

PRESEK

List za mlade matematike, fizike, astronome in računalnikarje

ISSN 0351-6652

Letnik 24 (1996/1997)

Številka 1

Strani 24-25

Dragoljub M. Milošević, prev. in prir. Barbara Japelj:

NEKAJ ZANIMIVIH NALOG ZA NAJMLAJŠE BRALCE

Ključne besede: rekreacijska matematika, naloge.

Elektronska verzija:

<http://www.presek.si/24/1284-Milosevic-Japelj.pdf>

© 1996 Društvo matematikov, fizikov in astronomov Slovenije

© 2010 DMFA - založništvo

Vse pravice pridržane. Razmnoževanje ali reproduciranje celote ali posameznih delov brez poprejšnjega dovoljenja založnika ni dovoljeno.

NEKAJ ZANIMIVIH NALOG ZA NAJMLAJŠE BRALCE

Bankovci

Maja je imela pri sebi samo bankovce v vrednosti 200 in 500 tolarjev. Sedmino denarja je potrošila za kruh in mleko, kar je plačala z dvema bankovcema. Polovico ostalega denarja je dala za darilo, namenjeno prijateljici za rojstni dan. To je plačala s tremi bankovci. Koliko denarja je imela Maja na začetku?

Kroglice v škatli

V škatli je 10 modrih, 12 belih in 15 rdečih frnikol. Najmanj koliko kroglic moramo izvleči, da bi zanesljivo izvlekli vsaj dve frnikoli:

- a) različnih barv,
- b) enakih barv,
- c) modre barve ?

Mojstrova domislica

Otroci so na podstrešju našli staro navodilo za izdelavo igre. Za igro bi potrebovali veliko število lesenih kock, na katere naj bi nalepili številke in črke. Niso pa imeli dovolj kock. Izdelovalcu igračk so prinesli vse kocke, kar so jih mogli najti, in ga vprašali, če lahko podvoji skupno površino vseh kock. Po kratkem premišljanju je mojster pritrdil. Kakšna je bila mojstrova domislica?

Peščena ura in rokometna tekma

Dijaki sedmega in osmega razreda so se dogovorili, da odigrajo med seboj rokometno tekmo (2 krat 20 minut). Za merjenje časa so imeli na razpolago samo dve peščeni uri. V prvi napravi je stekel ves pesek iz ene polovice v drugo v 12 minutah, v drugi pa v 16 minutah. Za merilca časa so določili Jureta, prijatelja s šole, nadarjenega matematika. Kako je Jure meril čas?

Dragoljub M. Milošević – prev. in priv. Barbara Japelj