***(Szybki) Król matematematyczno-logiczny!***
Dobra rada: Im więcej osób, tym lepsza zabawa!

***Zasady gry:***

Gra logiczno-matematyczna „(Szybki) Król matematyki” jest podzielona na 10 rund, czyli 10 kolorowych kartek. Na każdej z nich znajduje się pytanie (w przypadku którego ma się 10 sekund na odpowiedź), zadanie matematyczne (na które jest przeznaczone 1 minuta i 10 sekund). W ostatniej rundzie znajduje się zagadka logiczna, która wyłoni matematycznoo-logicznego króla! (czas: kto pierwszy ten lepszy!) Po odkryciu karty jedna z osób, która została wybrana na ***Obserwatora***, (który ma również za zadanie sprawdzić w karcie odpowiedzi czy podana przez uczestnika opowiedź jest poprawna. UWAGA! ***Obserwator*** nie może brać udziału w zabawie!) włącza stoper i mierzy czas. Kiedy ktoś odpowie za późno, lub źle rozwiąże zadanie matematyczne – odpada (w przypadku kiedy wszyscy odpowiedzą dobrze odpada osoba która, zrobiła to ostatnia). Gra toczy się do momentu wyłonienia Króla!

Powodzenia!

***RUNDA 1
2x2x4=?***

 ***RUNDA II
(10:2)x3=?***

***RUNDA III
Wymień jakiegokolwiek matematyka, którego imię rozpoczyna się na literę „A”***

 ***RUNDA IV***

***0x9+2-3=?***

***RUNDA V***

***½ 4 x ½ 16 =***

 ***RUNDA VI***

***MCMXCIX to rok***

***a) 1999
b) 1989***

 ***RUNDA VII***

***Ułamek 15/25 równa się:***

***1/5
3/5***

 ***RUNDA VIII
1% to jaki ułamek dziesiętny?***

 ***RUNDA IX***

***90 -23 – 69 – 2 – 18 = ?***

***RUNDA X – FINAŁOWA

Co zrobić z liczbą 66, aby zwiększyć ją o 1 i pół raza bez wykonywania jakiegokolwiek działania matematycznego?***