

ВНЕУРОЧНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ: КАК ПОМОЧЬ МЛАДШЕМУ ШКОЛЬНИКУ ПОЛЮБИТЬ МАТЕМАТИКУ

<https://rosuchebnik.ru/material/vneurochnaya-deyatelnost-v-nachalnoy-shkole-kak-pomoch-mladshemu-shkol/>

**Кочурова
Елена Эдуардовна**

**К.П.Н., ДОЦЕНТ
kochurova@list.ru**

«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА»

для внеурочной деятельности младших школьников (1 - 4 классы)



Внеурочная деятельность, связанная с изучением математики в начальной школе, направлена на достижение главной **цели**: расширение математического кругозора и эрудиции учащихся.

Задачи курса:

- 1) **обучение** элементам логической и алгоритмической грамотности, **коммуникативным умениям** младших школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения;
- 2) **развитие** математических способностей учащихся, наблюдательности, геометрической зоркости, умений анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, решать учебную задачу творчески;
- 3) **воспитание** интереса к предмету, к «открытию» оригинальных путей рассуждения, к элементарным «шагам» исследовательской деятельности.

<https://www.labirint.ru/books/311116/>



-
- ▶ <https://rosuchebnik.ru/product/zanimatel'naya-matematika-1-klass/>
 - ▶ <https://иду-в-школу.рф/products/39012446>
 - ▶ <http://bookean.ru/catalog-books/864/1311561/?frommarket=http%3A%2F%2Fmarket.yandex.ru%2Fpartner&ymclid=15979125273941794388500002>





Математика – это интересно

Танграм: древняя китайская головоломка.

Путешествие точки.

Игры с кубиками.

Танграм: древняя китайская головоломка.

6 Волшебная линейка

7 Праздник числа 10

8 Конструирование многоугольников из деталей танграма

9 Игра-соревнование «Веселый счёт»

10 Игры с кубиками.

11- ЛЕГО-конструкторы.

12

13 Весёлая геометрия

14 Математические игры

15-16

«Спичечный» конструктор

17 Задачи-смекалки.

18 Прятки с фигурами

19 Математические игры

20 Числовые головоломки

21-22 Математическая карусель.

23 Уголки

24 Игра в магазин. Монеты.

25 Конструирование фигур из деталей танграма

26 Игры с кубиками.

27 Математическое путешествие.

28 Математические игры

29 Секреты задач

30 Математическая карусель.

31 Числовые головоломки

32 Математические игры

Содержание

Занятие 1. Удивительная снежинка	4
Занятие 2. «Крестики-нолики»	7
Занятие 3. Математические игры	8
Занятие 4. Прятки с фигурами	9
Занятие 5. Секреты задач	11
Занятия 6—7. «Спичечный» конструктор	14
Занятие 8. Геометрический калейдоскоп	16
Занятие 9. Числовые головоломки	17
Занятие 10. Шаг к успеху	20
Занятие 11. Геометрия вокруг нас	21
Занятие 12. Путешествие точки	22
Занятие 13. Шаг к успеху	24
Занятие 14. Тайны окружности	27
Занятие 15. Математическое путешествие	30
Занятия 16—17. Новогодний серпантин	32
Занятие 18. Математические игры	35
Занятие 19. «Часы нас будят по утрам...»	38
Занятие 20. Геометрический калейдоскоп	40
Занятие 21. Головоломки	41
Занятие 22. Секреты задач	43
Занятие 23. Что скрывает сорока?	44
Занятие 24. Интеллектуальная разминка	48
Занятие 25. Дважды два — четыре	49



Занятия 26—27. Дважды два — четыре.	
Занимательные задачи	52
Занятие 28. В царстве смекалки	55
Занятие 29. Интеллектуальная разминка	56
Занятие 30. Составь квадрат	59
Занятия 31—32. Мир занимательных задач	62
Занятие 33. Математические фокусы	65
Занятие 34. Математическая эстафета	68
Ответы к заданиям	70
Комментарии для учителя	83



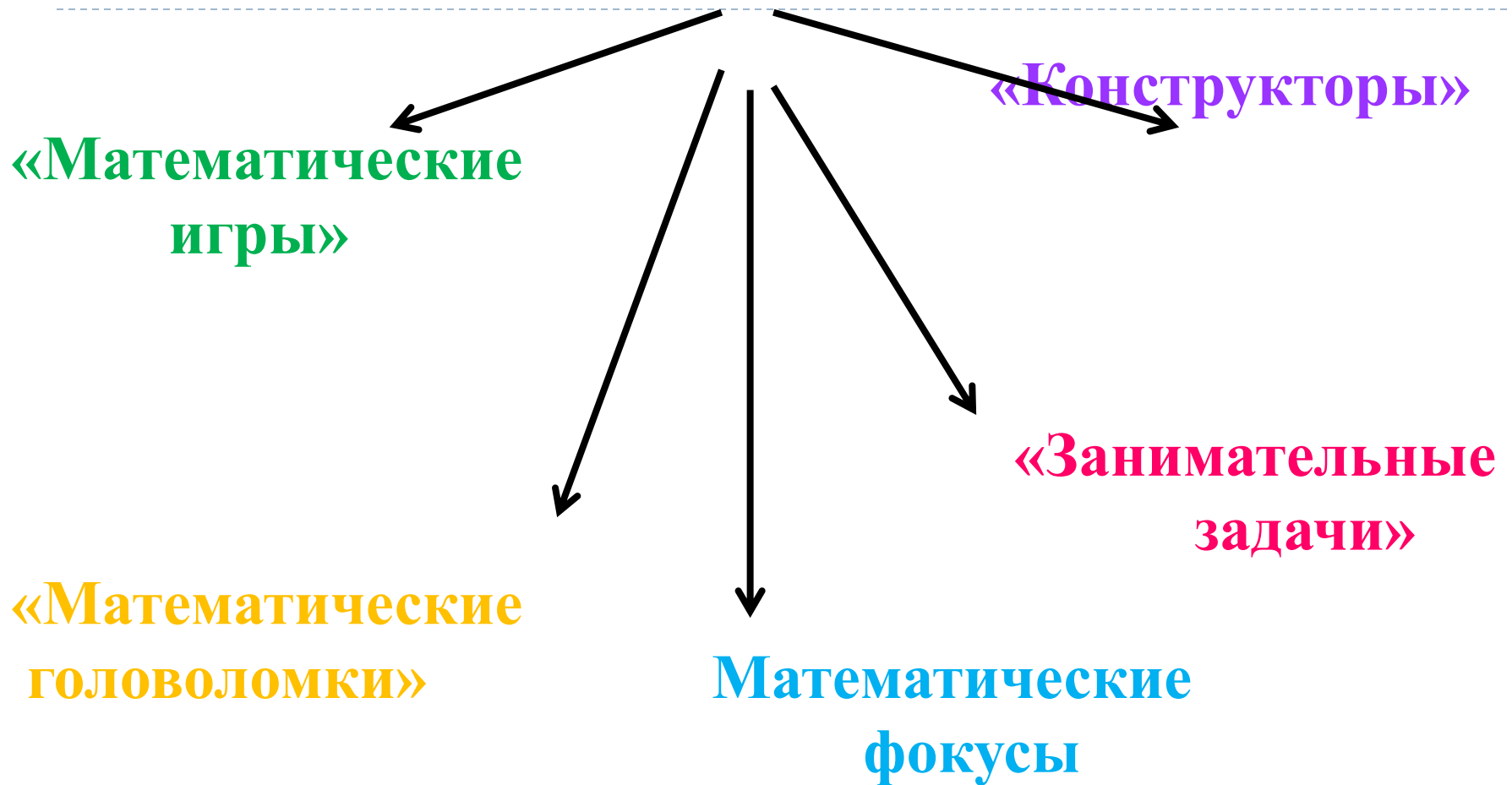
Занятие 1. Интеллектуальная разминка	3	Занятие 28. Числовые головоломки	62
Занятие 2. «Числовой» конструктор	6	Занятие 29. Конкурс смекалки	65
Занятие 3. Геометрия вокруг нас	8	Занятие 30. «Это было в старину»	68
Занятие 4. Волшебные переливания	10	Занятие 31. Математические фокусы	72
Занятия 5–6. В царстве смекалки	13	Занятия 32–33. Энциклопедия математических развлечений	74
Занятие 7. «Шаг» к успеху	16	Занятие 34. Математический лабиринт	77
Занятия 8–9. «Спичечный» конструктор	20	Ответы к заданиям	79
Занятие 10. Числовые головоломки	22		
Занятия 11–12. Интеллектуальная разминка	25		
Занятие 13. Математические фокусы	30		
Занятие 14. Математические игры	32		
Занятие 15. Секреты чисел	34		
Занятие 16. Математическая копилка	35		
Занятие 17. Математическое путешествие	39		
Занятие 18. Выбери маршрут	41		
Занятие 19. Числовые головоломки	46		
Занятия 20–21. В царстве смекалки	47		
Занятие 22. Мир занимательных задач	50		
Занятия 23–24. Интеллектуальная разминка	54		
Занятие 25. Разверни листок	57		
Занятия 26–27. От секунды до столетия	59		
	93		



Содержание

Занятие 1. Интеллектуальная разминка	3
Занятие 2. Числа-великаны	5
Занятие 3. Мир занимательных задач	7
Занятие 4. Кто что увидит	11
Занятие 5. Римские цифры	14
Занятие 6. Числовые головоломки	16
Занятие 7. Секреты задач	18
Занятие 8. В царстве смекалки	22
Занятие 9. Математический марафон	24
Занятия 10–11. «Спичечный» конструктор	26
Занятие 12. Выбери маршрут	27
Занятие 13. Интеллектуальная разминка	30
Занятие 14. Математические фокусы	34
Занятия 15–17. Занимательное моделирование	36
Занятие 18. Математическая копилка	38
Занятия 19–20. Математика — наш друг!	42
Занятие 21. Решай, отгадывай, считай	44
Занятия 22–23. В царстве смекалки	46
Занятие 24. Числовые головоломки	49
Занятия 25–26. Мир занимательных задач	52
Занятие 27. Математические фокусы	56
Занятия 28–29. Интеллектуальная разминка	58
Занятие 30. Блиц-турнир по решению задач	61
Занятие 31. Математическая копилка	65
Занятие 32. Геометрические фигуры вокруг нас	69
Занятие 33. Математический лабиринт	71
Занятие 34. Математический праздник	74
Ответы к заданиям	76

Виды деятельности:



Математические игры

- ❖ Числовые головоломки
- ❖ Арифметический лабиринт
- ❖ Математические треугольники
- ❖ Игры с кубиками
- ❖ «Русское лото» (Числа от 1 до 100)
- ❖ Конструкторы: Танграм, Уголки, «Паркетные мозаики», «Часы», «Полимино» и др.
- ❖ Математическое домино
- ❖ Игра «Математическая карусель» и др.



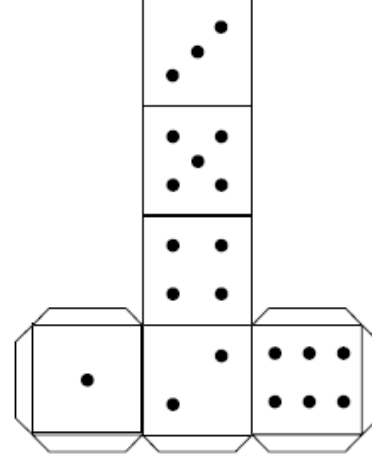
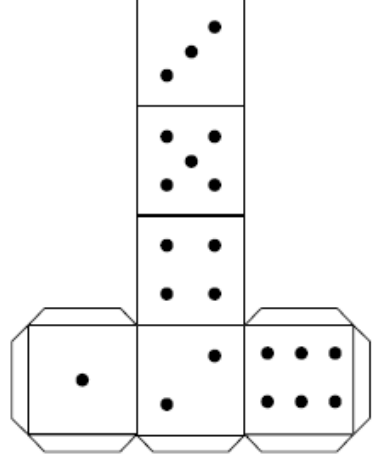
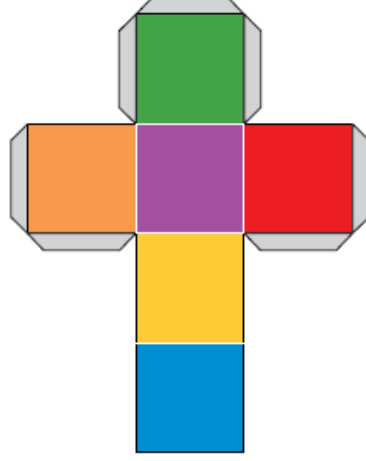
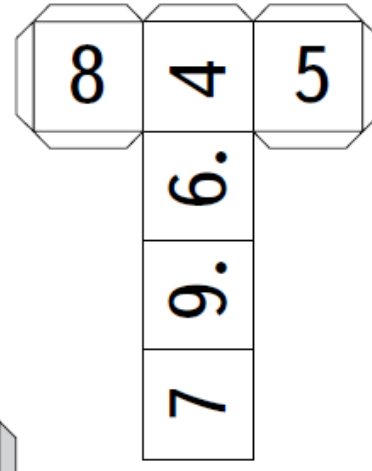
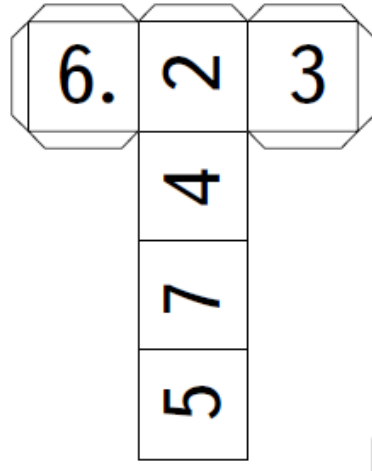


Занятие 4 Игры с кубиками

1. Приготовьте для игры два игральных кубика с точками. Можно вырезать и склеить их, используя приложение (с. ...). Запишите в таблицу свои имена. Бросайте по очереди сразу два кубика. Считайте точки на верхних гранях двух кубиков. Записывайте результаты в таблицу. Проведите шесть раундов игры.



Раунд игры	Имена игроков			
	1. _____	2. _____	3. _____	4. _____
1				



Занятия 26—27

Дважды два — четыре.
Занимательные задачи

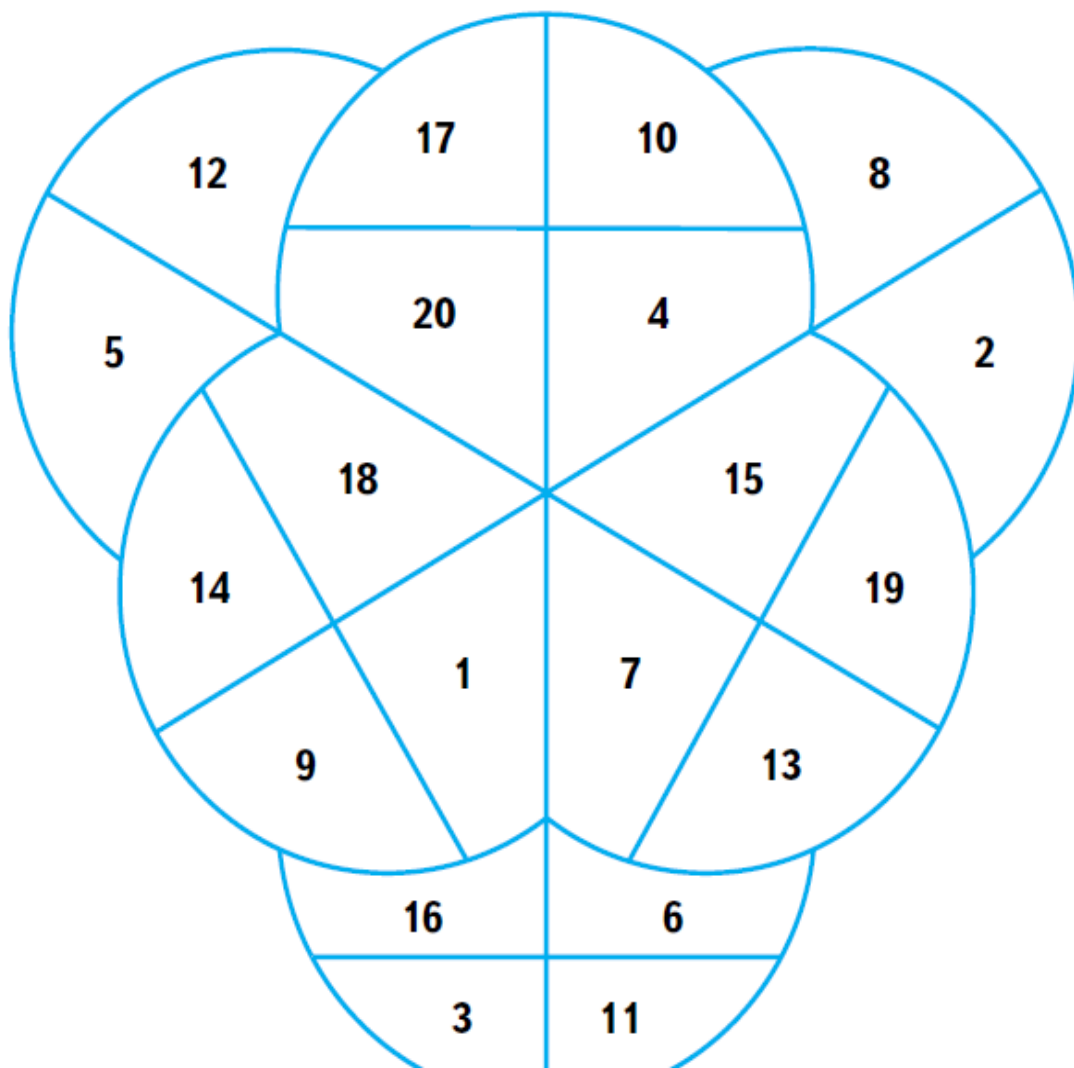
1. Выберите кубики: можно взять обычные кубики с цифрами от 1 до 6 или вырезать и склеить из приложения (с 23). Запишите в таблицу свои имена. Бросайте по очереди одновременно два кубика. Называйте результат умножения чисел, которые выпали на верхних гранях кубиков. Записывайте результаты в таблицу.



Раунд игры	Имена участников игры			
	1. _____	2. _____	3. _____	4. _____
1				
2				
3				
4				

Занятие 9 Игра-соревнование «Весёлый счёт»

1. Числа от 1 до 20 записаны не по порядку. Найди сначала число 1, покажи его и назови. Затем найди число 2, покажи его и назови, и так до числа 20.





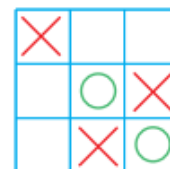
Занятие 2

«Крестики-нолики»

1. Игра «Крестики-нолики». Прочитайте правила игры и договоритесь, кто будет ставить крестики, а кто — нолики.

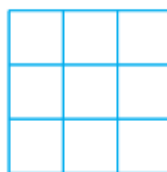


Правила игры. Игроки по очереди ставят знаки на свободные клетки поля (один игрок ставит только крестики, другой — только нолики). Первый ход делает игрок, ставящий крестики. Выигрывает тот, кто первый поставит три своих знака в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали. Обычно выигравший зачёркивает свой ряд из трёх знаков (ноликов или крестиков).

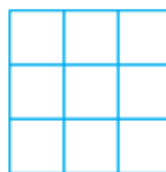


Сыграйте в игру «Крестики-нолики».

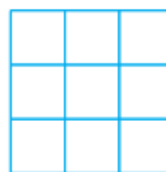
1)



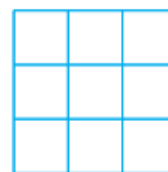
2)



3)

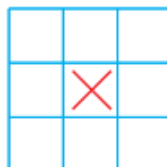


4)

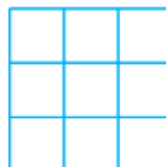


2. В следующих играх попробуйте сделать первый ход в центральную клетку игрового поля.

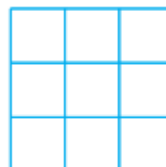
1)



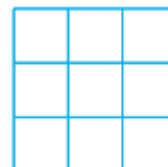
2)



3)



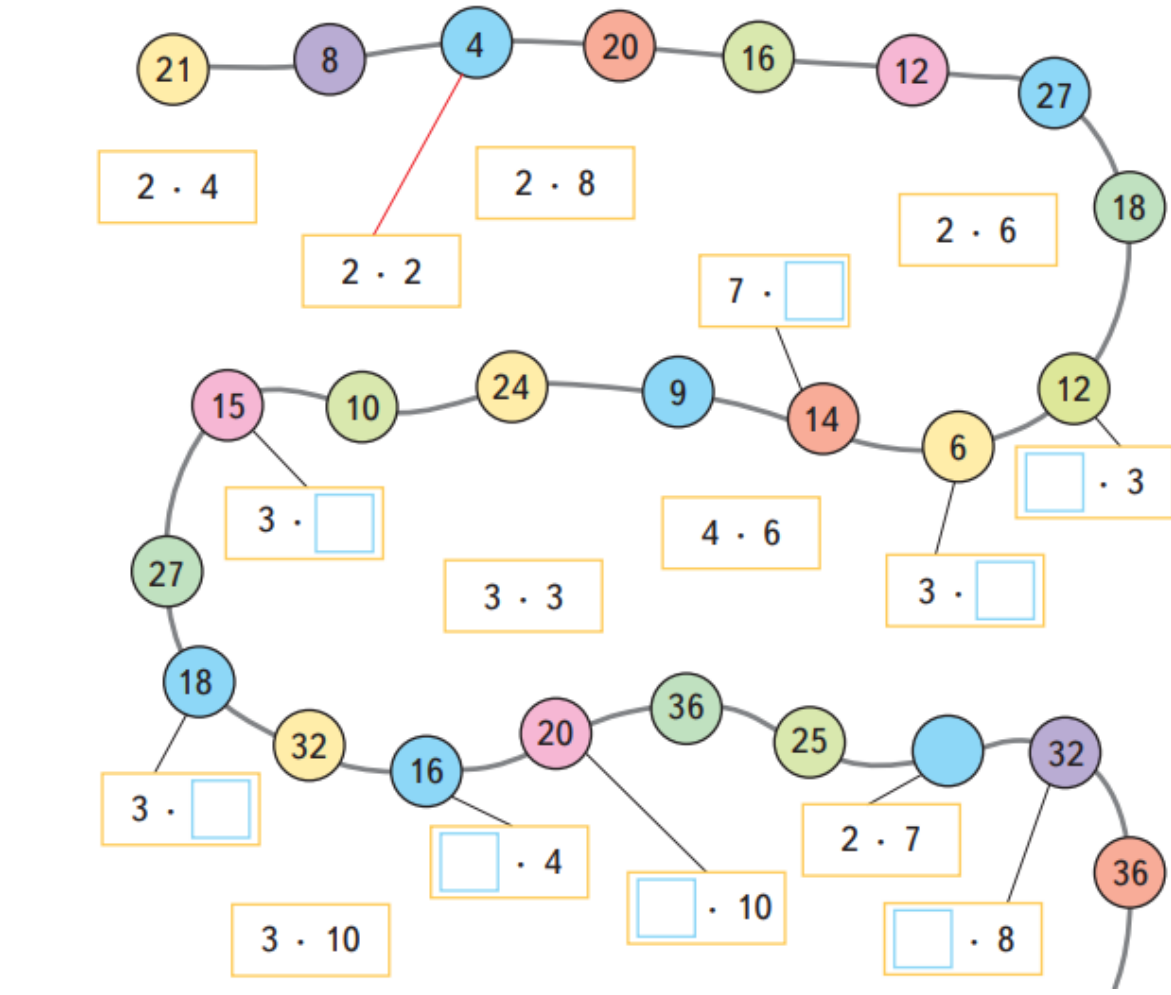
4)



3. Попробуйте сыграть в игру «Крестики-нолики» на большом игровом поле.

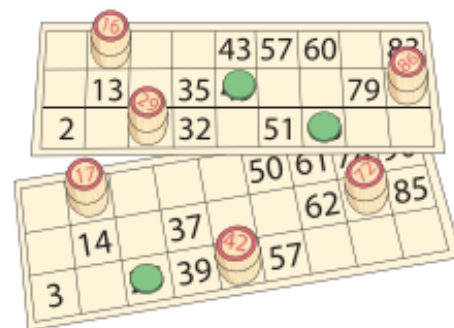


2. Игра «Карусель». Выполните вычисления и найдите ответы. Допишите числа. Соедините линией запись действия и ответ.



Занятие 3 Математические игры

1. **Игра «Русское лото».** Для игры нужны 24 игровые карточки, 90 бочонков с числами от 1 до 90 и фишки для закрывания клеток с числами. Игроки берут одинаковое число карточек. Ведущий (учитель или ученик) достаёт по одному бочонку и называет написанное на нём число. Каждый из играющих проверяет, есть ли на его карточке названное число. Если число есть на карточке, то игрок закрывает его фишкой. Короткий вариант игры заканчивается тогда, когда один из игроков закроет все пять чисел одной строки на игровой карточке. Во втором варианте игры выигрывает тот, кто закроет все числа на одной своей карточке.



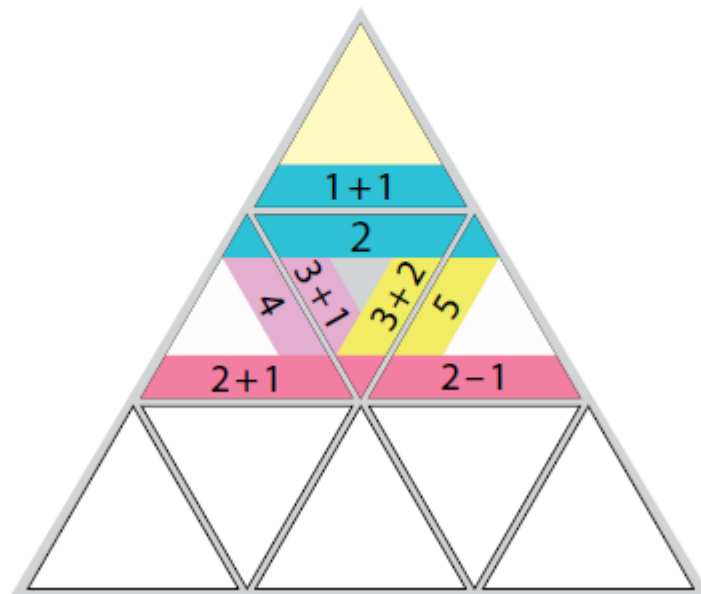
Е. В. Котурова
А. Д. Котурова

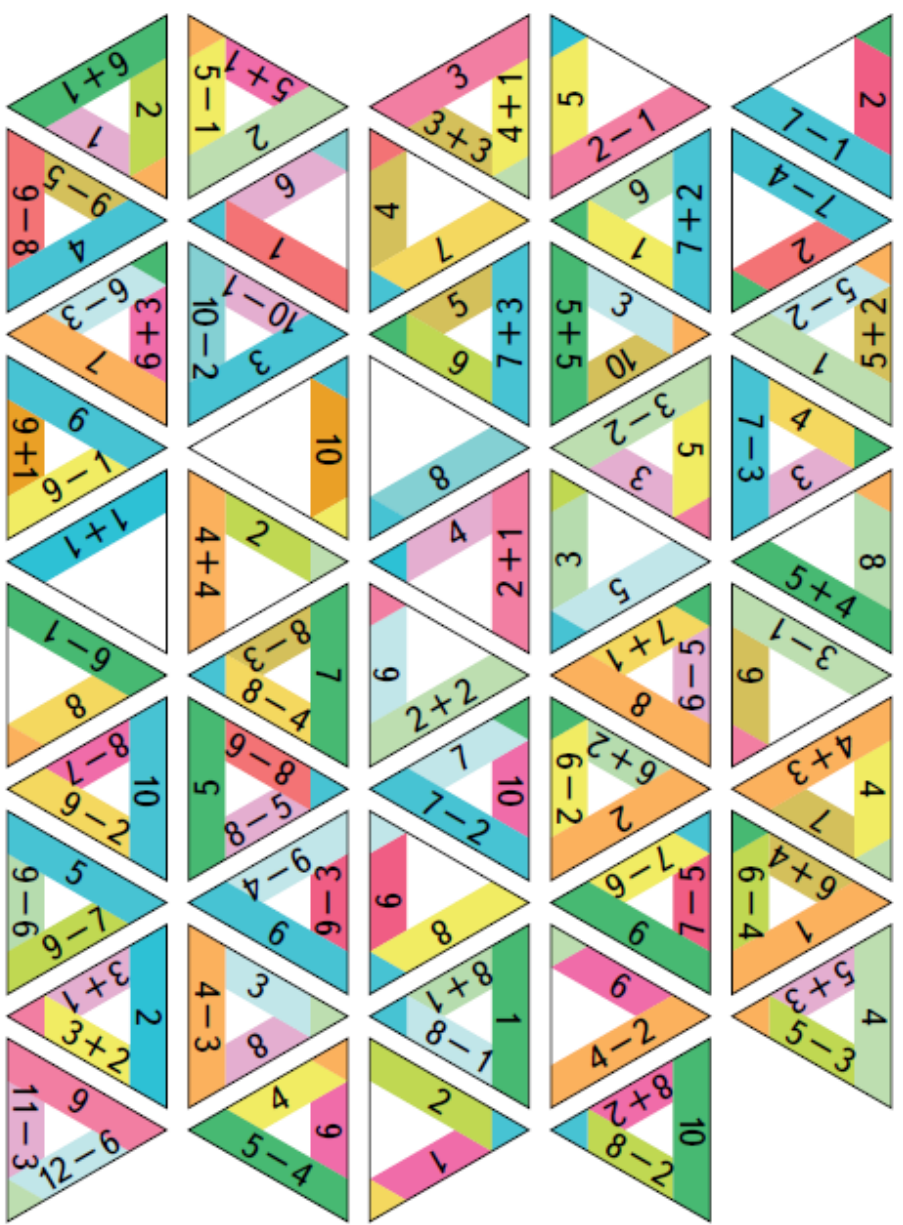
Рабочая тетрадь

Занимательная
математика

Занятие 19 Математические игры

1. Составьте математический треугольник. Используйте разрезной материал из приложения к занятию 14. Составьте сначала образец. Продолжайте составлять треугольник, пока не закончатся все детали.



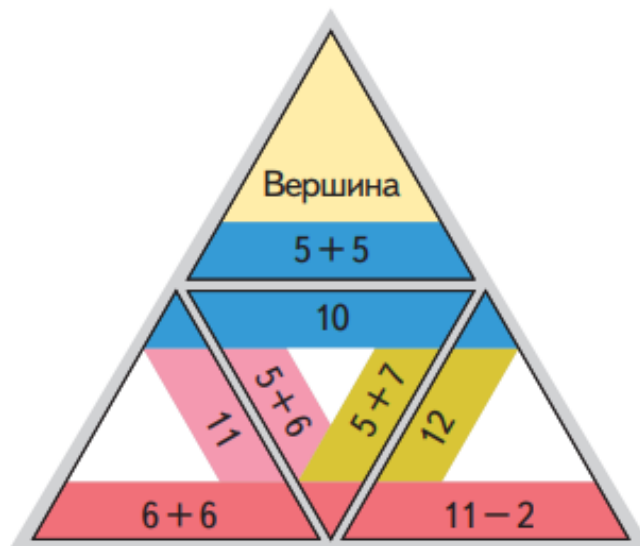


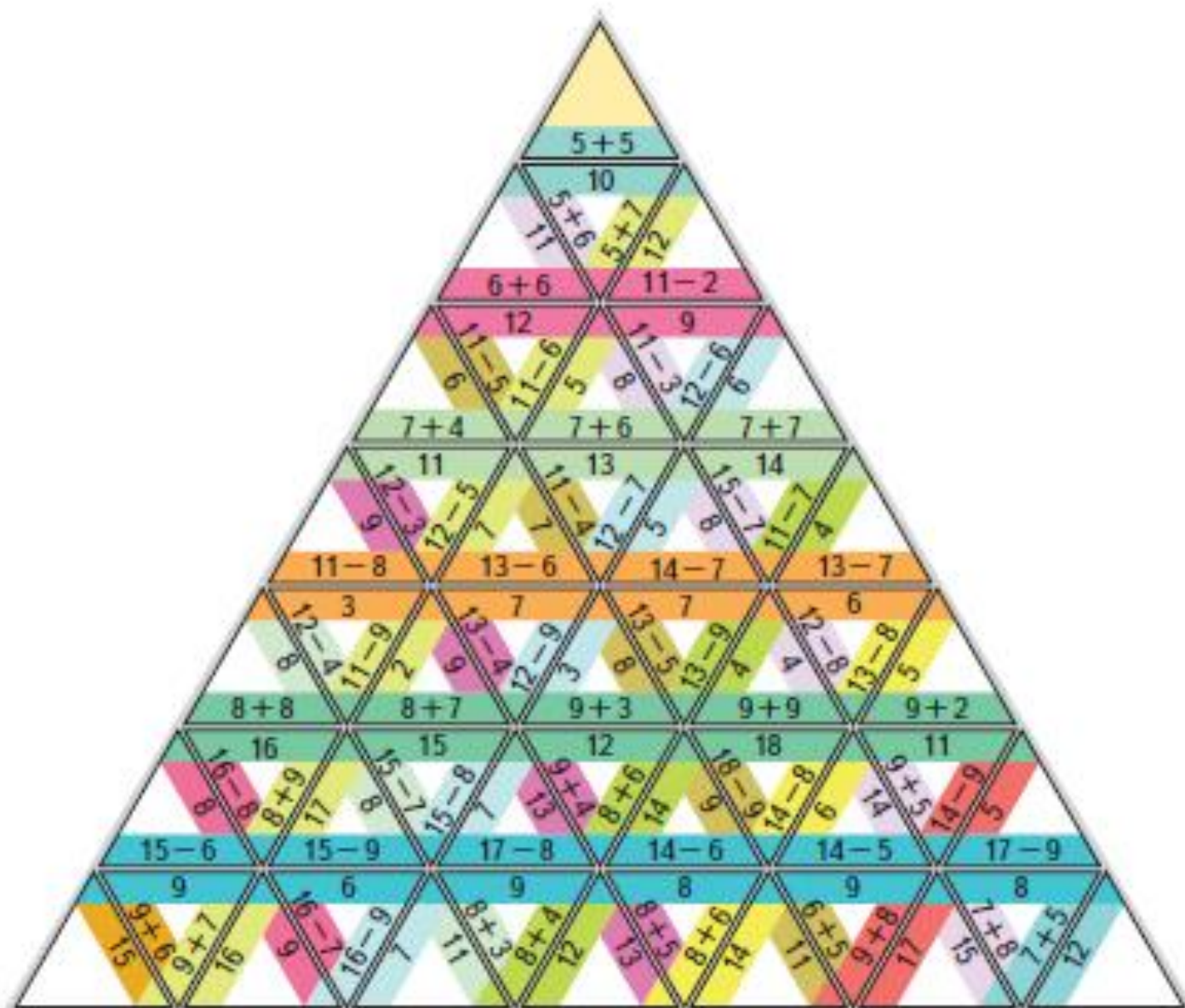


2. Игра «Составляем математический треугольник».



Вырежьте из Приложения (с. 3) детали для составления математического треугольника «Сложение и вычитание в пределах 20». Составляйте треугольник вдвоём, начиная от вершины, а затем продолжайте, пока не закончатся все детали.





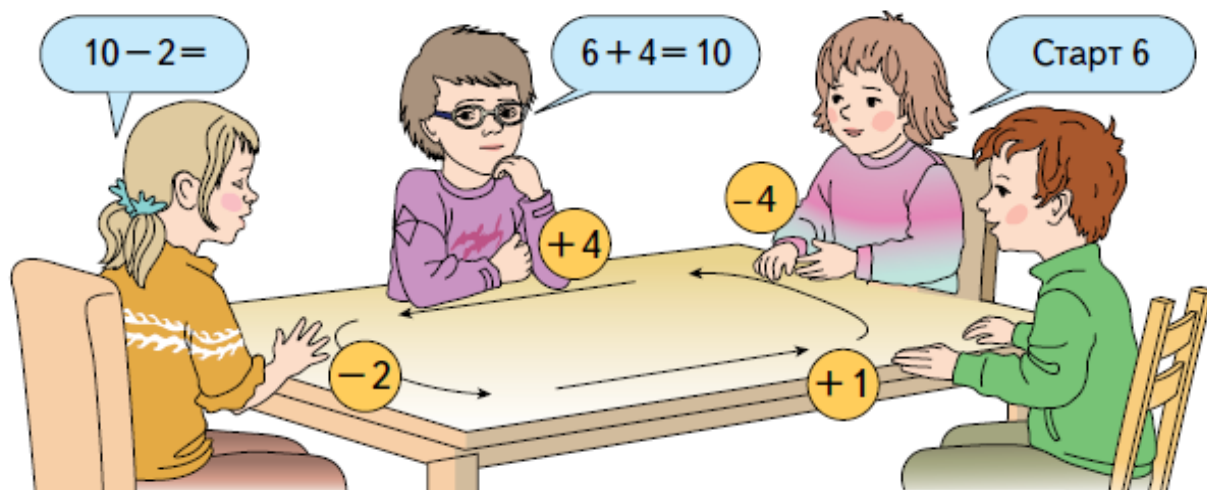


3. Вырежьте из приложения двусторонние карточки с заданиями на умножение. Сложите карточки одну на другую так, чтобы задания были вверху. Первый участник читает запись на верхней карточке и называет результат умножения, не беря карточку в руки. После этого он переворачивает карточку и проверяет свой ответ. Если ответ верный, карточку кладут справа от участников игры, если неверный — слева.

4. Игра «Математическое домино». Можно играть вдвоём, троём или вчетвером. Вырежьте из приложения карточки для игры в математическое домино. Распределите карточки поровну между участниками. Договоритесь, кто будет ведущим. Ведущий делает первый ход — выкладывает на стол одну из своих карточек. Справа на карточке написано действие, слева — ответ. Следующий участник выбирает из своих карточек такую, на которой есть ответ к действию на предыдущей карточке. Если у участника игры нет карточки, которая может продолжить цепочку, он пропускает ход. Игра продолжается до тех пор, пока у одного из участников не закончатся карточки.

=8	4·7	=28	6·6	=36	2·7	=14	5·7
----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

6. **Математическая игра.** Играйте в группах по 4 человека. Запишите в таблицу свои имена. Каждый игрок выполняет своё действие. Выполняйте вычисления по порядку. Право следующего хода переходит к игроку по направлению стрелок. Записывайте результаты вычислений в таблицу. Проверяйте ответы друг друга. Один раунд игры завершается, когда каждый игрок делает по одному ходу. Итог одного раунда игры является началом следующего раунда. Проведите 6 раундов. В конце игры должно получиться число 0.



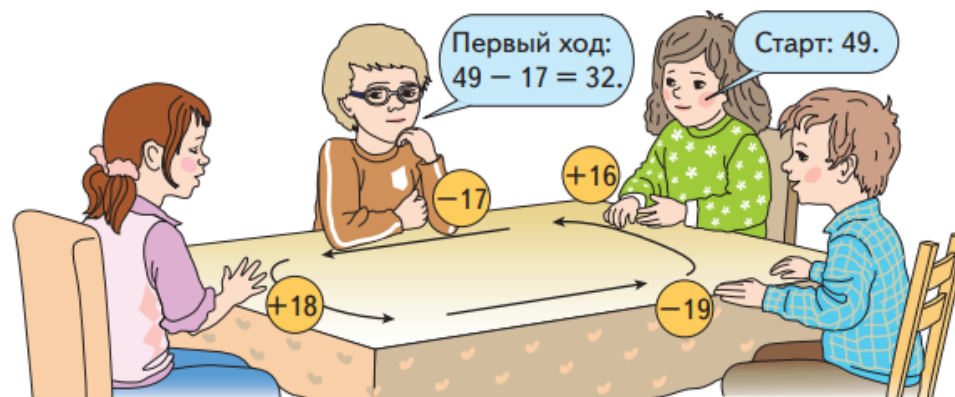
Раунд игры	Старт	Имена игроков			
		1. _____ +4	2. _____ -2	3. _____ +1	4. _____ -4
1					



Математическое путешествие



Запишите в таблицу свои имена. Выполняйте вычисления по порядку. Записывайте результаты в таблицу. Проверяйте ответы друг друга.



Игра 1

Раунд игры	Старт	Имена участников игры			
		1. _____ -17	2. _____ +18	3. _____ -19	4. _____ +16
1	49				
2					
3					
4					
5					
6					37

Е. Э. Кочурова
А. Л. Кочурова

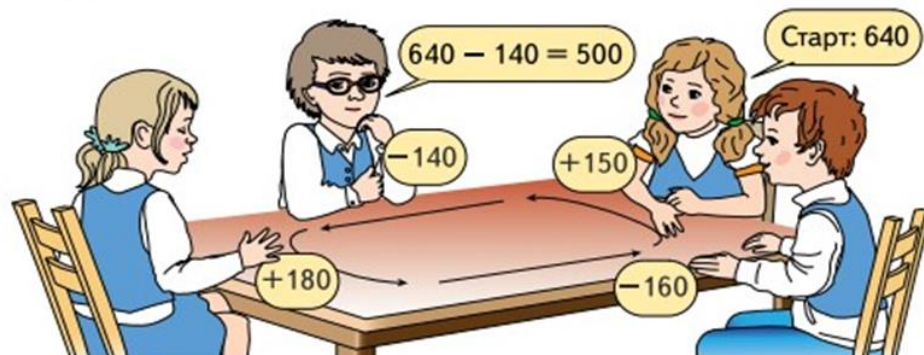
Рабочая тетрадь

3
классЗанимательная
математика

Занятие 17 Математическое путешествие



Запишите в таблицу свои имена. Выполняйте вычисления по порядку. Записывайте результаты в таблицу. Проверяйте ответы друг друга.

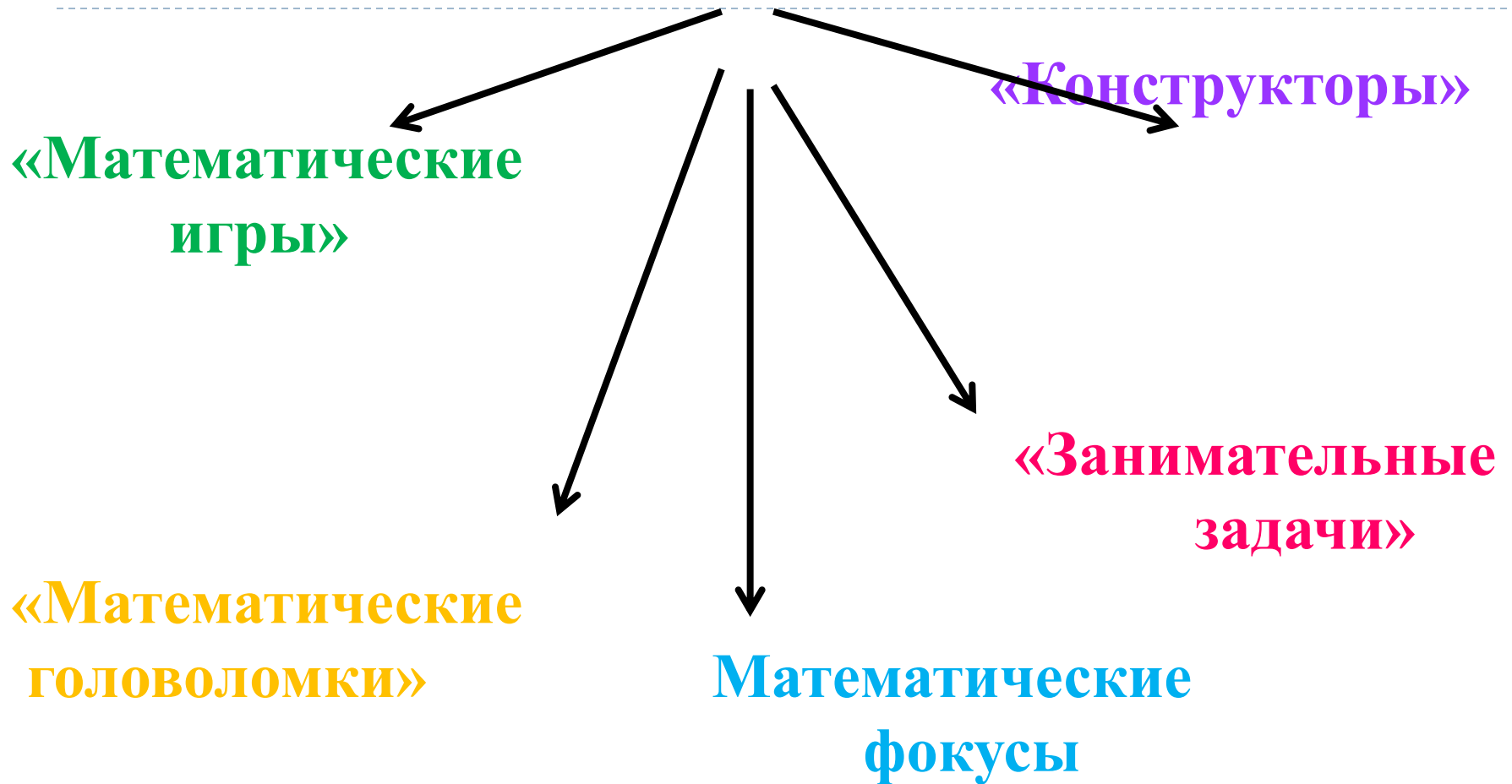


Игра 1

Раунд игры	Старт	Имена участников игры			
		1. _____	2. _____	3. _____	4. _____
		-140	$+180$	-160	$+150$
1	640				
2					
3					
4					
5					
6					820

Проверьте результат игры.

Виды деятельности:

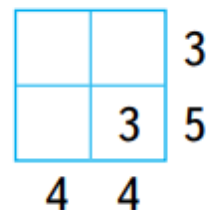
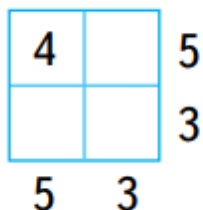
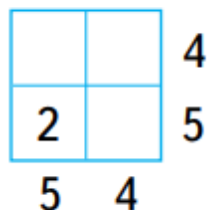
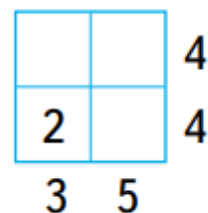
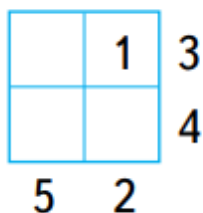
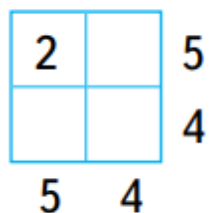
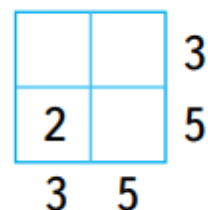
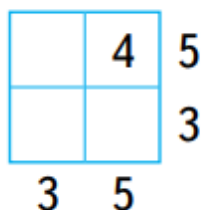
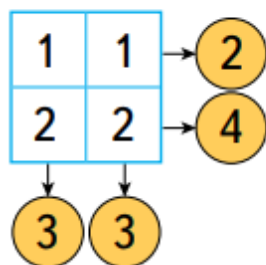


«Математические головоломки»

- ▶ Числовые головоломки
- ▶ Судоку
- ▶ «Расставь цифры»
- ▶ «Задумай любое однозначное число»...
- ▶ Прочитай слово ходом шахматного коня
- ▶ Восстанови знаки действий и скобки в равенствах
- ▶ Числовой палиндром



2. Впишите в пустые клетки числа так, чтобы получить заданную сумму чисел в каждом ряду и в каждом столбце.





Занятие 20 Числовые головоломки

Судóку — популярная головоломка с числами. В переводе с японского «су» означает «цифра», «до-ку» — «стоящая отдельно».

Расставь цифры от 1 до 4 так, чтобы каждая цифра встречалась только один раз в столбце, в строке и в каждом квадрате из четырёх клеток.

2	1	4	3
4	3		1
1		3	4
	4	1	2

	2	3	4
3		1	2
2	1		3
4	3	2	

	2	3	4
3		1	2
2	1		3
4	3	2	

		1	2
1	2		
		4	3
3	4		

	2		3
4		2	
	1		4
3		1	

	2		3
4		2	
	1		4
3		1	



1. Игра «Расставь цифры».



1) Вырежьте из приложения (с. 1) карточки с цифрами от 1 до 9. Рассмотрите примеры на сложение. Расположите цифры в пустых клетках так, чтобы примеры были записаны верно. Каждую цифру можно использовать только один раз.

$$\begin{array}{r} + 39 \\ 45 \\ \hline 8 \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} + 57 \\ 38 \\ \hline \square \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} + 46 \\ 28 \\ \hline \square 4 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} + \square 5 \\ 28 \\ \hline 93 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} + 54 \\ \square 7 \\ \hline 8 \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} + 47 \\ 36 \\ \hline \square \square \end{array}$$

1. Задумай число, которое меньше 10. Умножь это число на 3. Раздели результат на задуманное число. Прибавь число 7. Запиши результат.

[illegible]

Получилось ли у тебя число 10?

Задумай другое число и проверь, какой результат у тебя получится.

[illegible]

Задумай ещё одно число и проверь результат.

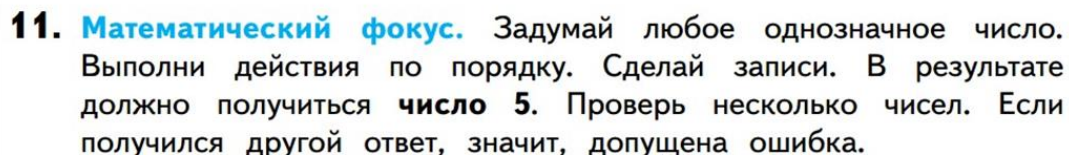
[illegible]

2. Задумай любое однозначное число.
Прибавь к нему следующее по порядку число.
Добавь к результату 9.
Раздели на 2.
Вычти задуманное число. Запиши результат.

[illegible]

Получилось ли у тебя число 5?

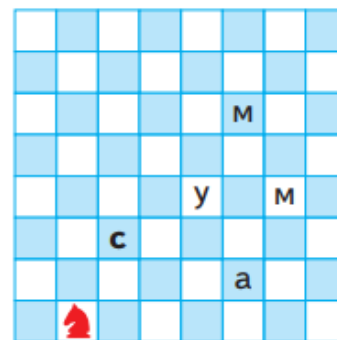
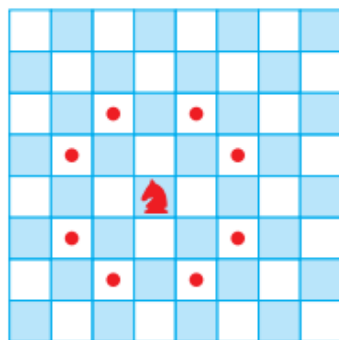
Задумай другое число и проверь, какой результат получится.



- Запиши задуманное однозначное число;
- умножь его на 3;
- прибавь 6;
- умножь на 2;
- вычти 10;
- раздели на 2;
- вычти задуманное число;
- прибавь 9;
- раздели на 2;
- вычти задуманное число;
- запиши результат.

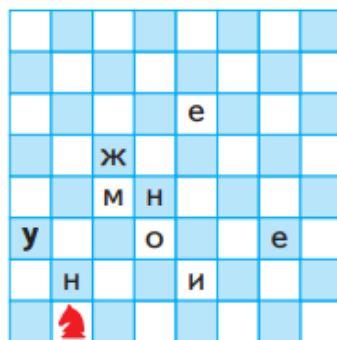
[illegible][illegible][illegible]

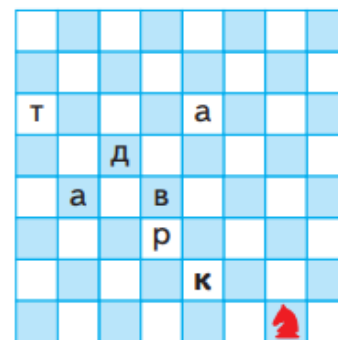
Рассмотри рисунок справа. Как прочитать слово *сумма* с помощью хода шахматного коня?



6

Прочитай и запиши слова, используя ход шахматного коня.





15, 16, 18, 21, 25, , , .



Занятие 13 Математические фокусы

1. Соедините цифры в ряду знаками действий так, чтобы в ответе получились числа от 1 до 10.



1	1	1	1	1	1	=	1	
1	1	1	1	1	1	=	2	
1	1	1	1	1	1	=	3	
1	1	1	1	1	1	=	4	
1	1	1	1	1	1	=	5	
1	1	1	1	1	1	=	6	
1	1	1	1	1	1	=	7	
1	1	1	1	1	1	=	8	
1	1	1	1	1	1	=	9	
1	1	1	1	1	1	=	10	

Числовой палиндром — это число, которое одинаково читается как слева направо, так и справа налево. Например: 22, 77, 121, 474, 858 и др.

Если к числу прибавлять число, записанное в обратном порядке, то в результате получится палиндром.

Алгоритм получения палиндрома

- 1) Возьми любое двузначное число: **48**.
- 2) Запиши его в обратном порядке: **84**.
- 3) Сложи два этих числа: $48 + 84 = \mathbf{132}$. Число 132 не является палиндромом.
- 4) Запиши результат в обратном порядке: **231**.
- 5) Найди сумму чисел: $132 + 231 = \mathbf{363}$.

Число 363 — палиндром.

Чтобы получить число-палиндром, мы сделали **2 шага**.

- 1.** Выбери одно из чисел: **38, 39, 49, 57, 58, 67, 92.**
Получи число-палиндром. Запиши, сколько шагов нужно было для этого сделать.

[illegible]

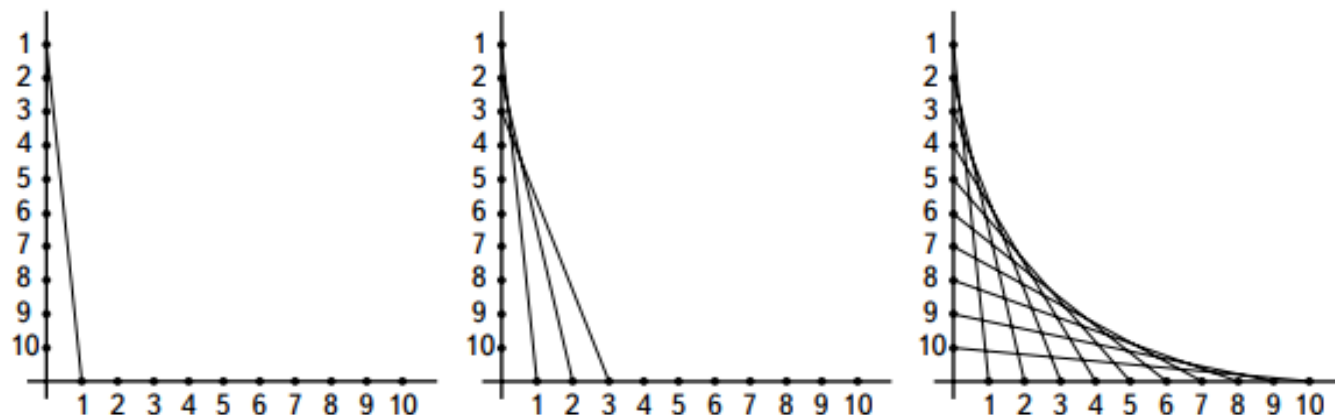
Конструкторы

- ▶ «Волшебная» линейка
- ▶ Уголки
- ▶ Танграм
- ▶ «Спичечный» конструктор
- ▶ Конструирование (построение) окружности
- ▶ Пентамино
- ▶ Конструирование объемных фигур: куб, треугольная пирамида (тетраэдр), икосаэдр и др.



1. Рассмотрим рисунок. Рядом с точками записаны по порядку числа от 1 до 10. На линии слева (вертикальной) числа записаны сверху вниз. На нижней линии (горизонтальной) числа записаны слева направо. На первом рисунке соединили точки рядом с числом 1 вверху и внизу. Какие точки соединили на втором рисунке? на третьем рисунке?

16

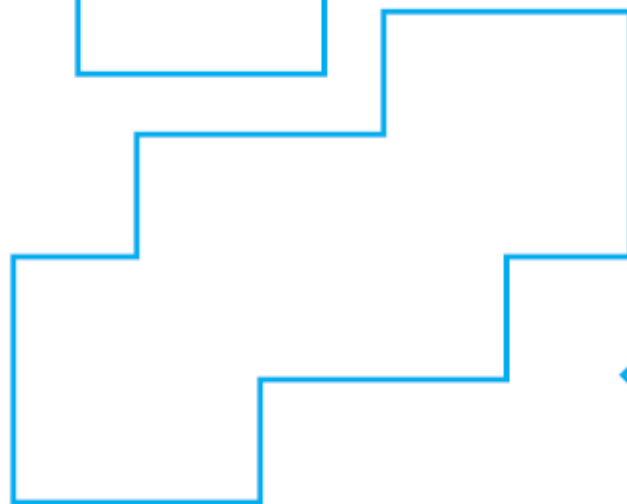
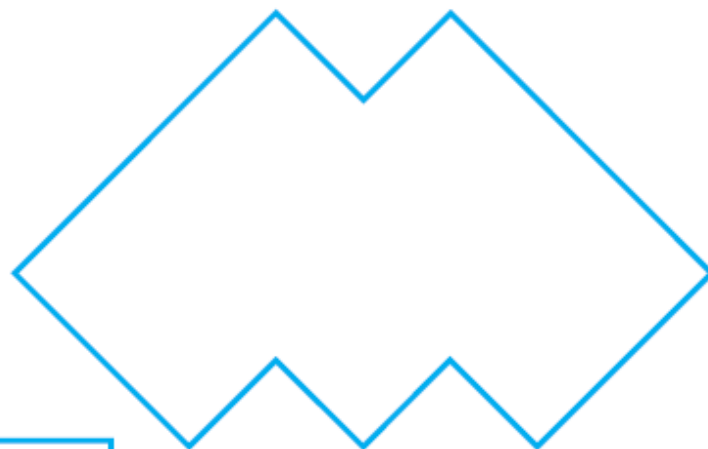
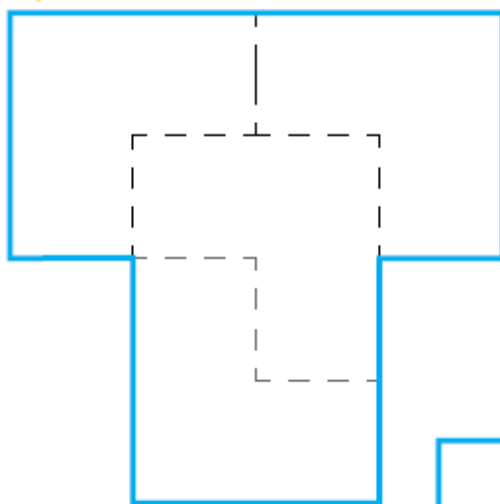


С помощью линейки соединяй точки 1 и 1, 2 и 2, 3



Занятие 23 Уголки

1. Вырежи все уголки из приложения (с. ...). Возьми 4 уголка и составь фигуры.

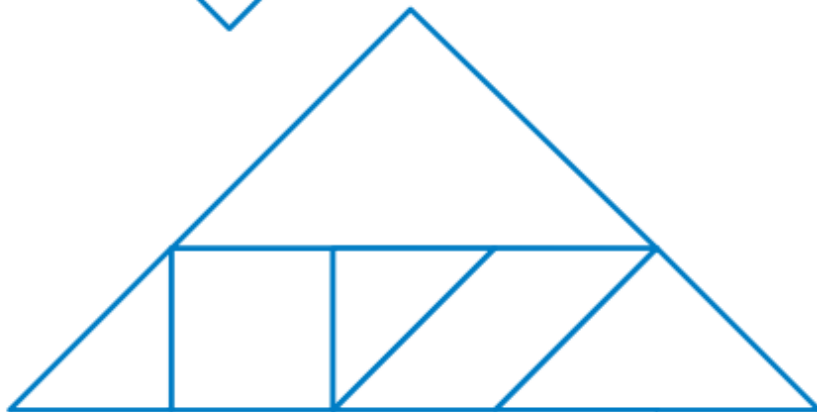
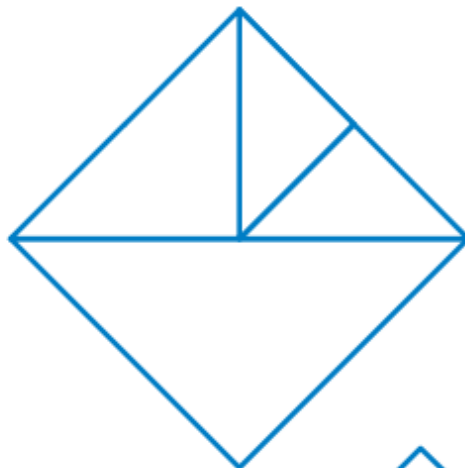
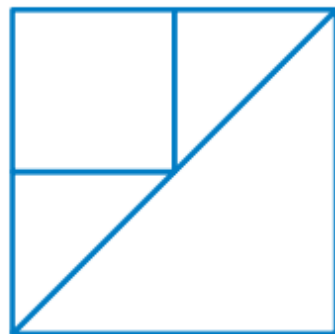


Занятие 8

Конструирование из деталей «Танграма»

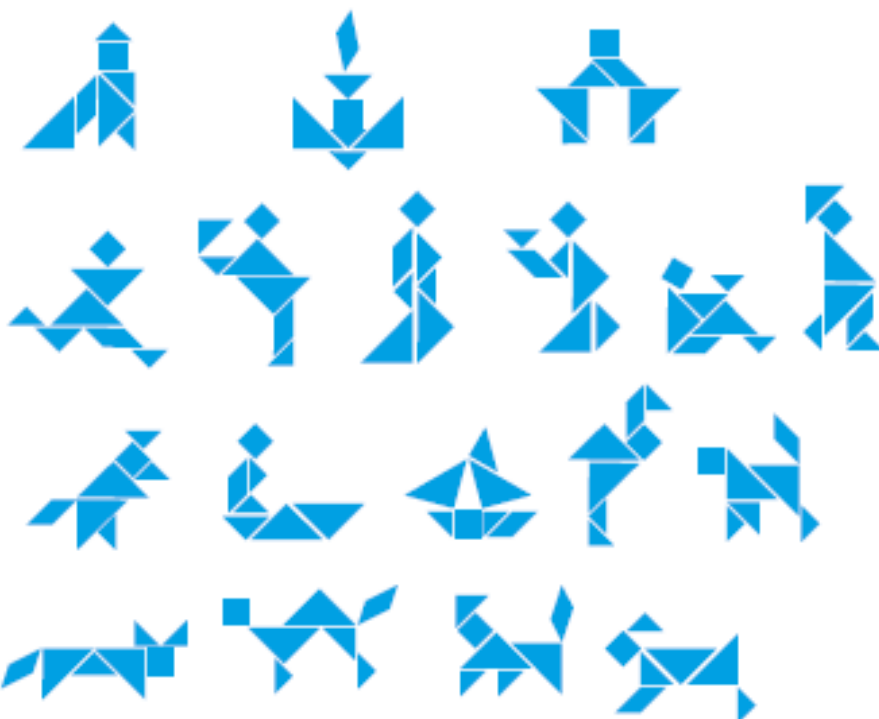
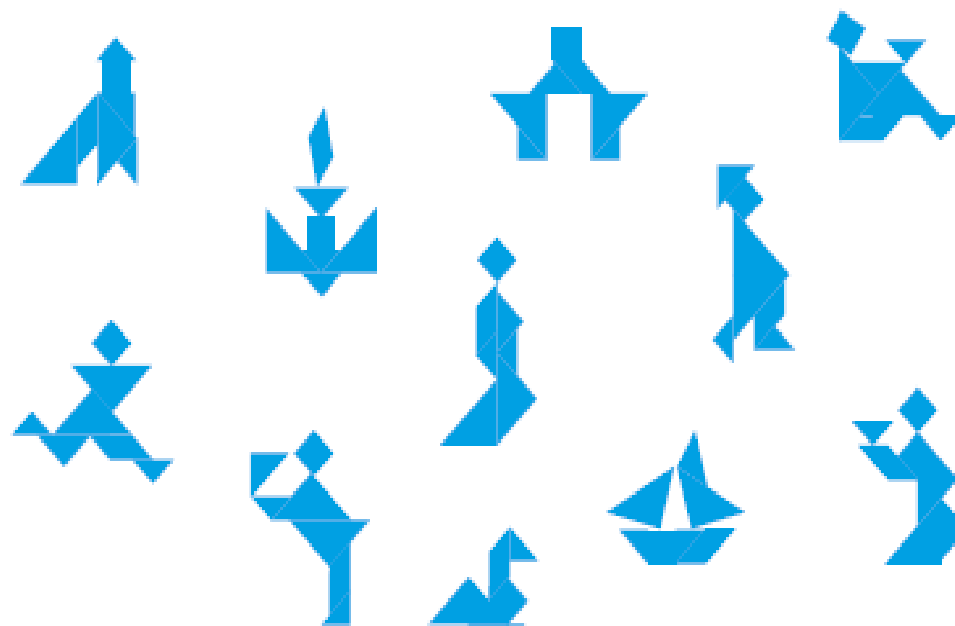


Выбери любую фигуру и составь её из деталей «Танграма». Выбери другую фигуру. Составь её из деталей «Танграма».



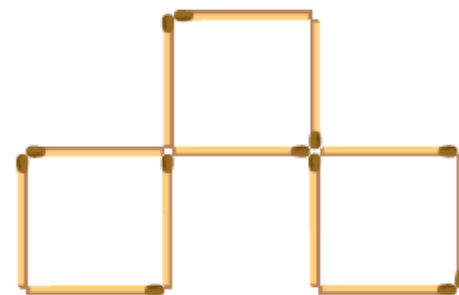
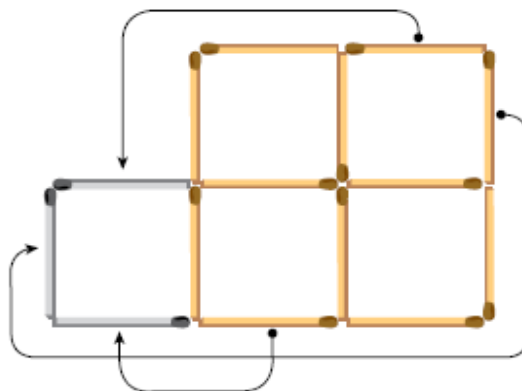
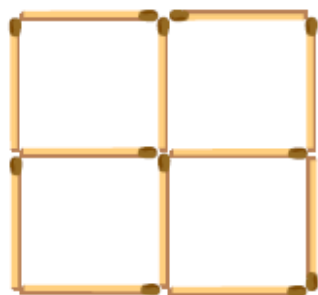
? Вырежи из приложения (с. 1) танграм и разрежь его на детали. Выбери любую фигуру на рисунке и составь её из деталей танграма.

Выбери другую фигуру. Составь её из деталей танграма.

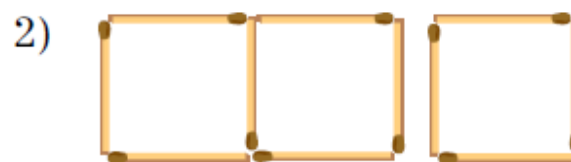
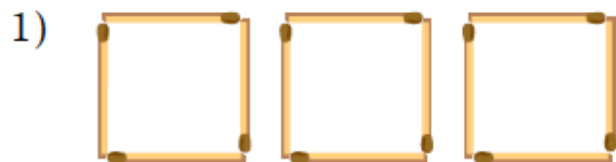


Занятие 15 «Спичечный» конструктор

1. Объясни, как получили 3 квадрата. Используй слова:
составили... переложили... получили...



2. Сравни фигуры из спичек.
Чем они похожи? Чем отличаются?
Сколько квадратов в каждом ряду?
Сколько спичек?





«Спичечный» конструктор

Возьми 10 спичек и сложи 3 одинаковых квадрата.
Нарисуй.



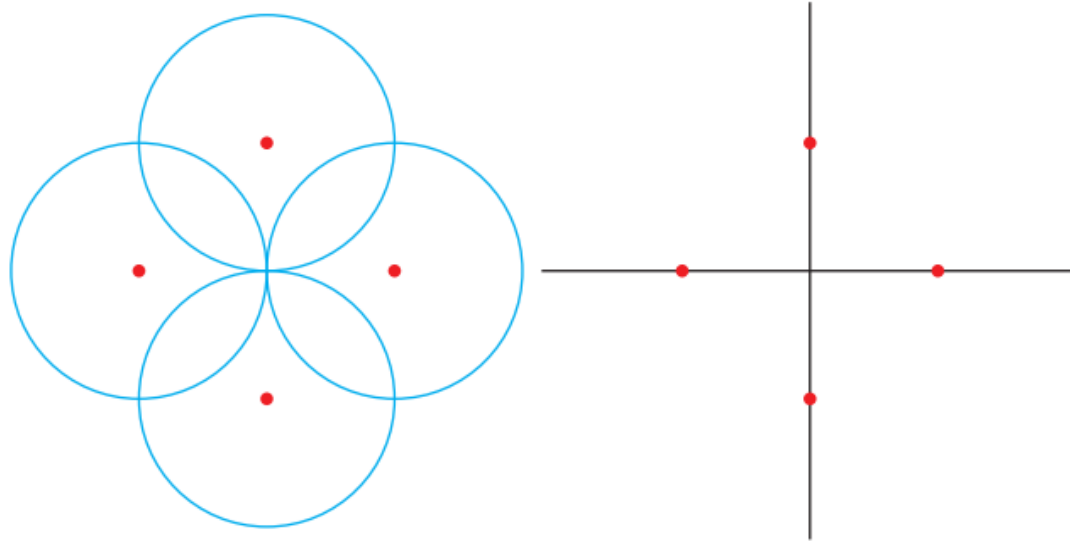
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--





Занятие 14 Тайны окружности

1. Нарисуй цветок с помощью циркуля.
Красными точками обозначены центры окружностей. Нарисуй окружности. Раскрась получившиеся лепестки цветка.

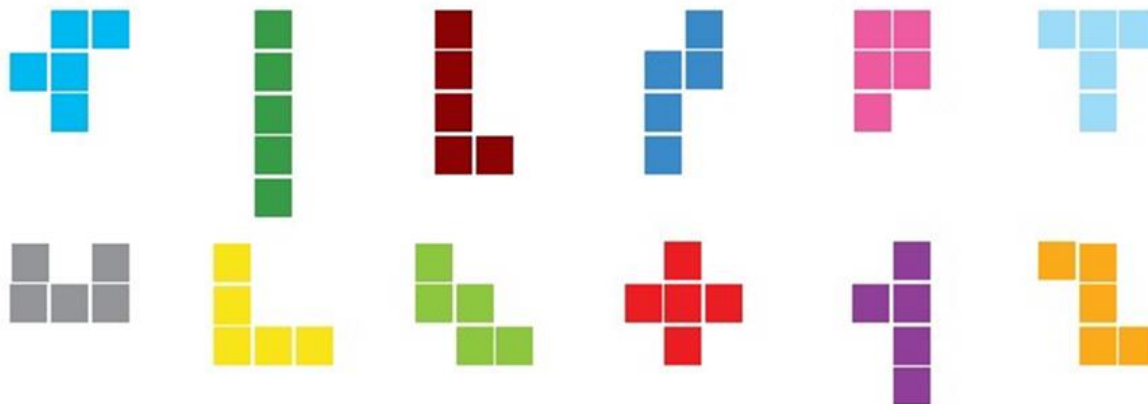


2. Рассмотрим рисунок. Нарисуй справа такой же узор с помощью циркуля по плану.
 - 1) Нарисуй окружность с радиусом 2 см.
 - 2) Переставь циркуль в любую точку на этой окружности и нарисуй другую окружность, не меняя радиуса.
 - 3) Точки пересечения окружностей — это центры новых окружностей, которые надо построить. Нарисуй их.

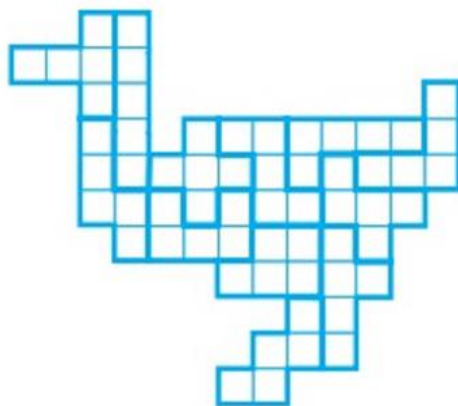
Проверь себя: внутри узора должен получиться рисунок



3. Пентамино — домино из 12 разных фигур, состоящих из пяти одинаковых квадратов, соединённых между собой сторонами. Из деталей пентамино можно выкладывать геометрические фигуры, изображения животных, людей или предметов.



Вырежьте детали пентамино из Приложения (с. 1) и составьте из них изображение страуса или бабочки. Закрасьте детали на рисунке в соответствии с их цветами в Приложении.



Конструирование объемных фигур

Условные обозначения



Работайте в паре



Работайте в группе



Проверь себя

Используй разрезной материал



Танграм



Уголки



Цветные треугольники

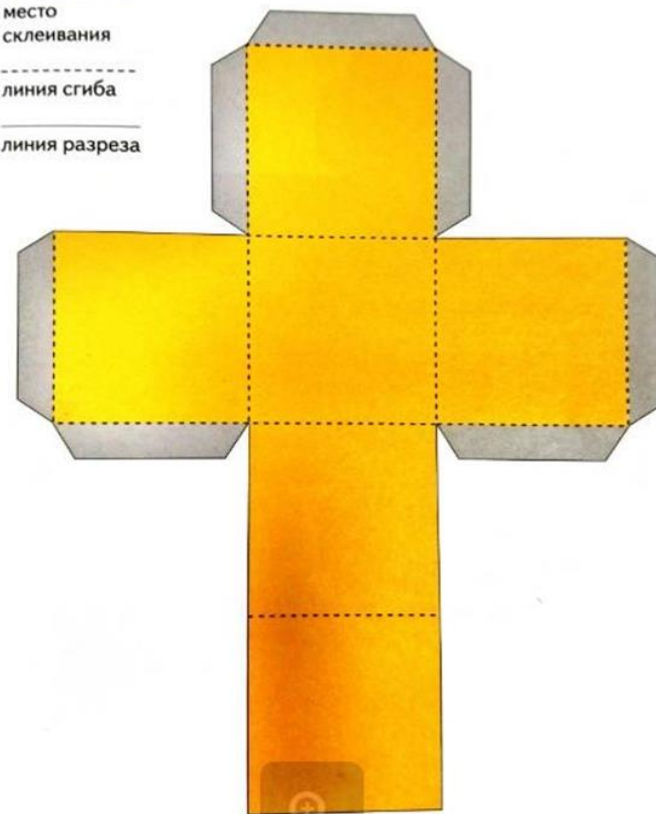
Приложение

► К занятиям 15—17

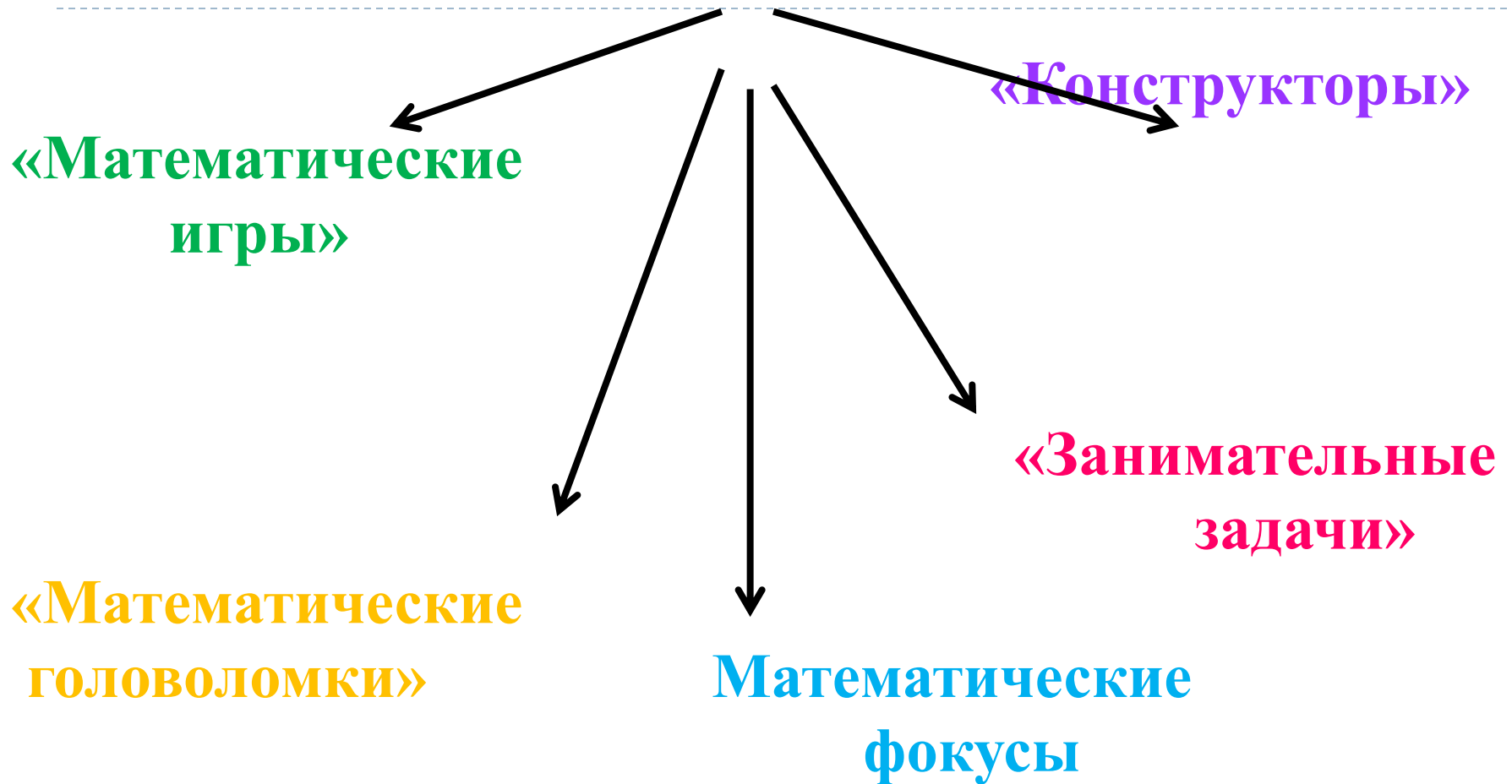
место
склеивания

линия сгиба

линия разреза



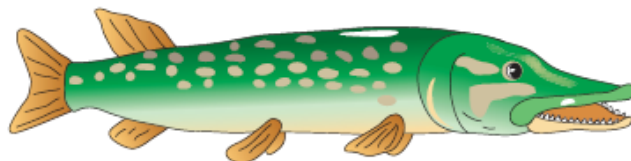
Виды деятельности:



[illegible]

Занимательные задачи

- 2.** Рыбак поймал рыбу. Когда у него спросили, сколько весит пойманная рыба, он сказал: «Я думаю, что хвост её весит 1 кг, голова весит столько, сколько хвост и половина туловища, а туловище — столько, сколько голова и хвост вместе». Сколько весит рыба?

[illegible]

Ответ: кг.

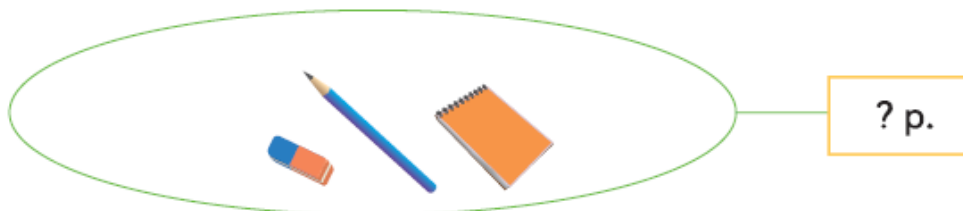
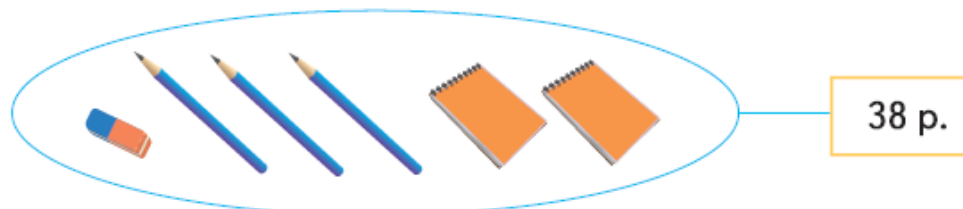
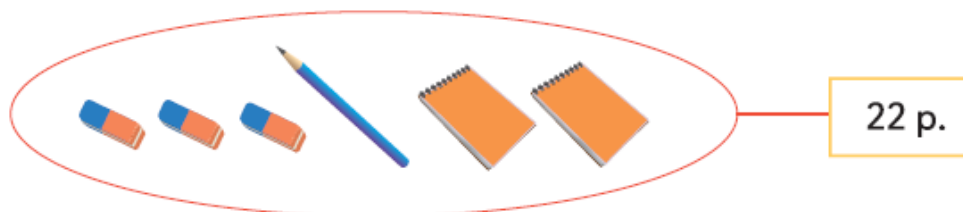
- 3.** Дочке сейчас 8 лет, а маме — 38 лет. Через сколько лет мама будет втрое старше дочери?

[illegible]

4. Бабушка и внучка собрали вместе 72 груши. После того как бабушка переложила в ведёрко внучки 15 груш, груш у них стало поровну. Сколько груш собрала бабушка и сколько — внучка?

Занимательные задачи

5. Три ластика, один карандаш и два блокнота стоят 22 рубля. Один ластик, три карандаша и два блокнота стоят 38 рублей. Сколько стоит комплект из одного ластика, одного карандаша и одного блокнота?

[illegible]

3. Миша пришёл в парк аттракционов. Мама дала ему 1 000 рублей. Сначала он выбрал «Колесо обозрения». Потом покатался на карусели «Цепочка», посетил «Комнату страха» и аттракцион «Тушканчики».



Стоимость посещения аттракционов

Аттракцион	Цена билета, р.	Аттракцион	Цена билета, р.
«Цепочка»	70	«Комната страха»	60
«Колесо обозрения»	80	«Тушканчики»	60
«Большая карусель»	70	«Зиг-заг»	110
Батут	70	Автодром	120

Запиши, сколько денег останется у Миши после первого аттракциона — _____ р.; после второго — _____ р.; после третьего — _____ р.; после четвёртого — _____ р.

Занимательные задачи

Задание 5. Сначала нужно перевезти козу. Вернуться обратно и забрать волка (или капусту). Когда вторая поклажа окажется на другом берегу, надо забрать с собой козу. Оставив её на берегу, надо перевезти капусту (или волка). Затем вернуться за козой и перевезти её.

Задание 1. Задача 3. Изобразим условие задачи в виде схемы: $\bullet + \bullet + \bigcirc + \bigcirc + 1 = 100$.

Посчитаем, сколько четвёртых частей: $4 + 4 + 2 + 1 = 11$ (частей); $100 - 1 = 99$ (гусей); $99 : 11 = 9$ (гусей). 9 гусей — это одна четвёртая часть всех гусей в семье, значит, всего $9 \cdot 4 = 36$ (гусей).





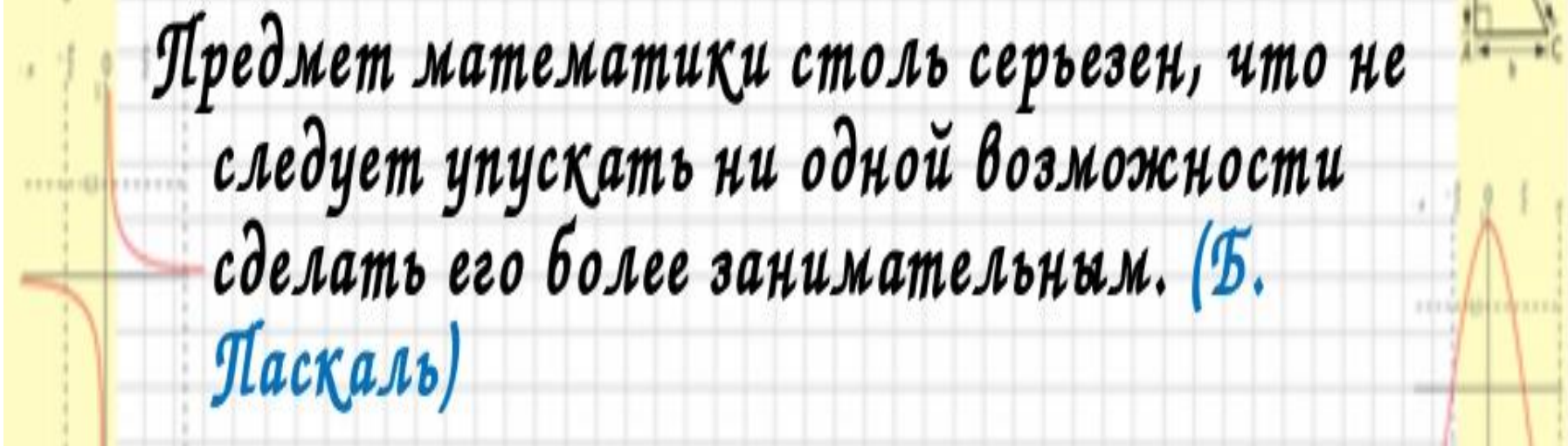
- 

[illegible]

- 

Ответ: _____

- 



Предмет математики столь серьезен, что не
следует упускать ни одной возможности
сделать его более занимательным. (Б.
Паскаль)

