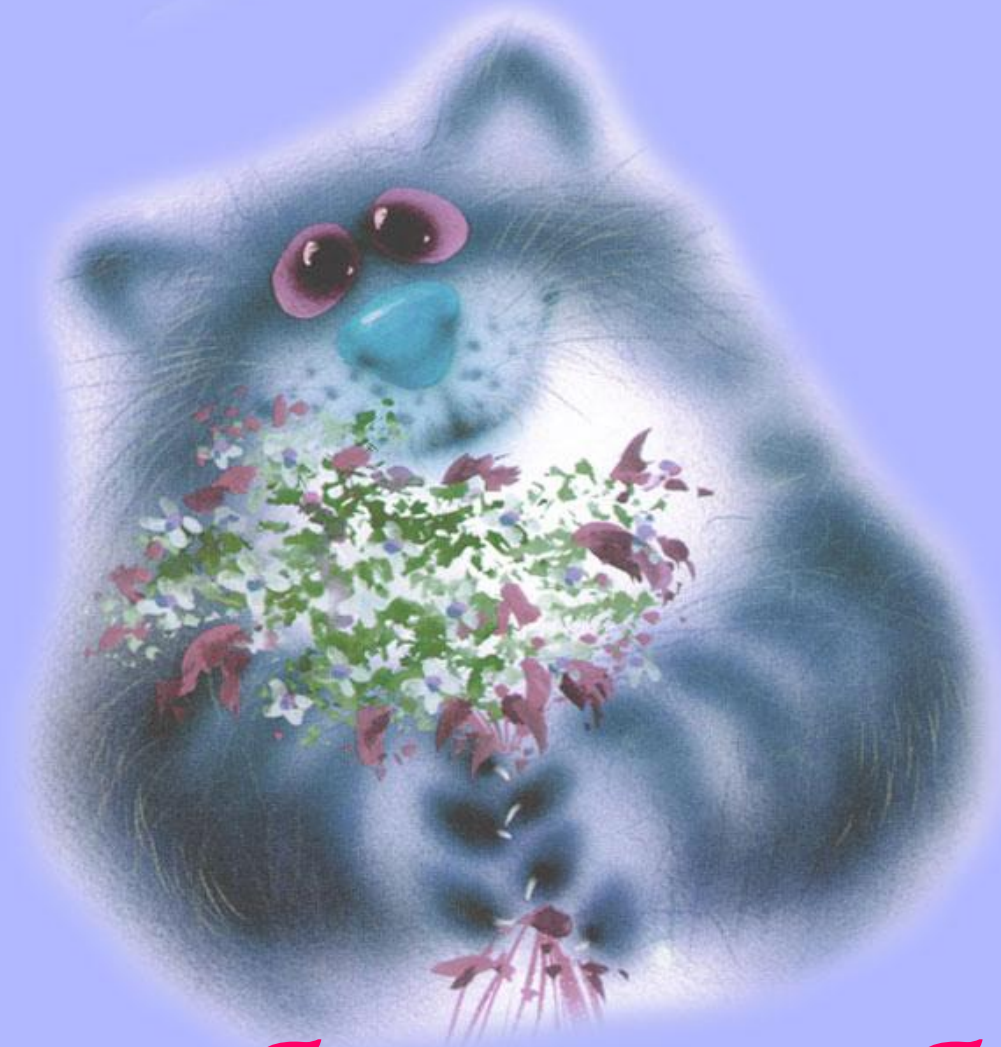
Итог.

- - Удалось ли нам открыть что-нибудь новое? Расскажите.
- - Что является самым важным? Что нужно запомнить?
- - Какие задания были вам интересны? Почему?

Домашнее задание:

№ 7, с. 47; № 13, с. 48.





Спасибо за работу!