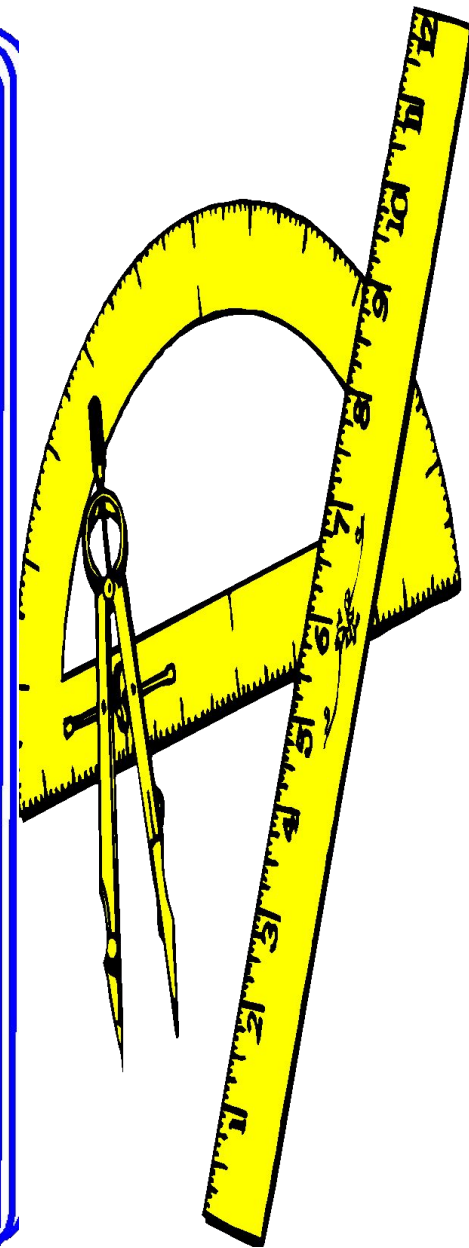


The background features several large, stylized, colorful swirls in shades of orange, yellow, and pink. Interspersed among these swirls are numerous small, light-orange triangles pointing in various directions, creating a dynamic and festive atmosphere.

# Игра «Морской бой».



*15.05.20*  
**Классная  
работа.**





# Решение задачи.

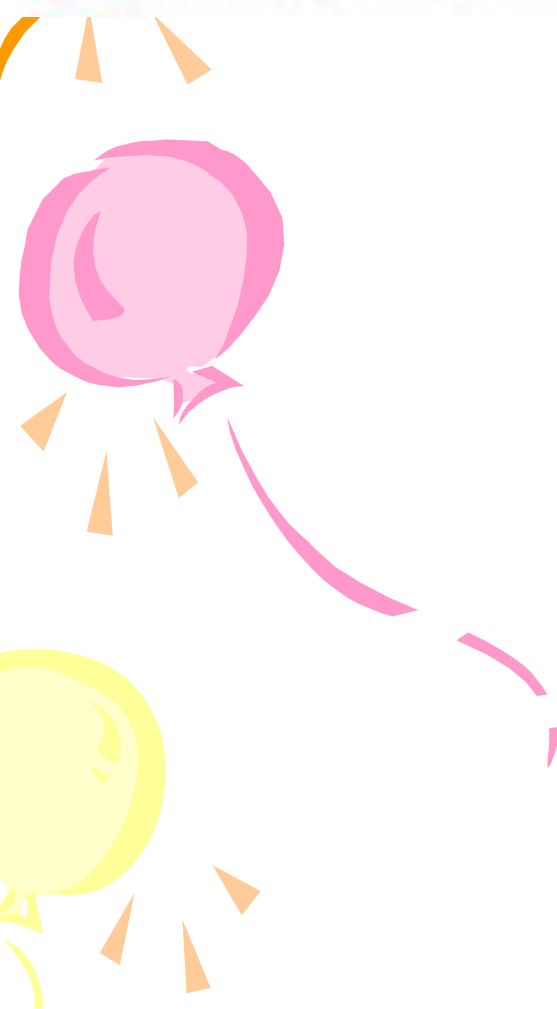
- а) Прямоугольный участок земли имеет длину 85 м и ширину 47 м. Вычислите периметр данного участка. И его площадь.

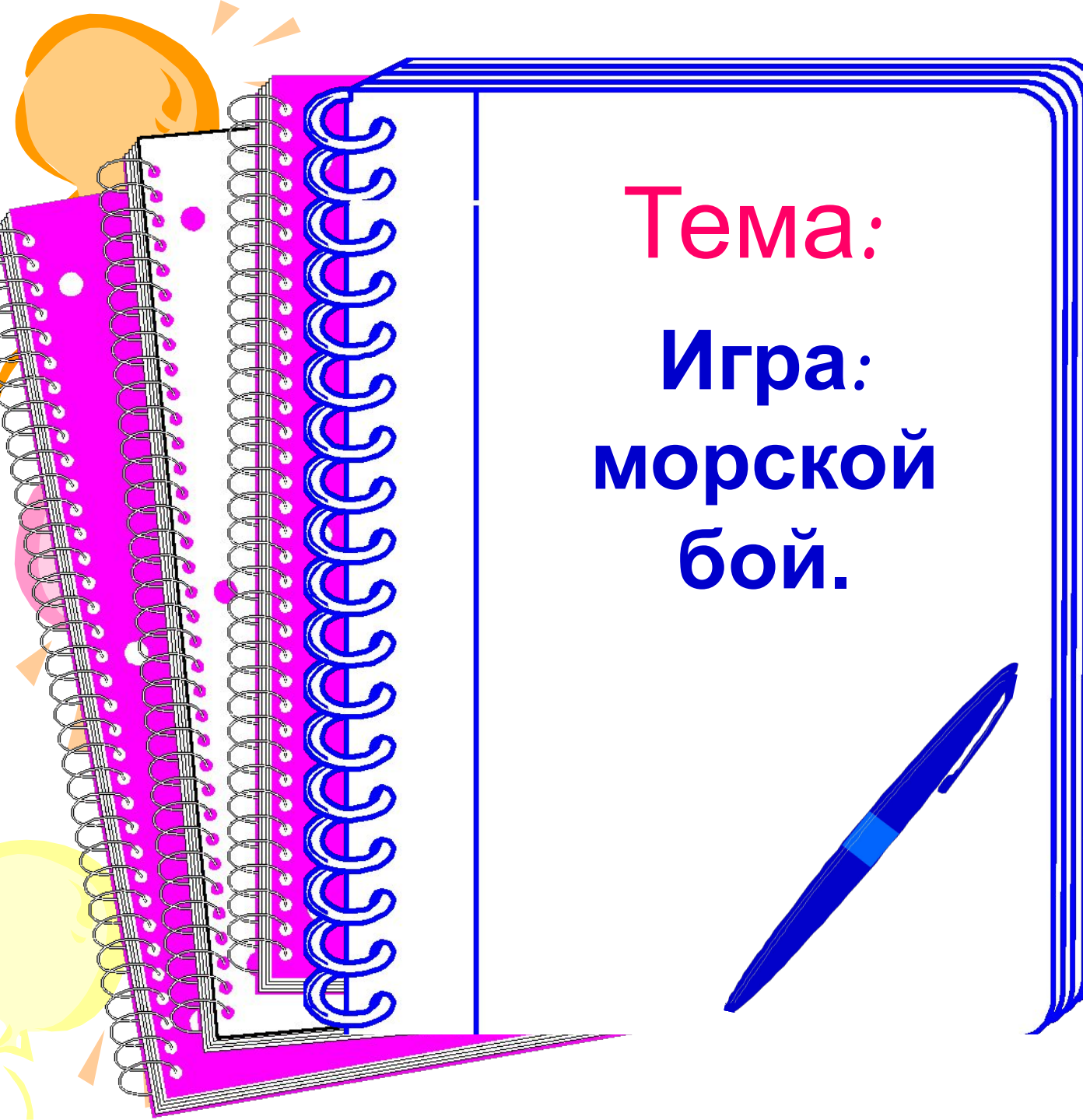
$$(85 + 47) \times 2 = 264 \text{ (м)}.$$

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

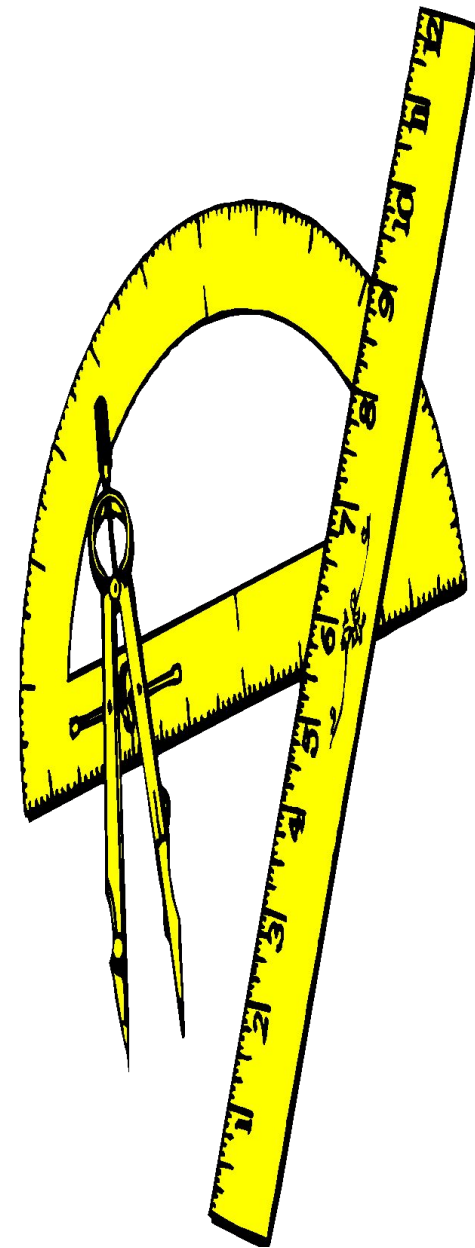

**5**

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.

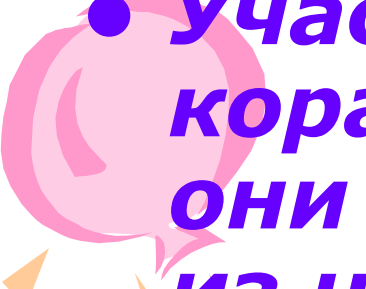




с. 45 – в «рамочке» -  
самостоятельное чтение.



- - 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?



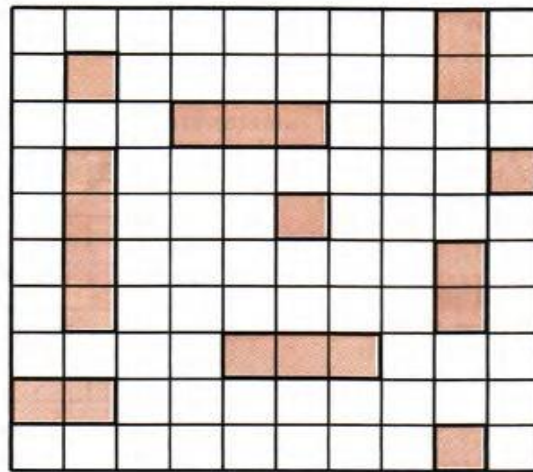
# Игра “Морской бой”.

## 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:



— авианосец



— линкор



— эсминец



— торпедный катер

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!



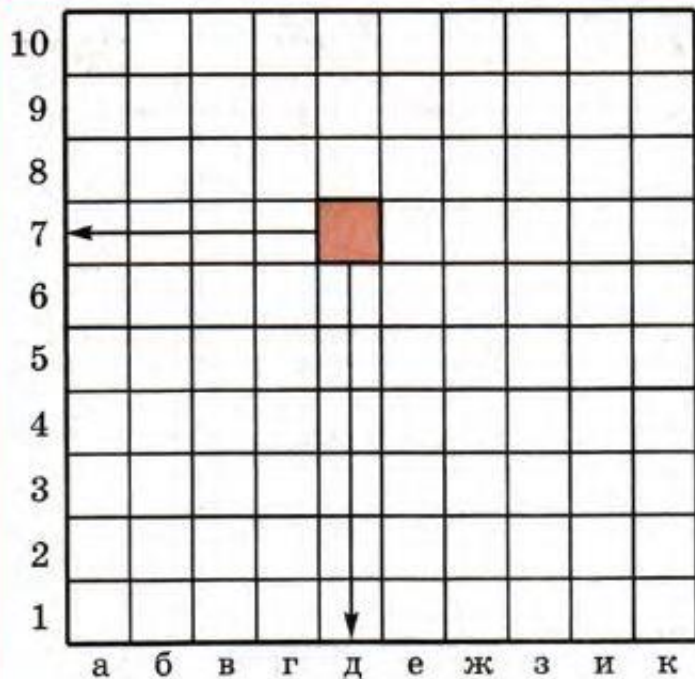


Рис. 2

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.

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 А обозначается парой чисел (2; 3), а клетка В — парой чисел (3; 2). Поэтому можно сказать, что клетка А имеет координаты (2; 3), а клетка В — координаты (3; 2):

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

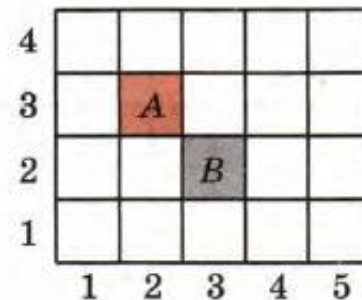


Рис. 3







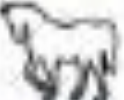
# **с. 46 – в «рамочке» - чтение текста.**






- - **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)

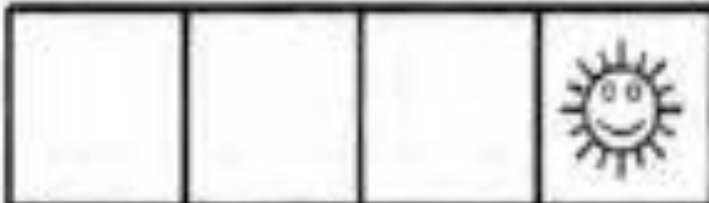
5				
4				
3				
2				
1				
	а	б	в	г

 (б; 5)





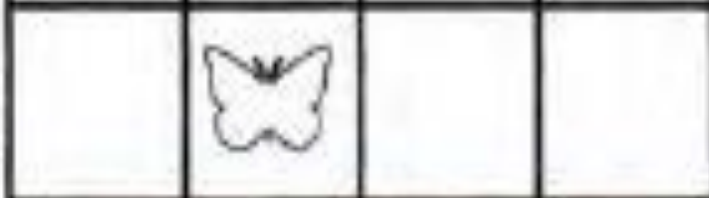
---

6)

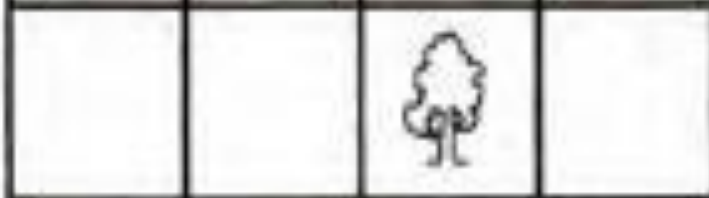
5



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)

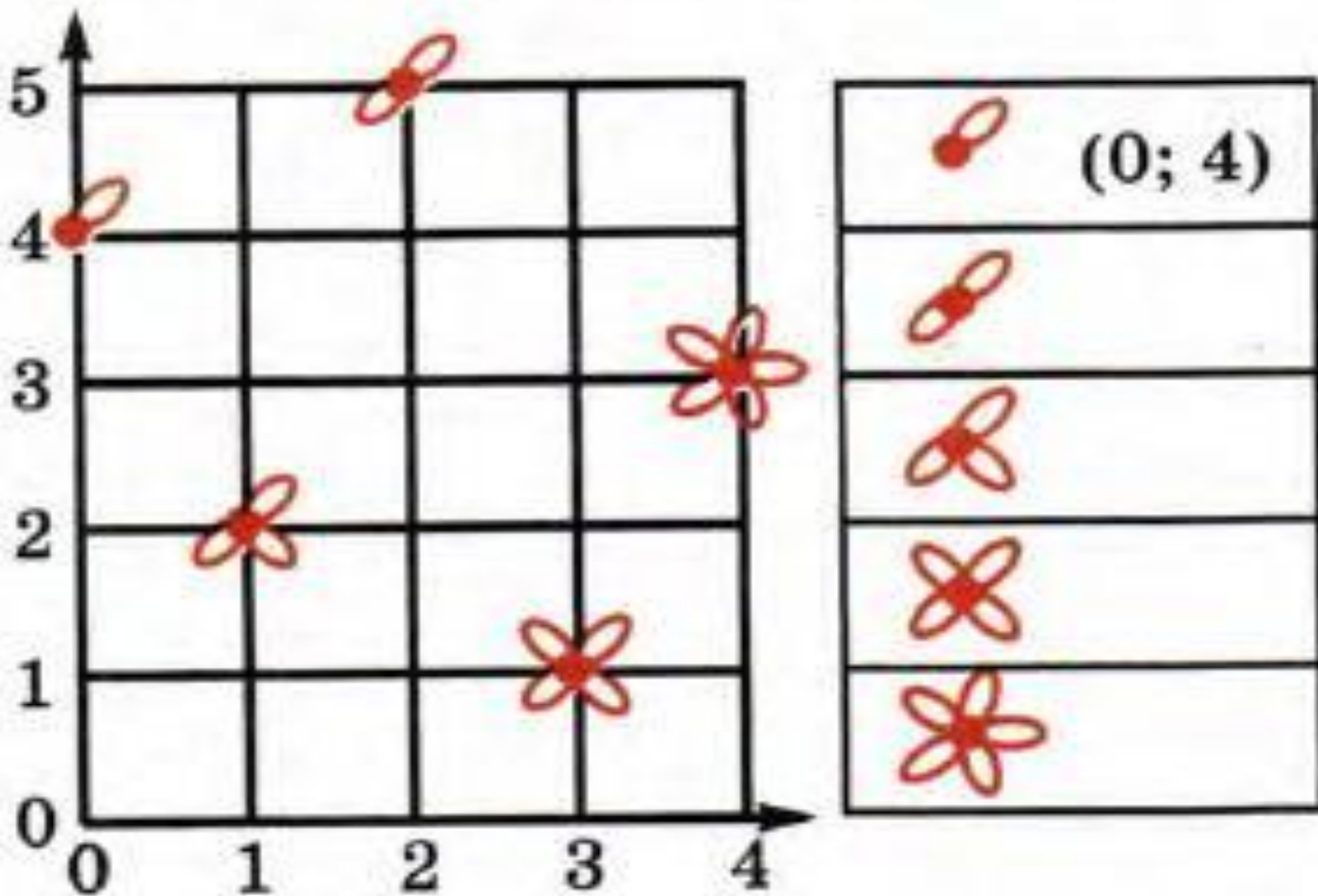
5				
4				
3				
2				
1				
	1	2	3	4

	(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)  $59 \times 92 + 35 = x - 37.$

Взаимопроверка.



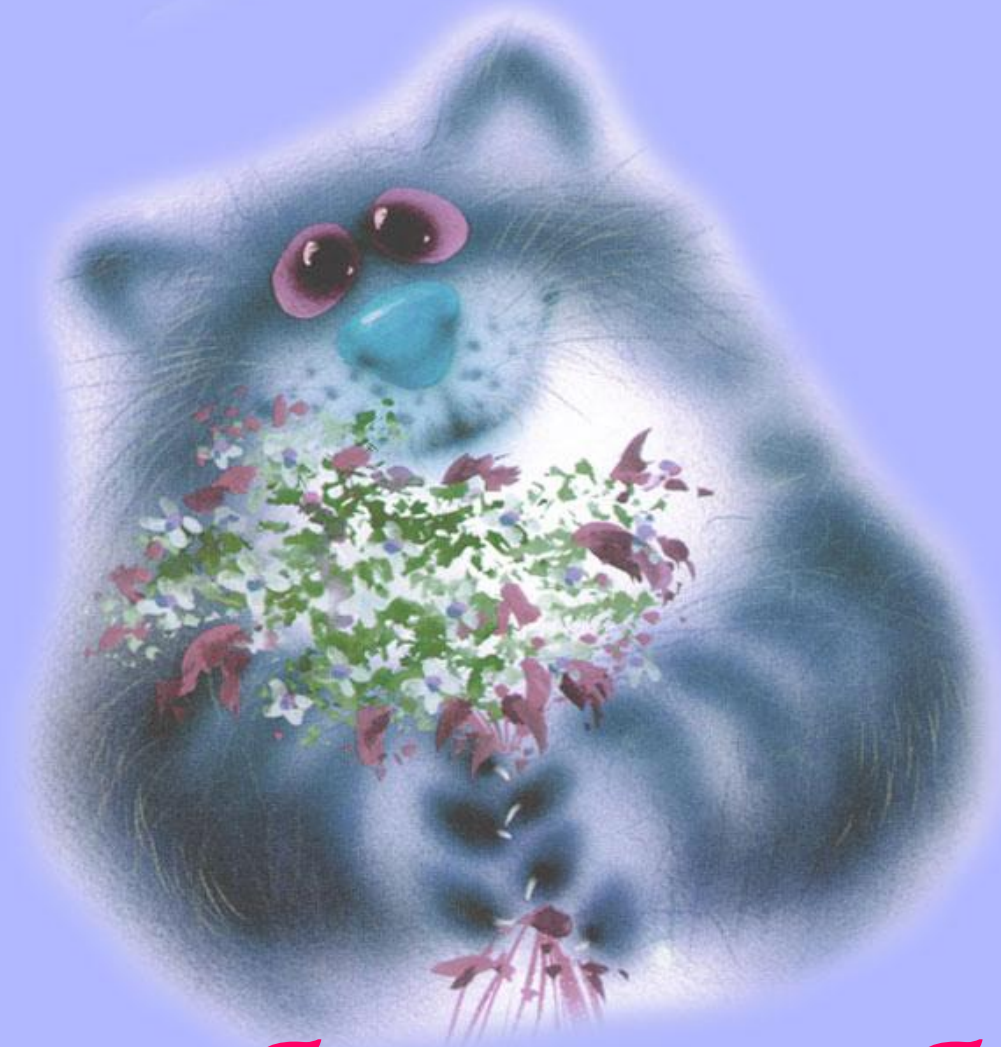
# Итог.

- - 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!**