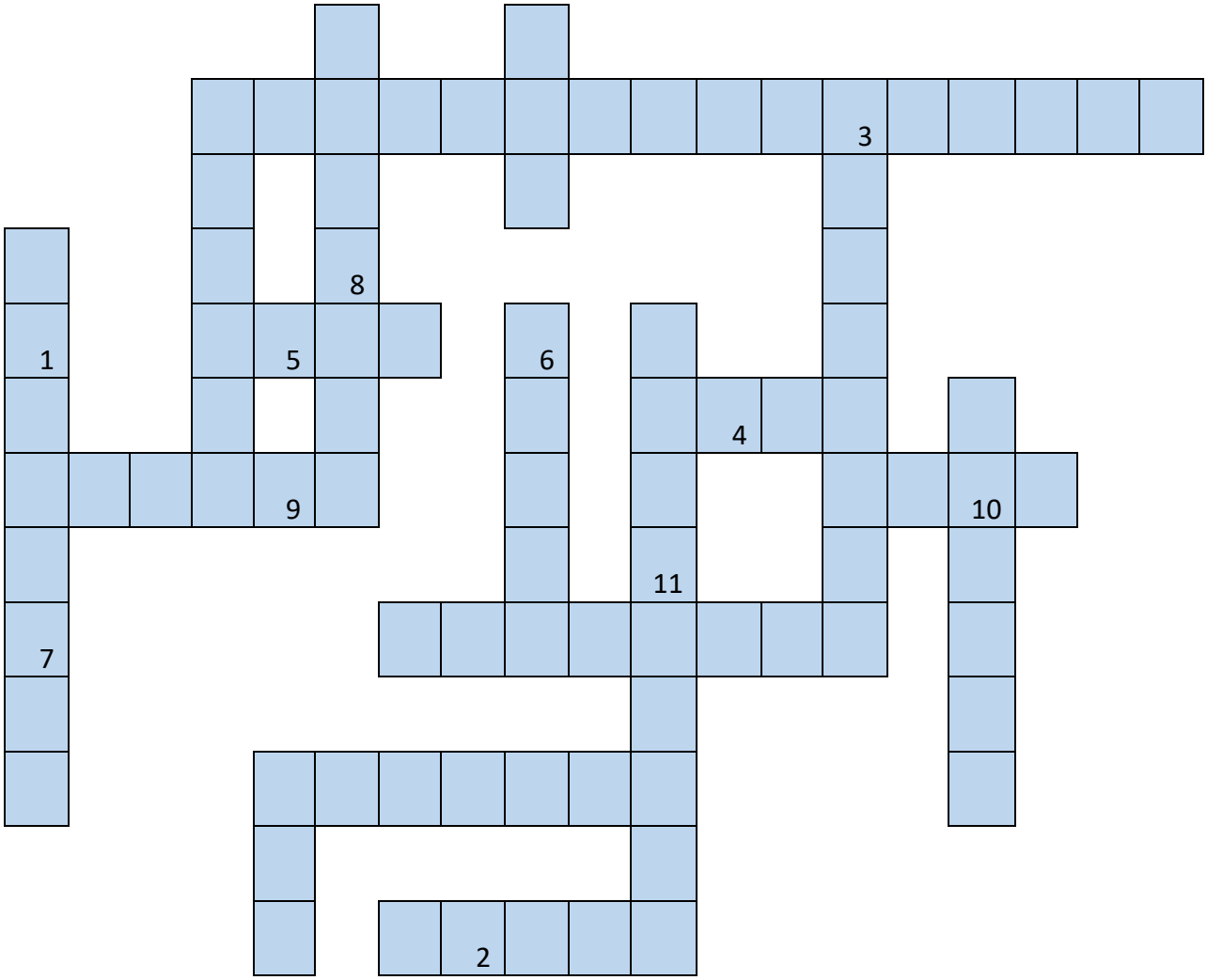
KRZYŻÓWKA nr 3

Rozwiąż poniższą krzyżówkę matematyczną. Litery z ponumerowanych pól utworzą hasło. Hasło z krzyżówki należy przedstawić w dowolny sposób (np. w formie bajki, hasła, rysunku) wykorzystując środowisko programowania Baltie. Kasy 4 mogą wykonać zadanie w trybie budowanie lub czarowanie. Kasy 5 – 6 zadanie wykonują w trybie programowanie.



Hasła do krzyżówki:

16 – literowe
PROSTOPADŁOŚCIAN
9 – literowe
PRZEKĄTNA
8 – literowe
WYSOKOŚĆ
SZEŚCIAN
OBJĘTOŚĆ

7 – literowe
FOREMNY
KWADRAT
6- literowe
ŚCIANY
PROSTA
FIGURA

5 - literowe
BRYŁA
MINUS
4 - literowe
SUMA
RZUT
OSIE

3 – literowe
BOK
KĄT

Hasło:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Rozwiązaną krzyżówkę oraz pracę komputerową należy oddać najpóźniej do 18.02.24 w formie papierowej, do organizatorów konkursu, nauczycielek: Aliny Puchalskiej lub Beaty Zając albo w formie elektronicznej, wysyłając je na adres: beata.zajac@sp22.wroclaw.pl lub poprzez komunikator Teams. Rozwiązaną krzyżówkę oraz wykonaną pracę należy opisać (nazwisko i imię oraz klasa)

Miłej zabawy.