

10 новых приключений барона

Мюнхаузена!



Алла Дор

Будет интересно! Клянусь своей треуголкой!

Мой юный друг!

Предлагаю тебе сегодня отправиться вместе со мной в одно из захватывающих приключений. Как ты, конечно, понимаешь, безвыходных ситуаций не бывает, и где бы ты ни оказался, только смелость, логика и смекалка помогут найти выход, из самого, на первый взгляд, опасного положения!



*Находчивость и храбрость,
Омвага и удача,
В беде не растеряться,
Вот главная задача!*

Выбирай!

Мухо на лантееке

Условие!
Мухок кыдык перемещается при помощи мушкетера!

Сколько мухоты вы не оторвете мушкетеру!

Человек

Помогите человеку Пропустить и избежать опасности!

Нискоби кона! :)
Условие: выжить и избежать опасности!

На 11 человек, предложенных от команды, необходимо выбрать 10 и определить маршрут в течение 11 часов. Но вы должны 11 раз пройти по кругу и избежать опасности! Какое решение вы выберете?

С какой целью вы решили играть, чтобы была интереснее и полезнее?

Время выиграл!!!

Вспомните место и название на карте для забора!

Список чисел

Условие:
В первом ряду в каждой ячейке записана величина. Выберите те, которые являются суммой чисел 2 и 4.

7	7	7	7	7
7	7	7	7	62
7	2	60	8	7
7	6	7	7	84

Введите ответ в поле поиска. Для проверки нажмите на стрелку!

Волшебная таблица для изучения чисел

1	2	3	4	5
16	16	16	16	16
18	18	18	18	18
19	19	19	19	19
20	20	20	20	20
21	21	21	21	21
22	22	22	22	22
23	23	23	23	23
24	24	24	24	24
25	25	25	25	25
26	26	26	26	26
27	27	27	27	27
28	28	28	28	28
29	29	29	29	29
30	30	30	30	30
31	31	31	31	31

Заполните таблицу! Укажите на карте место, где вы будете играть!

ПИНГВИ-НИКИ

УСЛОВИЕ
Играющие по очереди прикрепляют по одному пингвину к каждому из существующих пингвинов. Выигрывает тот, кто прикрепил больше пингвинов к своему пингвину.

Введите ответ в поле поиска. Для проверки нажмите на стрелку!

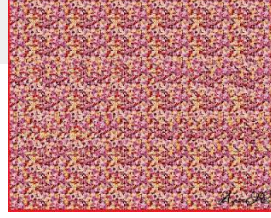
QUORIDOR

0 0

Жуки

УСЛОВИЕ: Извлечь три жука из ячеек 1 и 2, а также из ячеек 3 и 4, и извлечь 4 жука из ячеек 5 и 6.

Введите ответ в поле поиска. Для проверки нажмите на стрелку!



Welcome

Игра №1



Игра №1 (Спасаем мышку)

Условие : 12 мышей, окружающие эту кошку, обречены попасть ей на обед, 13-тая останется в живых. Кошка желает съесть мышей в определенном порядке, а именно: каждый раз она отсчитывает 13-ю мышку по кругу в том направлении, в каком эти мышки глядят, и съедает ее.

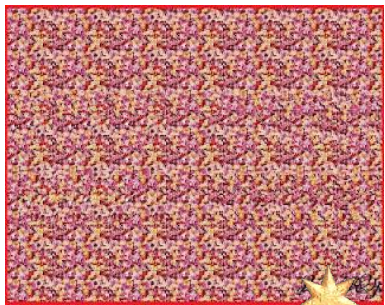
Вопрос: С какой мышки она должна начать, чтобы белая мышка осталась в живых?

Играйте сейчас

Оглавление

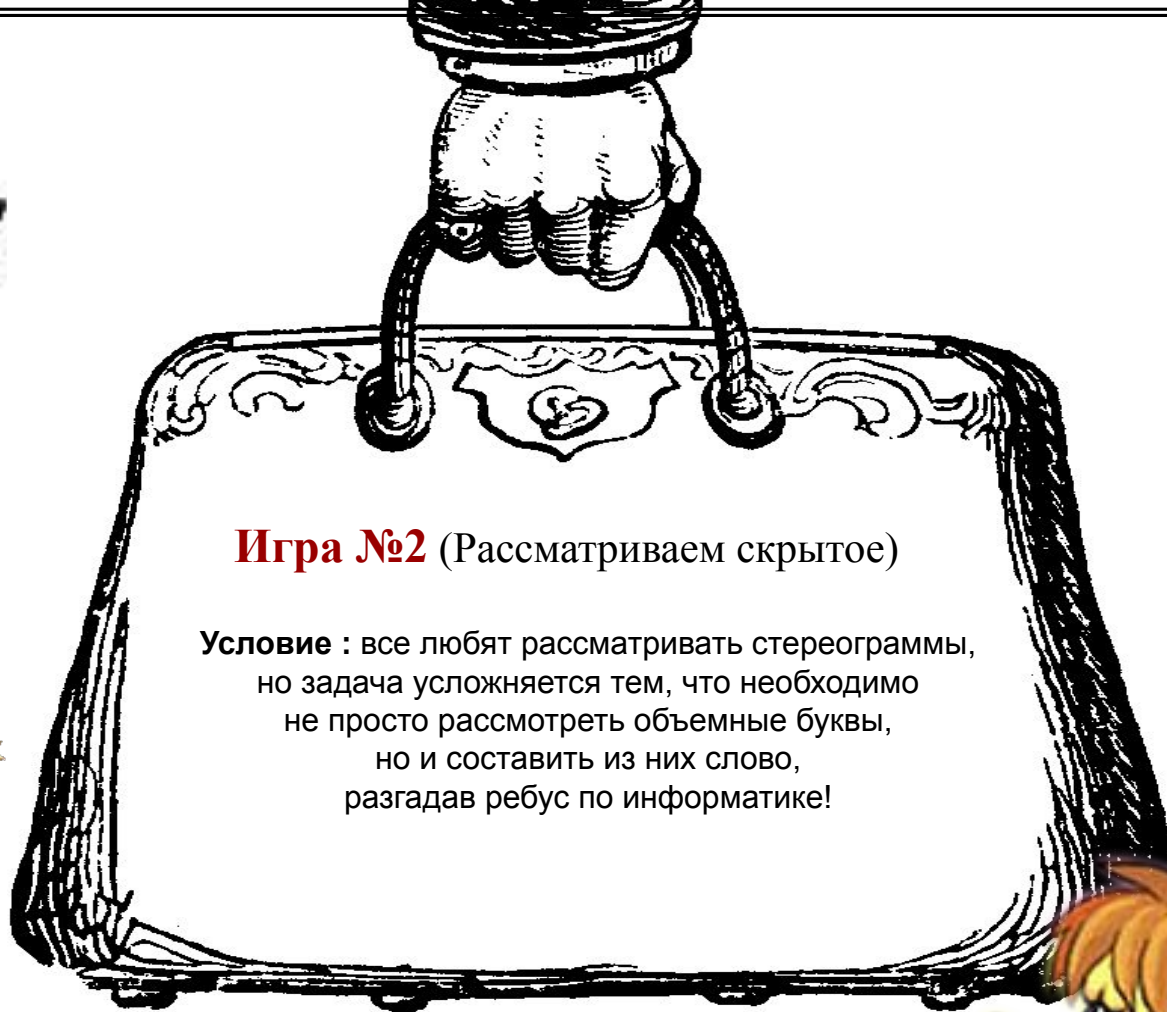
Коварная пучина
Напрасно ждет поживы,
Кто трус - тот не мужчина,
Вперед, пока мы живы!





Играйте сейчас

Оглавление



Игра №2 (Рассматриваем скрытое)

Условие : все любят рассматривать стереограммы, но задача усложняется тем, что необходимо не просто рассмотреть объемные буквы, но и составить из них слово, разгадав ребус по информатике!

*Нигде не унывайте и тогда -
Любое горе это не беда!*



Какой-то такой павлин-павлин?! Не видишь - мы кушаем!



Играйте сейчас

Оглавление



Игра №3 (Ловим мух)

Условие:

На оконной занавеске, зарисованной квадратами, уселось девять мух. Случайно они расположились так, что никакие две мухи не оказывались в одном и том же прямом или косом ряду. Спустя несколько минут три мухи переменили свое место и переползли в соседние, незанятые клетки; остальные шесть остались на местах.



И курьезно: хотя три мухи перешли на другие места, все девять снова оказались размещенными так, что никакая пара не находилась в одном прямом или косом ряду. **Вопрос:** Можете ли вы сказать, какие три мухи пересели и какие квадратики они избрали?

*Не надо падать духом и тогда -
Любое горе это ерунда!
Клянусь своей треуголкой!*



Старая, старая сказка



Игра №4 (Идем на дуэль)

Условие: В лесу из-под земли бьют десять источников мертвой воды: от № 1 до № 10. Из первых девяти источников мертвую воду может взять каждый, источник № 10 находится в пещере Кощея, в которую никто, кроме него попасть не может. Если человек выпьет из какого-нибудь источника, он умрет. Спасти его может только одно: если он запьет ядом из источника, номер которого больше. А если он сразу выпьет десятый яд, то ему уже ничто не поможет. Иванушка вызвал Кощея на дуэль. Условия дуэли были такие: каждый приносит с собой кружку с водой и дает ее выпить своему противнику. Кощей обрадовался: «Ура! Я дам яд № 10, и Иванушка не сможет спастись! А сам выпью яд, который принесет мне Иванушка, запью его своим десятым и спасусь!» В назначенный день противники встретились. Оба честно обменялись кружками и выпили то, что в них было. Однако, оказалось, что Кощей умер, а Иванушка остался жив.

Как удалось Иванушке победить Кощея?

Играйте сейчас



Играет не нужны науки

Оглавление

И это ясно почему:

У нас и ноги есть, и руки

А голова нам ни к чему.





Я надеюсь, что этот урок
Вам пойдет, без сомнения, впрок!

Системы счисления

Условие:
В верхней строке и левый столбец таблицы написаны натуральные числа в позиционной СС по некоторому основанию и для этих чисел составили таблицу умножения. В левом верхнем углу таблицы находится основание СС, записанное в десятичной СС и не превосходящее 10. Затем некоторые числа случайно стерли, после чего таблица приобрела вид, изображенный на рисунке. Восстановите таблицу.

?	?	?	?	?	7
?	?	?	?	?	62
?	2	60	8	?	?
?	6	?	?	?	46

Игра №5 (Ищем потерянное)

Условие: В верхнюю строку и левый столбец таблицы записали натуральные числа в позиционной системе счисления по некоторому основанию и для этих чисел составили таблицу умножения. В левом верхнем углу таблицы находилось основание СС, записанное в десятичной СС и не превосходящее 10. Затем, некоторые числа случайно стерли, после чего таблица приобрела вид такой вид. **Необходимо восстановить таблицу.**

Играйте сейчас

Оглавление

Король меня прошил

Ну, так и быть.

Какой пустяк -

Медведя раздобыть!





*Матильда, я вспоминаю север!
Мую знаменитую охоту
на белого медведя...*

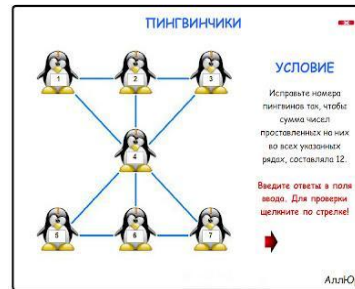


Играть сейчас

Оглавление



Игра №6 (Переселяем пингвинов)



Простая задача на сообразительность, не требующая специальных знаний, имеет несколько решений. Расставьте пингвинов так, чтобы сумма чисел проставленных на пингвинах во всех указанных рядах, составляла 12.

*Лишь тот, кто знает путь к победе,
И не боится преград,
Мог сможет раздобыть медведя
И с ним вернуться назад.*





Мак приезжай к нам на Восток,
Здесь испытаете вы восторг!

Игра №7 (Разгадываем тайны)

Условие: В этой таблице написаны все числа от 1 до 31. Задумайте какое угодно число, не больше 31, и укажите, в каких столбцах этой таблицы находится задуманное вами число, и таблица угадает это число.

1	2	3	4	5
16	9	5	2	1
15	8	4	3	1
14	10	6	0	0
13	11	7	0	0
12	12	8	1	0
11	13	9	1	0
10	14	10	1	1
9	15	11	2	1
8	16	12	2	1
7	17	13	3	1
6	18	14	3	1
5	19	15	4	1
4	20	16	4	2
3	21	17	5	2
2	22	18	5	2
1	23	19	6	2
	24	20	6	3
	25	21	7	3
	26	22	7	3
	27	23	8	4
	28	24	8	4
	29	25	9	4
	30	26	9	5
	31	27	10	5

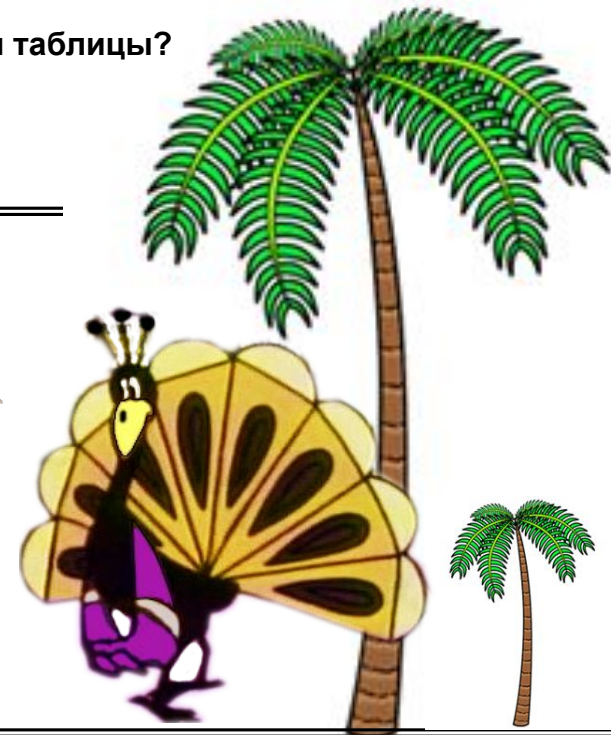
*Задумай число от 1 до 31, затем не спеша, по маякам
вспомни, какие из этих ячеек ты выделил для твоего!*

Вопрос: В чем секрет волшебной таблицы?



Играть сейчас

Оглавление





Мюнхаузен никогда не сдаётся!

Игра №8 (Собираем яблоки)

Условие : имеется три кучки яблок: в первой кучке – 7 яблок, во второй – 11, в третьей – 6 яблок. Перекладывать яблоки между кучками можно только по следующему правилу: из одной кучки берется столько яблок, сколько их в той кучке, куда их собираются переложить. За какое минимальное количество перекладываний можно уровнять количество яблок в каждой из кучек? (См. три игры данной деятельности).

Вопрос: За какое минимальное количество перекладываний можно уровнять количество яблок в каждой из кучек, и как при этом нужно действовать?



Играйте сейчас

Оглавление

*Раз, два, три, Раз, два, три,
Утки - цып-цып
Бедный охотник едва не погиб
Но положений безвыходных нет
Вас он поймает сейчас на обед...*





*В Бенгалии и Греции, В Австралии и Швеции
Вам скажут, что находчивей Мюнхгаузена нет!*

Играйте сейчас

Оглавление

Игра №9 (Идем на турнир)

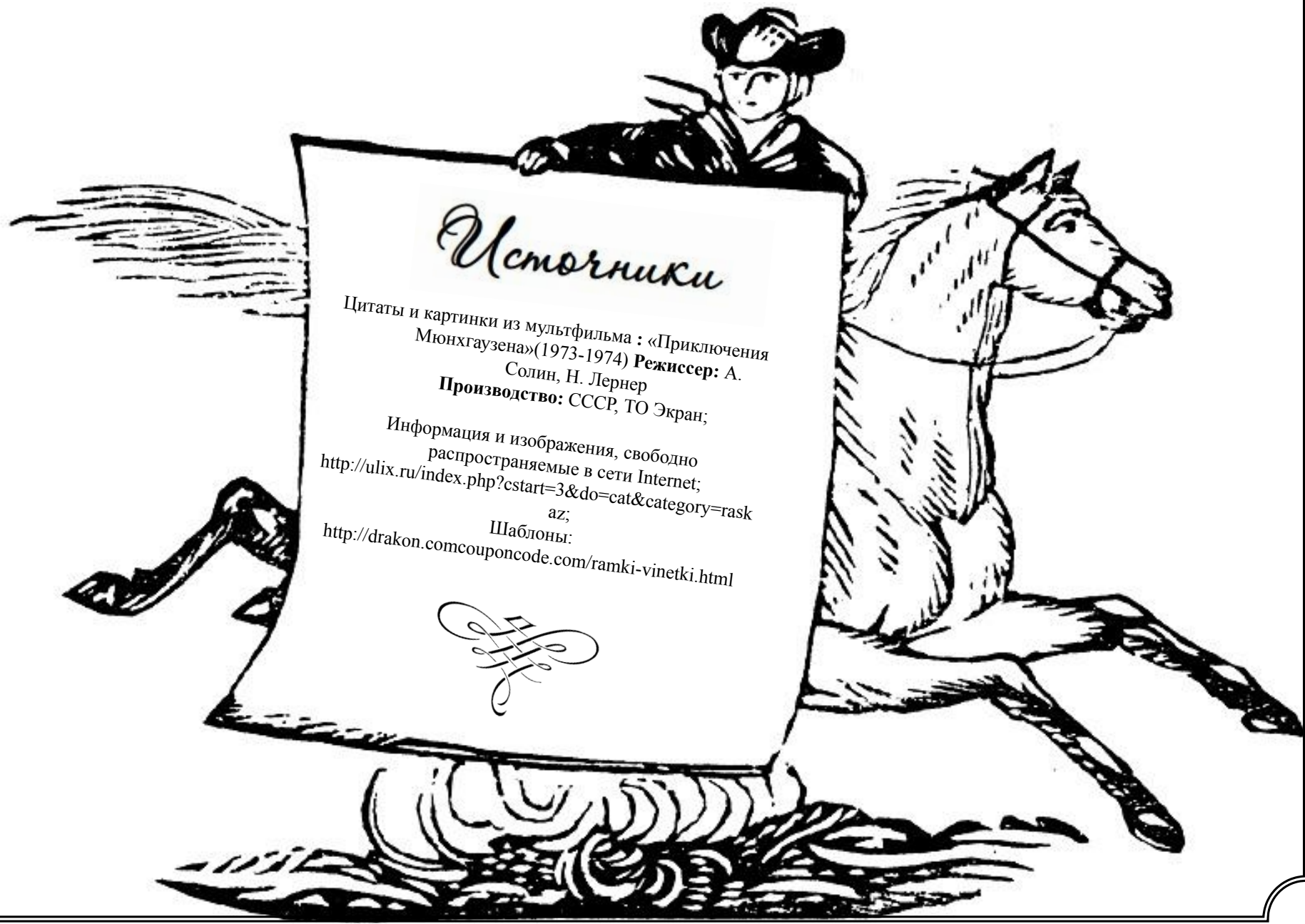
Логическая игра «Коридор»

Цель игры: дойти своей фишкой до противоположной стороны поля первым. В свой ход игрок может либо передвигать фишку, либо ставить преграду на пути соперника. Преграда - это небольшая стеночка, размером в две клетки, которая может ненамного удлинить путь противника. В итоге, вы можете, дождавшись удачного момента, так преградить путь другому игроку, что вынудите его возвращаться обратно и делать большую петлю. Но, и он, в свою очередь может поступить с вами точно так же :) К концу игры игровое поле превращается в лабиринт из длинных и извилистых коридорчиков...



Я надеюсь, что этот урок
Вам пойдет, без сомнения, впрок!





Источники

Цитаты и картинки из мультфильма : «Приключения
Мюнхгаузена»(1973-1974) **Режиссер:** А.

Солин, Н. Лернер

Производство: СССР, ТО Экран;

Информация и изображения, свободно
распространяемые в сети Internet;
<http://ulix.ru/index.php?cstart=3&do=cat&category=rask>

az;

Шаблоны:

<http://drakon.comcouponcode.com/ramki-vinetki.html>

