






## Казус “Училищен пикник”

Вашият клас е поканен да организира училищен пикник в двора. Вие сте отговорни за разпределение на пространството, ресурсите и бюджета. Учителката ви моли да планирате трите основни зони – за игри, храна и напитки, и почивка.

### ➤ Информация:

360 кв. м

- Общата площ на двора е 360 кв. м.
- Планирано е:
  -  четвърт от площта да се използва за зона за игри;
  -  130 кв. м да се използват за храна и напитки;
  -  остатъкът – за почивка.
- Зоната за игри ще бъде разделена на 12 равни сектора, по един за всяка игра, с равна площ в кв. дм. (1 кв. м = 100 кв. дм)
- За храненето са осигурени:
  - 10 квадратни маси с площ 4 кв. м всяка.
  - За всяка маса е нужна покривка, която покрива цялата площ.
  - Покривките се продават на ролки от 8000 кв. см.
- За сянка са поръчани 5 тенти, всяка покриваща площ 12 кв. м. Всяка тента се състои от 4 правоъгълни платна с равна площ.
- За забавление ще има и наградна томбола. Купени са 576 награди, които трябва да се поставят в кутии по 24 броя. Колко кутии ще са нужни?
- Учениците трябва да приготвят 2100 чаши лимонада, като всяка бутилка съдържа 1500 мл, а една чаша е 250 мл. Колко бутилки трябва да се купят?





## Казус “Училищен пикник”

### ➤ Вашите задачи:

1. Колко кв. м заема зоната за игри?
2. Колко кв. м остава за почивка?
3. Колко кв. дм е всяка от 12-те зони за игри?
4. Колко кв. см е площта на една покривка за маса?



(Преобразувай 4 кв. м в кв. дм  $\rightarrow$  в кв. см)

5. Ще стигне ли една ролка за повече от една покривка? Колко ролки са нужни за 10 маси?

6. Колко е площта на едно платно от тента?

(Раздели 12 кв. м на 4 и преобразувай в кв. дм)

7. Колко кутии ще трябва за 576 награди, ако във всяка има по 24?

8. Колко чаши се получават от 1 бутилка лимонада (1500 мл)? Колко бутилки са нужни за 2100 чаши?

9. Направи скица на терена и отбележи зоните и тентите.

(по избор – на лист)

10. Коя зона заема най-голяма площ? Защо? Ако правиш нов пикник – какво би променил?