

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Забелин Олег Алексеевич
Должность: Директор
Дата подписания: 21.10.2024 15:38:42
Уникальный программный ключ:
005e150f9fae21d1f43002d842a67e5f47f58982

**Автономная некоммерческая организация общеобразовательная
международная школа «Дружба»**

СОГЛАСОВАНО

общим собранием учредителей
протокол № 1
«01» июля 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора № 03-О
«01» июля 2024 г.

Приложение к ООП НОО

**Оценочные материалы
по курсу по выбору
«Математика в играх и задачах»
3 класс**

Спецификация

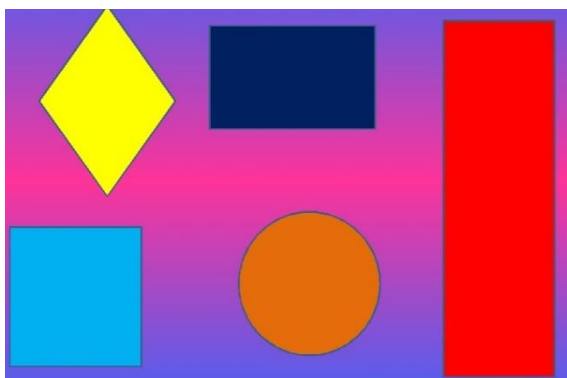
Игры – упражнения используют при актуализации, закреплении материала, проверке знаний учащихся.

С помощью данных упражнений учителю удаётся поддерживать интерес к изучаемому материалу на протяжении всего урока.

- «Пятый лишний»

(На уроке учащимся предлагается найти в данном наборе предметов (лишнее выражение, число, задачу) одно случайно попавшее в этот список).

А) Найди лишнюю фигуру:



Б) Выбери в каждой строчке лишний объект и объясни свой выбор:



В) Помоги Лунтику в каждой строчке выбрать лишнее число:

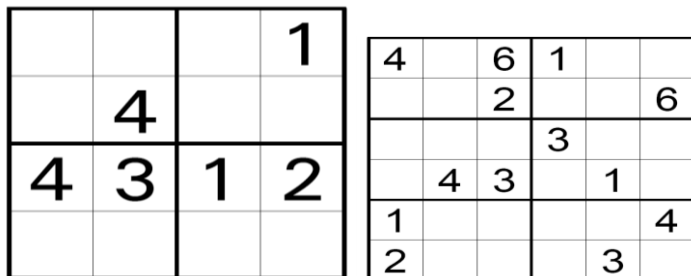
8, 7, 6, 4, 11

14, 17, 10, 12, 15.

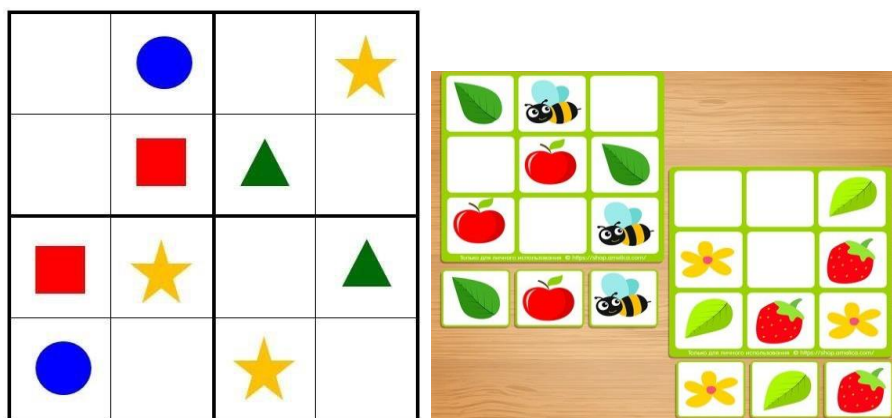
- Судоку

В пустые клеточки нужно разместить цифры от 1 до 9, но сделать это нужно так чтобы по горизонтали, вертикали и в маленьком квадрате цифры не пересекались.

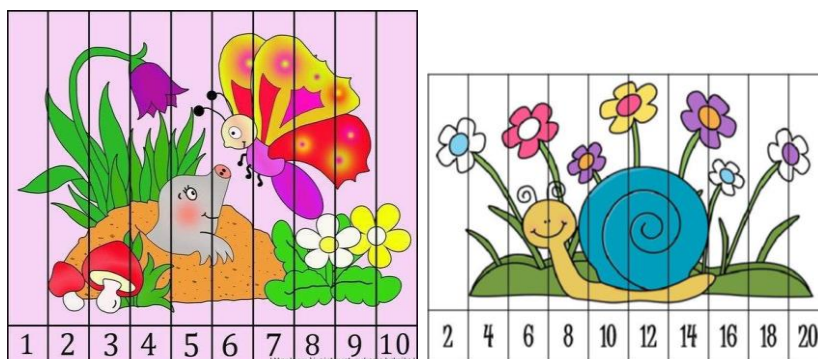
А)



Б) Так же цифровые sudoku можно заменить на более детское с картинками:



- Математическая мазайка



- Числовые кроссворды

Реши математические кроссворды. Впиши пропущенные числа в схему.



10	-	6	=	
-			+	
=			=	
6	+		=	9

7	+	3	=	
+			+	
				5
=			=	
	-	5	=	

4	+	4	=	
-			-	
=			=	
2	+		=	3

3	+		=	
+			+	
				9
=			=	
6	+	10	=	

+3 -3 +4 -4 +3

7 → □ → □ → □ → □ → □

4	+		+	2	15
+		+		+	
	+	5	+	7	15
+		+		+	
8	+	1	+		15
15	15	15			



3	+		=	9
-		-		-
2	+		=	5
=		=		=
1		3	=	4

• Числовые лабиринты

12	11	8	7				44	45
13	10	9	6			42	43	46
14	15	16	5			41	40	47
21	20	17	4			1	36	37
22	19	18	3	2	35	58	57	50
23	30	31	32	33	34	59	56	51
24	29	28	87	86	85	60	55	54
25	26	27	88	83	84	61	62	65
94	93	90	89	82	81	80	63	64
95	92	91				79	78	77
96	99	100				74	75	76
97	98					73	72	71
								70

ЧИСЛОВЫЕ ЛАБИРИНТЫ **7** НАЙДИ СУММУ

Помоги дракону дойти до своего замка. Ищи примеры с ответом 7.



5+2	6+1	0+7	←
1+6	3+5	8+1	3+3
4+3	1+4	3+1	0+7
0+7	6+1	5+2	4+3
3+1	3+3	1+6	1+4
8+1	0+7	3+4	5+2
1+4	5+2	8+1	3+3
3+1	4+3	1+4	0+7
7+0	3+4	8+1	3+1
5+2	1+6	→	



цель которой состоит в объяснении приема сложения однозначных чисел с переходом через десяток.

Украсить елочку шарами

Детям предлагается рассмотреть пример под рисунком и нарисовать на первом ярусе елочки число шаров, равное первому слагаемому.

На втором и третьем ярусах нужно нарисовать такое их число, которое равно второму слагаемому. При этом количество шаров на втором ярусе должно дополнять количество шаров на первом до 10.

На третьем ярусе дети должны изобразить остальные шары.

В этой игре ученики осознают приемы сложения на основе наглядности.



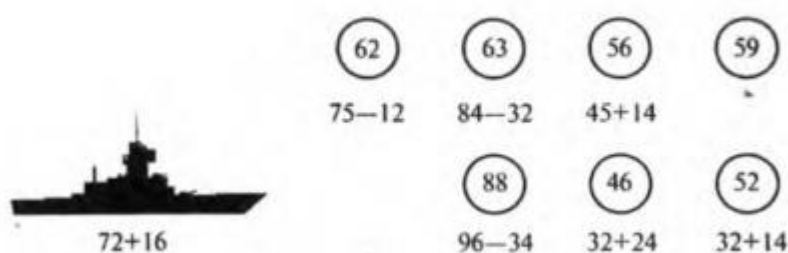
$$5+8=13$$
$$5+5+3=13$$

«Определи маршрут корабля»

Цель: Закрепление приемов сложения и вычитания двузначных чисел без перехода через разряд

Средства обучения: Рисунки кораблей

Содержание игры: Учитель прикрепляет к магнитной доске рисунок корабля и схематично изображает (кружками) пристани, обозначая каждую из них своим номером, а под ними записывает примеры, в которых зашифрованы маршруты к другим пристаням. Например



Учитель вызывает поочередно учеников (моряков) 1-й команды. Первый ученик решает пример, записанный под кораблем, показывает стрелкой, к какой пристани причаливает корабль. Он ведет свой корабль к той пристани, где находится ответ этого примера.

Второй ученик решает пример, записанный под пристанью, и ведет

корабль к другой, где находится ответ второго примера.

Далее учитель открывает на доске другие примеры для 2-й команды.

Игра продолжается аналогично. Подводятся итоги соревнования.

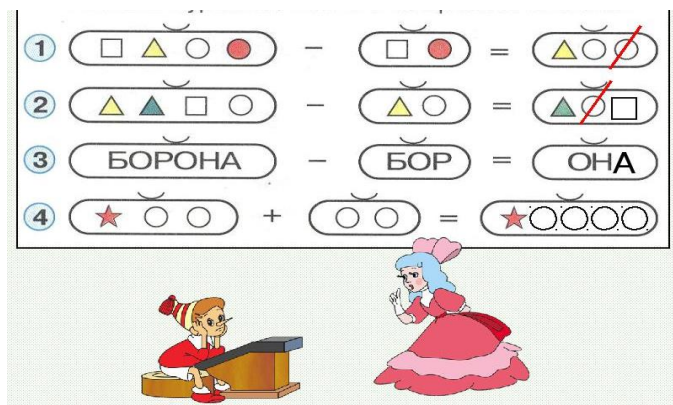
Систематическое использование данных игровых упражнений не дают угаснуть ученическому интересу к теме, к предмету, к обучению в целом.

Игры-поручения

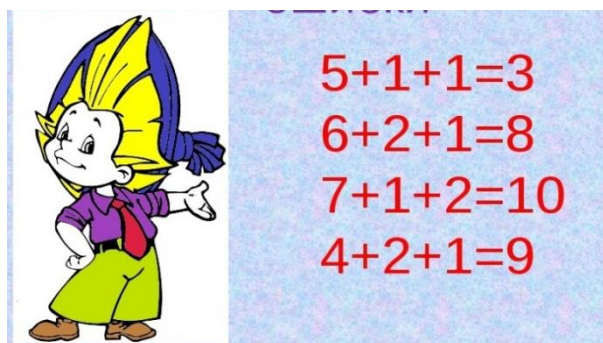
Главной функцией мотивацией является оказание влияния на коллектив с помощью побудительных мотивов, что и является задачей данных игр.

Они имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать.

- «Помоги Буратино исправить ошибки »



- «Проверь домашнее задание у Незнайки»



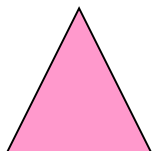
Игры – поручения являются перспективно побуждающими мотивами, которые связаны с предметной целеустремлённостью самого ученика.

Игры-предположения

«Что было бы..?» или «Что бы я сделал...», «Кем бы хотел быть и почему» и др. Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается учебная ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии «Что было бы..?» или «Что бы я сделал...». Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами.

Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщенно-доказательные. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: «Кто быстрее сообразит?»

- Что будет, если у треугольника отрезать одну вершину, он будет двоугольником?



- Что будет, если четырёхугольника отрезать одну вершину, он будет треугольником?



- Что было бы, если в выражении числа поменялись бы местами? Возможно, было бы найти его значение? Были бы они одинаковыми?

А) $7+8=$

Б) $15-7=$

В) $14:2=$

Г) $7*3=$

Мотивация является фактором оптимизации мыслительного процесса. Мотивация и мышление взаимосвязаны и взаимообусловлены. Используя игры данного типа в учебной деятельности, учитель повышает уровень мотивации и способствует развитию логического мышления.

Игры

Одна из главных функций игр – развлекательная. Порой дети не замечают, что в процессе получают знания, развивают логику и мышление.

Многие игры основаны на соревновательном моменте, что является ключевым мотивом особенно младших школьников. Вся деятельность направлена на одержание победы и это уже личный источник мотивации.

- **Шашки**

Эту игру называют мудрой, потому что возраст её – 5 тысяч лет. А ещё эта игра интересная и полезная, постоянно заставляет думать, доставляет удовольствие. Развивает смекалку, внимание, сообразительность, память, вырабатывает у человека такие важные качества характера как настойчивость, терпение, усидчивость.

Поле чудес

Правила игры:

Учитель берет понравившееся ему высказывание или слова из песни, стихотворения, пословицу. По количеству букв в этом высказывании подбирается столько же задач так, чтобы одинаковым буквам соответствовали одинаковые ответы.

Готовятся карточки желательно с дифференцированными заданиями, которые выдаются каждому ученику. На доске заранее должны быть записаны буквы, которые встречаются в высказывании, и под ними ответы, которые будут соответствовать этим буквам. Ниже должны быть записаны числа по порядку (по количеству букв в высказывании), соответствующие номерам карточек.

Ученик, выполнивший задание, называет номер своей карточки и букву, под которой записан ответ.

Например, карточка №5, буква А. Учитель под числом 5 ставит букву А. Если у ученика получилась другая буква, значит, он решил неверно, и у него есть время перерешать задачу, пока другие ребята еще решают свои задания.

Те учащиеся, которые быстро справляются с заданием, получают следующую карточку. Поэтому желательно карточек иметь больше, чем число учеников в классе.

«Теоретическая разминка или турнир «рыцарей»

Правила игры:

Используется для проверки знаний теоретического материала. К доске вызывается несколько человек. Класс задает им теоретические вопросы по всему курсу пройденного материала. Вызванные ребята отвечают по очереди.

Если кто-то не сможет ответить на вопрос, не него должен отвечать следующий игрок. За ответами следит весь класс и начисляет баллы, за которые в конце игры выставляется оценка.

Условия начисления баллов и выставления оценок обсуждается с классом в начале игры. В турнире «рыцарей» вызванные к доске ребята вопросы задают друг другу. Для этого надо заранее предупредить учащихся о проведении турнира, объявить тему, чтобы ребята могли приготовить вопросы и повторить материал.

Игры данного типа помогают достигнуть одного из главных условий развития мотивации современного школьника – развитие самостоятельности и самоконтроля ученика.

Онлайн– игры

21 век – это век ИКТ – технологий. Использование ИКТ является одним из приоритетов образования. Согласно новым требованиям ФГОС, внедрение инновационных технологий призвано, прежде всего, улучшить качество

обучения, повысить мотивацию детей к получению новых знаний, ускорить процесс усвоения знаний.

Математические игры или математический материал в логических играх положительно влияют на мотивацию школьников.

Используя такие игры на уроках, учитель влияет на заинтересованность школьников предметом.

Урок в форме игры

Познавательные игры - путешествия. В предлагаемой игре учащиеся могут совершать «путешествия» на континенты, в различные географические пояса, климатические зоны и т.д. В игре могут сообщаться и новые для учащихся сведения и проверяться уже имеющиеся знания.

Игра – путешествие обычно проводится после изучения темы или нескольких тем раздела с целью выявления уровня знаний учащихся. Игра отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое – через загадочное, трудное – через преодолимое, необходимое – через интересное.

Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Цель игры-путешествия – усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха. Игры-путешествия всегда несколько романтичны. Именно это вызывает интерес и активное участие в развитии сюжета игры, обогащение игровых действий, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться.

Урок – путешествие

Сегодня мы отправимся в необычное приключение. Вы когда-нибудь плавали на корабле?

Встречаем пирата на своем пути. Давайте дадим пиратам бой? (игра морской бой)

Ура!!! Мы победили!!! Знаете, что мы нашли на пиратском корабле? Карту сокровищ. Мы с вами можем по ней найти клад. Будем его искать? Пираты оказались очень хитрыми и зашифровали карту. Давайте попытаемся открыть ее.

Для этого надо решить числовые выражения и ответы расположить по возрастанию.

$20 + 30 - 10 = \square$ О	$19 - 17 + 8 = \square$ Г	$90 - 50 - 10 = \square$ Р
$100 - 80 + 30 = \square$ Ч	$2 \cdot 8 - 7 = \square$ Е	$18 : 6 + 17 = \square$ У
$15 : 3 - 5 = \square$ С	$80 - 70 + 60 = \square$ А	$6 \cdot 2 - 9 = \square$ Н
	$20 + 20 + 20 = \square$ К	

Ответы.										
Слово.										

Какое слово у нас получилось? (снегурочка)

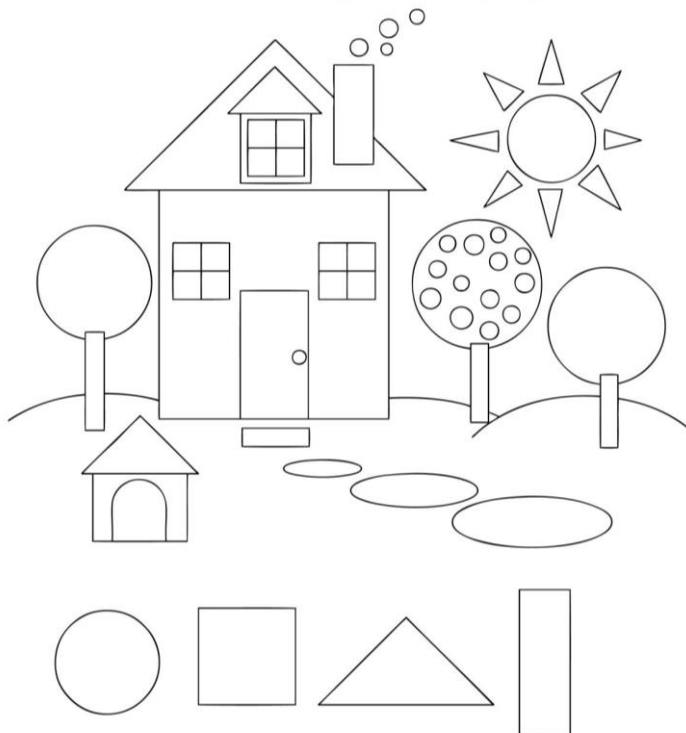
Ура!! Теперь и карта открыта. Но чтобы добраться до клада и раскопать его, что нам нужно? (лопаты) верно, надо сначала найти лопаты.

А вот задачи, которые нам в этом помогут:

1. Бабушка посадила в огороде саженцы помидор, огурцов и капусты. Капусты было посажено больше, чем помидор, а огурцов больше, чем капусты. Саженцев каких овощей было посажено больше, а каких – меньше всего?
2. Во дворе гуляли 3 цыплёнка. К ним присоединилось ещё 2, а один цыпленок убежал. Сколько всего цыплят стало во дворе?
3. У Маши был один шар. На 8 Марта ей подарили ещё 3 шара. Сколько всего шаров стало у Маши?
4. Мороженное пломбир стоит дороже, чем фруктовое. А фруктовое мороженное стоит дороже, чем шоколадное. Какое мороженное самое дорогое и самое дешёвое?
5. Дети встали друг за другом. Оля заметила, что впереди нее стоит 4 человека, а позади – 3. Сколько всего детей?

Часть лопат найдено, но на всех пока не хватает. Давайте постараемся еще найти. Для этого нужно выполнить следующее задание.

Сколько геометрических фигур ты найдешь?
Напиши ответы снизу и раскрась картинку.



Круги: ____ Квадраты: ____ Треугольники: ____ Прямоугольники: ____

Didi Online

Вот мы и собрали все лопаты. И нашли место, где зарыт клад. Что ж пора его выкопать. (Физкультминутка).

Вот и нашли мы сундук с сокровищами. А что это на нем, посмотрите? Не так-то просто его будет открыть. Но мы с вами уже столько сделали, справимся и с этим, верно?



Вот и открыли сундук, а здесь пиратское золото. Все старались сегодня. И все получают награду!

Выполняя задания каждого этапа, ребёнок совместно с командой приближается к цели, достигнув её, у ученика повышается самооценка, а результат мотивирует на дальнейшую мыслительную деятельность.

Математический квест «Великолепная пятерка»

Математический квест – это игра-путешествие по станциям, на которых командам предлагаются различные математические задания, которые носят практический, функциональный характер, показывают красоту, практичность и доступность математики, позволяют взглянуть на математику под другим – творческим – углом, тем самым мотивируя.

Класс делится на команды игровым способом: каждый из шляпы вытягивает загадку, таким образом, получается 5 команд.

В данной игре наглядно прослеживается интеграция предметов математики и окружающего мира, что способствует разностороннему развитию обучающихся.

Выполняя задания каждой станции ученики приближаются к цели, желание пытливости от нового задания прибавляют сил и желания работать дальше, нацеленность на конечный результат. Работа в команде сплачивает и придаёт уверенности

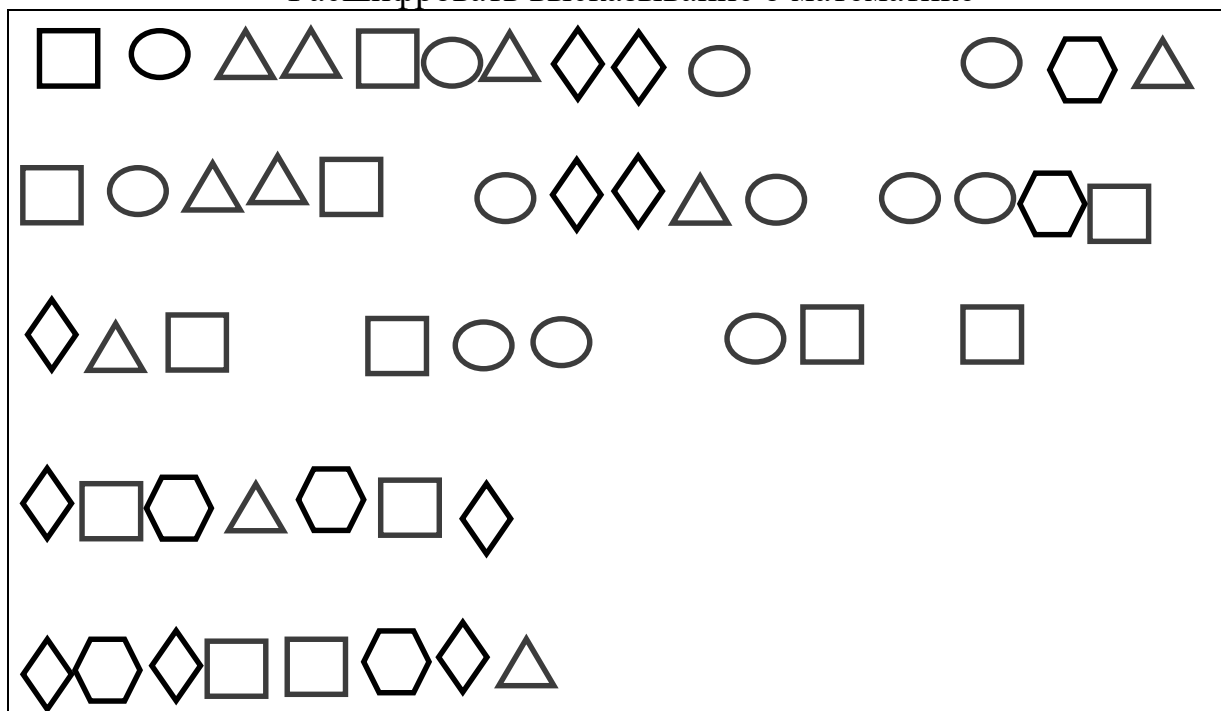
Станция «Творческая»

За 5 минут вспомнить наибольшее количество песен, где звучат числа.

1. Песня про пять минут- Гурченко
2. "Три танкиста, три весёлых друга"
3. "Великолепная пятерка и вратарь"
4. 33 коровы
5. "у бабуся два весёлых гуся"
6. "Где мои 16 лет, на большом Каретном"
7. "два кусочка колбаски у тебя лежали на столе"
8. Песня гр. Премьер Министр: У неё глаза, 2 бриллианта в 3 карата
9. Детская песенка "Дважды два четыре"
10. Раз (цифра) дощечка, два (цифра) дощечка будет лесенка...
11. Миллион, миллион алых роз
12. К сожаленью день рождения только раз в году
13. Поделись улыбкою своей, и она еще не раз к тебе вернется
14. 3 белых коня декабрь январь и февраль

Станция «Шифровальная»

Расшифровать высказывание о математике



Ключ:

	△	○	□	◇	⬡
⇒	Ф	А	З	К	Р
⇒	Е	Н	В	И	Д
⇒	Я	У	М	П	Г
⇒	Т	Ь	О	Ч	Ж

Математику уже затем учить надо, что на ум в порядок приводит.

Станция «Разгадай-ка»

Разгадайте слова в предложениях

(каждой букве соответствует определенная цифра)

Чтобы рубить дрова, нужен 14,2,3,2,7.

А чтобы полить огород – 10,4,5,1,6

Рыбаки сделали во льду 3,7,2,7, 8, 9, 11 и стали ловить рыбу

Самый колючий зверь в лесу – это 12,13

А теперь прочитай пословицу: 1,2,3,4,5,1,6

7,8,9,10,11

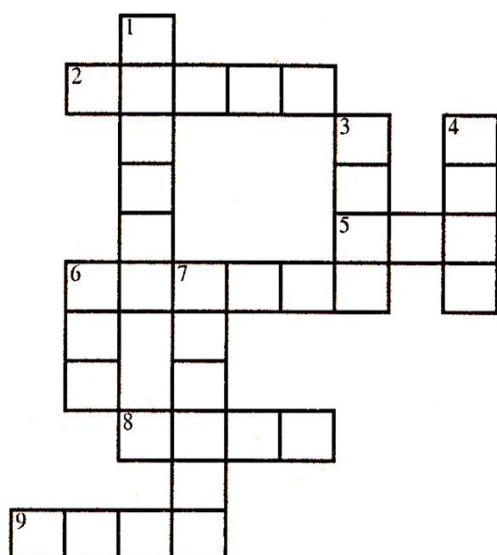
9,4,7,4,13,12,14

(Копейка рубль бережет)

Станция «Угадай-ка»

Математический кроссворд

Задание: впишите в клеточки кроссворда словесные обозначения всех цифр.



Ответы:

По горизонтали:

2. Шесть.

5. Три.

6. Девять.

8. Семь.

9. Нуль.

По вертикали:

1. Четыре.

3. Пять.

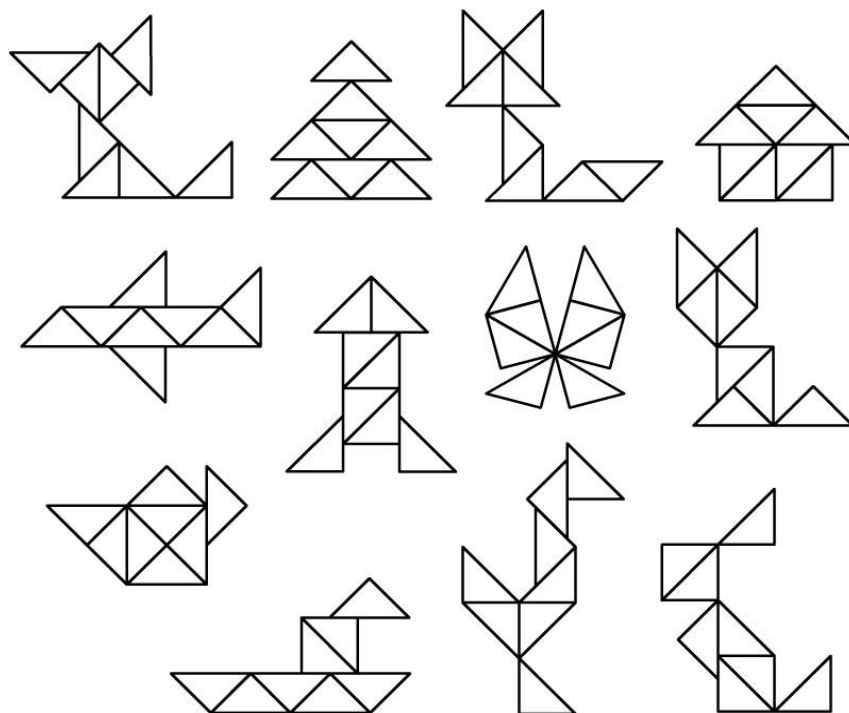
4. Один.

6. Два.

7. Восемь.

Станция «головоломная»

За 5 минут собрать из восьми частей как можно больше фигур



Подведение итогов: ...

Игры – путешествия могут иметь и краеведческий характер, так например, игра « Путешествие по Ярославлю».

Игры такого плана помогают детям знакомится с окружающим миром. Игры краеведческого характера способствуют развитию у детей различных навыков и умений взаимодействия с окружающим.

«Игра-путешествие – это один из способов расширения жизненного пространства детей, осмысления окружающего мира, места в нем.

В игре ребенку предоставляется возможность решить множество проблем без утомления, перенапряжения, эмоциональных срывов. Все происходит легко, естественно, с удовольствием, а главное, в ситуации повышенного интереса и радостного возбуждения.

Сценарии игр-путешествий краеведческого характера строятся в виде непосредственных реальных путешествий детей в природу, в виде игр по сюжетам рассказов на природоведческие темы.

« Путешествие по Ярославлю»

А сейчас мы с вами отправимся на экскурсию, но для начала нужно решить **ребус** (медведь).



Как медведь связан с Ярославлем? (ответы детей)

Сейчас я вам расскажу одну из легенд создания нашего города.

На гербе Ярославля изображен медведь.



Этот хозяин лесов является одним из основных действующих лиц в древней легенде о том, как возник наш город. В «Сказании...» можно прочесть о том, что когда после установления дани с жителей Медвежьего угла Ярослав Мудрый приехал вновь в эти места из Ростова, то жители на него напустили «люта зверя и псов». Но князь победил зверя. Местные жители испугались силы Ярослава Мудрого и пали перед ним ниц. Ужас, охвативший при гибели священного животного жителей Медвежьего угла, был поистине великим.

Так медведь стал символом города. Так же в музее-заповеднике живёт медведица Маша.

(Более двадцати лет живет на территории Ярославского музея-заповедника, являющаяся подлинным живым символом города Ярославля. Родилась она в зимней берлоге глухого Вологодского леса, после гибели матери от рук браконьеров беспомощные медвежата остались одни. До прихода лесников дожила только маленькая самочка. Пришлось ее взять с собой, иначе она погибла бы от истощения. Позднее «приютил» Ярославский музей-заповедник. Здесь для нее был построен большой вольер с домиком – берлогой для зимнего сна и ванной для летних водных процедур. За годы жизни в музее медведица Маша выросла и превратилась из небольшого игривого медвежонка в мощного и непредсказуемого зверя. Вольер регулярно увеличивали, укрепляя пол и стены, и сейчас его площадь составляет более 60 м², сверху для защиты от дождя сделан навес. Долгую зиму медведица Маша спит в своей берлоге, заполненной сухим и душистым сеном).

И вообще по городу мы можем встретить большое количество

изображений этого животного. Вот и рядом с нами один из них (рычащий медведь).

Ярославль является очень посещаемым городом. Сюда приезжают туристы из Ярославской области и из соседних областей: Вологодской, Костромской, Ивановской, Московской, Владимирской, Тверской, нередко гостем нашего города являются иностранцы.

Задача: Ярославль ежедневно посещают сотни туристов из разных городов. Среди прибывших было 20 чел из Иваново, 45 из Вологды, а из Москвы в 2 раза больше, чем из Иваново. Сколько всего прибыло туристов? (105 туристов)

Как вы считаете, куда в первую очередь стремятся все туристы города Ярославля? (ответы детей)

Если не скажут, то ... где мы можем наблюдать слияние двух рек: Волги и Которосли? (стрелка)



Мы идём на Стрелку! Это уникальная природная достопримечательность Ярославля.



И первое, что на пути привлекает наш взгляд – это церковь Михаила Архангела.

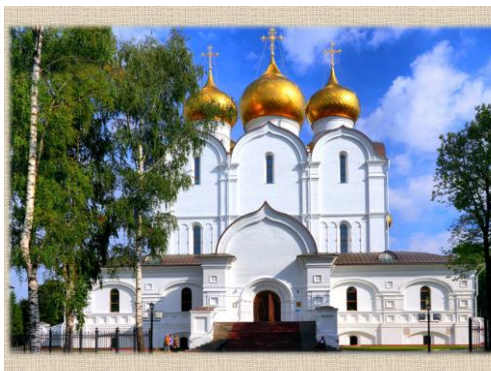


Задача: Сколько строилась данная церковь, если датой начала строительства принято считать 1657 год, а окончанием работы 1682 год? (25 лет)

Да, верно, строительство продолжалось долго, так как сбор необходимых средств производился горожанами, после того, как был заложен каменный храм в городе произошёл опустошительный пожар.

Ярославцы очень долго оправлялись после такого страшного бедствия. На строительство новой церкви не хватало ни средств, ни сил, и оно растянулось на целых 25 лет.

Если идти далее, то мы увидим успенский собор.



За Успенским собором находится памятник, давайте узнаем его название. Для этого нам даны числа, а мы должны установить отношения между ними: больше, меньше или равно.

Выходите по одному и ставьте нужный знак.

Как вы уже заметили, каждому числу соответствует буква, для того, чтобы узнать слово, нужно числа первого столбца расставить в порядке возрастания, а числа 2-го столбца в порядке убывания. Какие слова у нас

получились? (Святая троица)

Верно, этот памятник называется Святая троица.

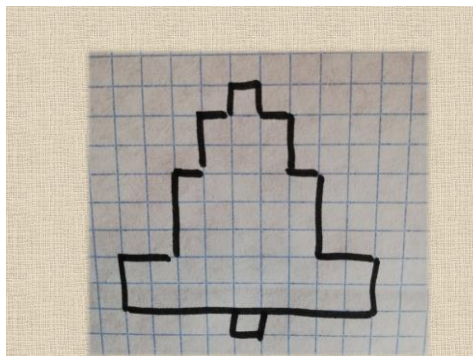


Он был установлен в Ярославле в 1995 году в честь 1000-летия крещения Руси на Соборной горе у Успенского кафедрального собора. Данная композиция является единственным в России скульптурным воплощением Троицы. В чашу этого памятника туристы и молодожены Ярославля кидают монеты, загадывая желание.

А что мы можем ещё увидеть рядом с Успенским собором, вы узнаете выполнив графический диктант.

У вас на столах лежат листочки и поставлена точка – место начала работы. Следующую точку поставьте левее на 5 кл, 2 кл вверх, 2 кл вправо, 3 кл вверх, 1 кл вправо, 2 кл вверх, 1 кл вправо, 1 кл вверх, 1 кл вправо, 1 кл вниз, 1 кл вправо, 2 кл вниз, 1 кл вправо, 3 кл вниз, 2 кл вправо, 2 кл вниз, 4 кл влево, 1 кл вниз, 1 кл влево, 1 кл вверх.

Что у нас получилось?



Да, верно рядом мы можем увидеть звонницу.



А кто-нибудь обращал внимание, сколько там колоколов? (ответы детей, если скажут, то давайте выясним, кто из вас прав) если не скажут...

Сейчас я прочитаю вам описание, а вам надо назвать общее количество колоколов.

Задание:

Два больших колокола держатся на индивидуальных металлических конструкциях. Еще один каркас служит опорой для двух колоколов среднего размера. На соседней конструкции находятся семь маленьких колоколов. Все вместе, они являют собой величественное зрелище, в том числе, и благодаря богатому декору – ликам святых и православному орнаменту.

Сколько всего колоколов? (11 шт)

Гуляя по набережной можно встретить сувенирные лавки, там представлено большое разнообразие сувениров.

С верхнего яруса нам открывается красивый вид. Территория стрелки облагорожена большим количеством цветов. На центральной клумбе представлен символ города – медведь.



Рабочие ежегодно высаживают тысячи экземпляров цветов на улицах города.

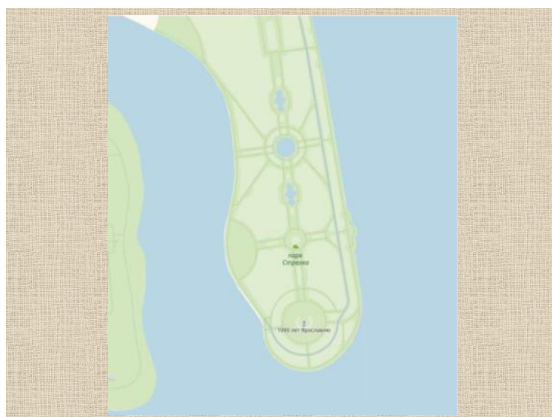
Задача: все цветы (петунии, флоксы, бархатцы) распределили в 3 ящика.

В первом были не петунии, не флоксы, во 2-ом были не петунии. Какие цветы были в каждом ящике? (1 – бархатцы, 2 – флоксы, 3 – петунии.)

Благодаря цветам наш город играет яркими красками.

Ребята, с чем у вас ассоциируется число 3 на стрелке? (ответы детей)

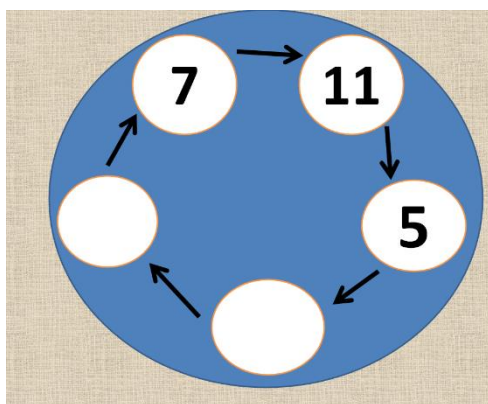
Если не скажут: вот посмотрите на карту, что вы заметили? Теперь вы можете ответить на вопрос? (3 фонтана)



Верно, в 2010 году были реконструированы музыкальные фонтаны.



Самый большой фонтан имеет 5 чаш, для того, чтобы фонтан заработал, нужно установить закономерность и заполнить пропуски.



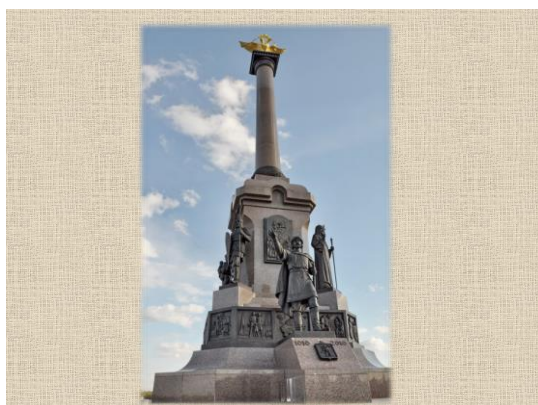
Здорово, теперь наш фонтан вновь работает на радость горожанам и туристам.

Задание:

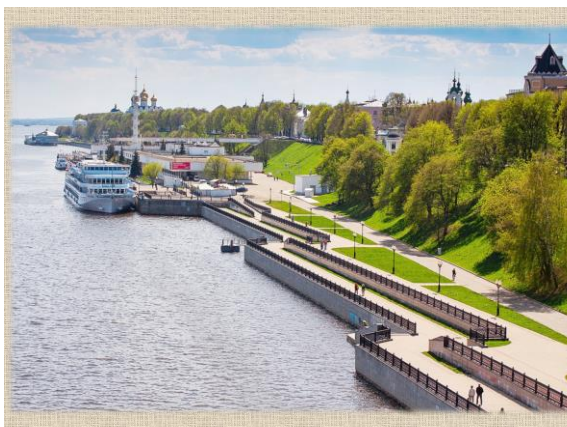
Среди букв спрятались цифры, найди их и составь четырёхзначное число
(1000)



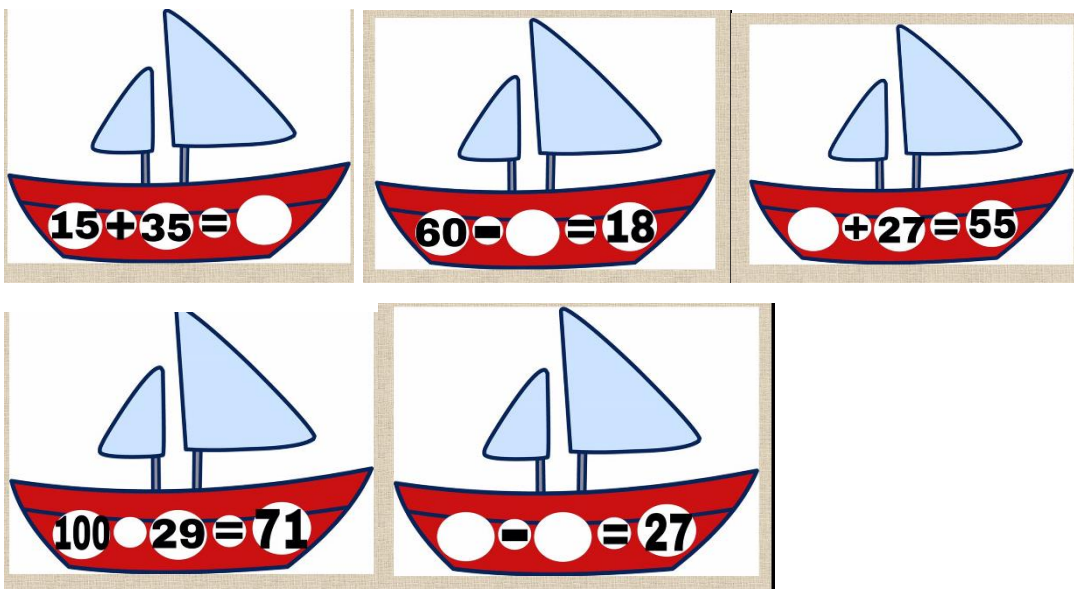
Верно. К тысячелетию города Ярославль преобразился, появилось много новых объектов. В том числе и 20-тиметровая колонна. Наверху стелы находится двуглавый орёл.



Если пройти дальше по набережной, то мы дойдём до речного вокзала, откуда и сейчас осуществляются прогулки на речных трамвайчиках.



На этом наша экскурсия подходит к концу, но для того, чтобы нам отправиться домой на этом трамвайчике, нужно заполнить пропуски в люках кораблей.



Вы большие молодцы, справились со всеми заданиями, но, к сожалению, наше путешествие на этом закончилось. До новых встреч!