

# Μαθηματικά της Φύσης και της Ζωής

## Τάξη: ΣΤ΄

Όνοματεπώνυμο: .....

Σχολείο: .....

### 1. Ο κουμπαράς

Ο Αχιλλέας άνοιξε τον κουμπαρά του και βρήκε μέσα 42 κέρματα και χαρτονομίσματα. Στον κουμπαρά υπήρχαν μόνο κέρματα των 2 € και χαρτονομίσματα των 5 €. Ο πατέρας του συμπλήρωσε τα χρήματα αυτά με 65 € και έτσι ο Αχιλλέας αγόρασε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι αξίας 200 €. Πόσα κέρματα και πόσα χαρτονομίσματα είχε μέσα ο κουμπαράς του Αχιλλέα;



Λύση:

Απάντηση :

## 2.Ο κινηματογράφος

Σε μια αίθουσα κινηματογράφου ο διευθυντής παρατήρησε ότι ο συνηθισμένος αριθμός θεατών τις Δευτέρες είναι μόνο 70 άτομα. Για να αυξήσει τον αριθμό διαφήμισε ότι κάθε Δευτέρα θα δίνει στους 45 πρώτους πελάτες από μια αφίσα του έργου. Την επόμενη Δευτέρα υπολόγισε ότι οι 45 που κέρδισαν την αφίσα ήταν το 60% των θεατών.



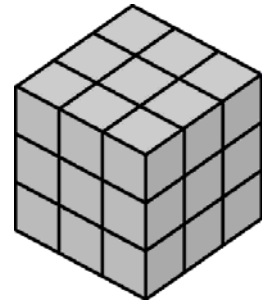
- Να βρεις πόσοι ήταν οι θεατές εκείνη τη μέρα.
- Κάθε αφίσα κοστίζει 2 ευρώ και από το εισιτήριο κερδίζει 6 ευρώ. Υπολογίζοντας πόσο κέρδισε εκείνη τη Δευτέρα σε σχέση με αυτό που κέρδισε τις προηγούμενες Δευτέρες σκέψου και απάντησε αν αξίζει να συνεχιστεί η προσφορά και τις επόμενες Δευτέρες.

Λύση:

Απάντηση :

### 3.Οι κύβοι

Έχουμε ισομεγέθη κυβάκια ακμής 1 εκατοστού. Στοιβάζουμε τα κυβάκια έτσι ώστε να σχηματίσουμε έναν κύβο ακμής 3 εκατοστών. Να βρεις πόσα κυβάκια θα χρειαστούν συνολικά, πόσα είναι τα ορατά κυβάκια και πόσα τα μη ορατά. (Ορατά είναι τα κυβάκια στα οποία βλέπουμε μια τουλάχιστον έδρα τους.)



Να λυθεί το ίδιο πρόβλημα για την περίπτωση που θέλουμε να σχηματίσουμε κύβο ακμής 4 εκατοστών.

Λύση:

Απάντηση :

## 4. Ζωάκια από πηλό



Οι 25 μαθητές της ΣΤ΄ τάξης ενός δημοτικού σχολείου, στο μάθημα των Εικαστικών, κατασκεύασαν πανομοιότυπα αρκουδάκια από πηλό. Μοίρασαν τον πηλό που είχαν στη διάθεσή τους σε 25 ίσα κομμάτια και ο καθένας από το κομμάτι του σκάλισε ένα αρκουδάκι.

Κάποιος παρατήρησε ότι με τα υπολείμματα από το σκάλισμα τεσσάρων κομματιών μπορούσαν να ξεκινήσουν ένα νέο αρκουδάκι.

Πόσα επιπλέον αρκουδάκια μπόρεσαν να κατασκευάσουν;

Λύση:

Απάντηση :