



Ostrzeżenie: Interaktywność w tym pliku PDF jest włączona przez Javascripts. Aby uzyskać pełną funkcjonalność, musisz użyć przeglądarki PDF obsługującej Javascripts. Obecnie dostępny jest tylko Adobe Reader.

KĄTY PO

GRA – DOPASOWYWANIE ODPOWIEDZI

Celem jest poprawne parowanie pytań i odpowiedzi przy minimalnym poziomie ilości niepoprawnych prób.



Pitagoras, filozof i matematyk

Tarcze zegara przedstawiono na rysunku poniżej. W środku każdej tarczy znajdują się dwie cięciwy łączące numery na tarczy. Dopasuj oznaczone kąty pomiędzy cięciwami do ich miar.

1

3

5

2

4

6

A

B

C

D

E

F

