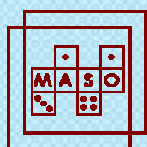
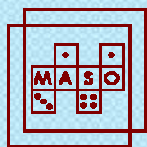


MaSo podzim 2008



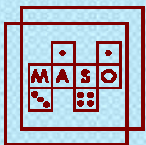
O soutěži MaSo

- Co je to MaSo?
 - dvakrát za rok
 - ne jako ve škole, soutěž družstev
 - spolupráce, komunikace
- Páté MaSo, 48 družstev z 29 škol
- Organizace
 - studenti Matfyzu
- maso.matfyz.cz











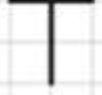
Příklady

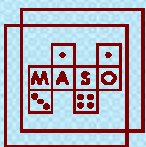
- Dostanete 7 příkladů
 - ty můžete řešit v libovolném pořadí
- Když máte výsledek příkladu
 - vezměte příklad s výsledkem (napsaným na zadání) a hrací list
 - jděte za opravovatelem
 - (číslo opravovatele závisí na čísle příkladu)



Správný výsledek

- Opravovatel
 - razítko do hracího listu
 - útvary můžete použít ve hře
- Jděte za měničem
 - dejte mu vypočítaný příklad
 - dostanete další na počítání
 - (měnič závisí na čísle družstva)

#		
1		
		
3		
4		

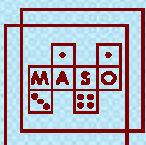


Nesprávný výsledek

- Nic se neděje, můžete počítat dál
- Příklad je moc těžký
 - můžete ho u měniče vyměnit za další
 - měnič zaznačí výměnu do hracího listu
 - max. 4 výměny za hru

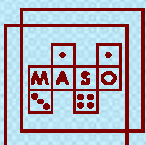
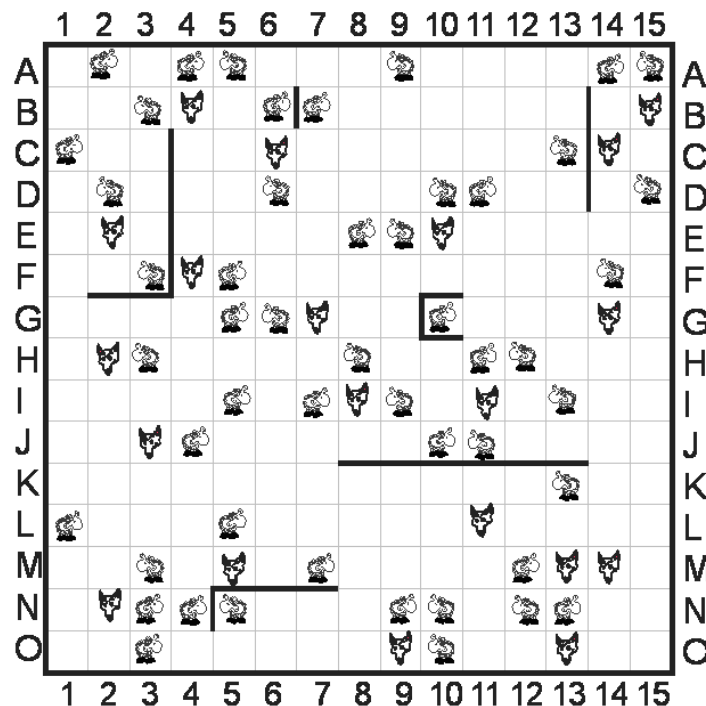


	Výměny příkladů (čísla příkladů)	13			
--	-------------------------------------	----	--	--	--



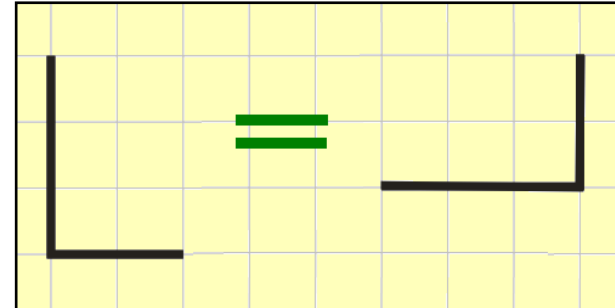
Hra - Pastýři

- Na dvou loukách máte ovečky
- Cíl – zachránit co nejvíce oveček před vlky
 - pomocí plotů a psů

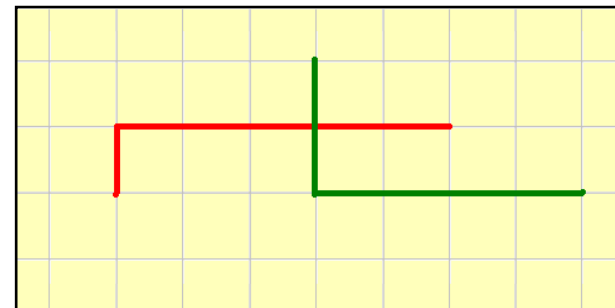
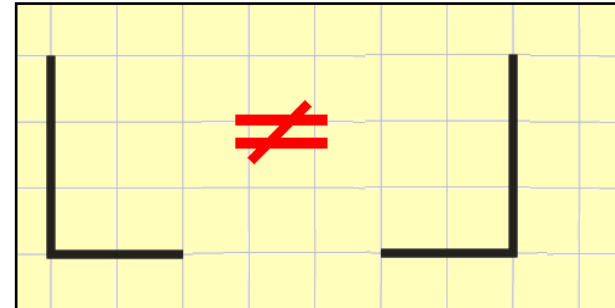


Umístování plotů

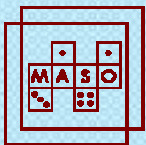
- Plot se může
 - otáčet



- Nemůže
 - překlápět,
 - protínat
 - překrývat

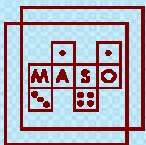
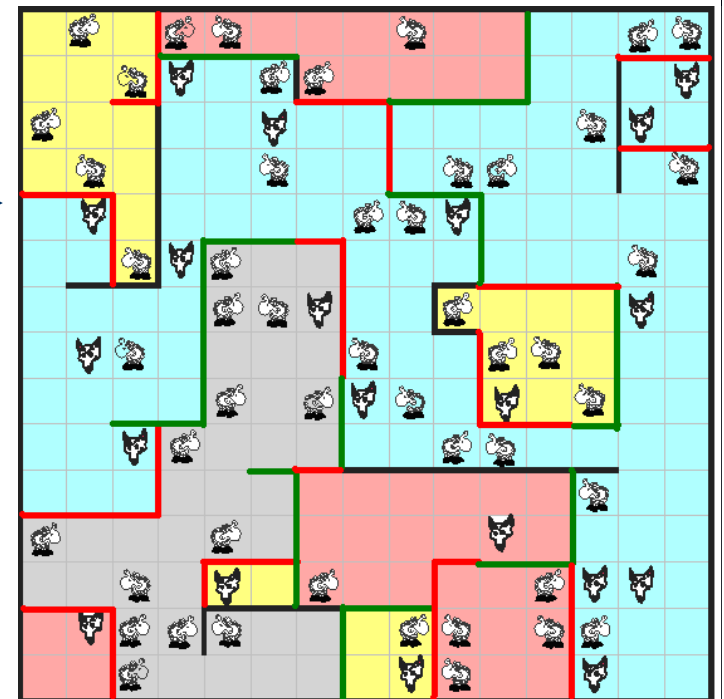
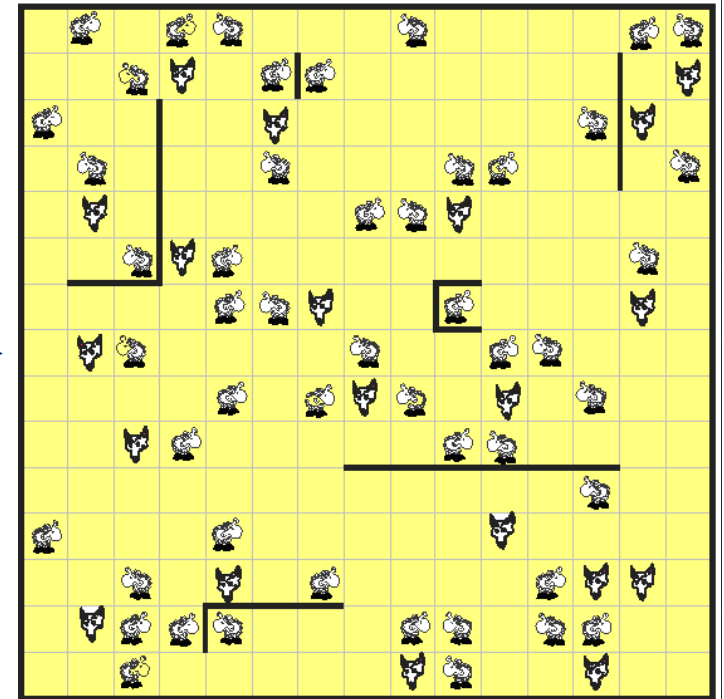


- Několik plotů je předkreslených



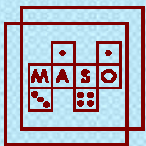
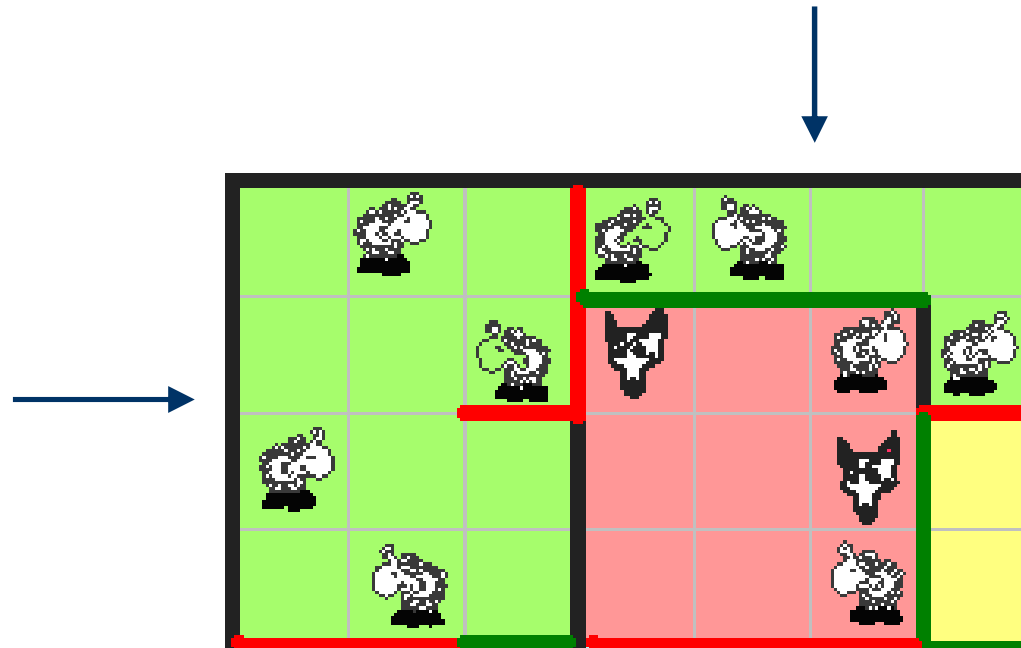
Ohrada

- Louka na začátku
 - 1 uzavřená ohrada
- Vypočtení příkladů
 - umístění plotů
- Vznikne
 - několik menších ohrad




Zachráněné ovečky

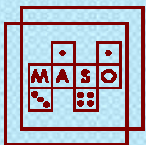
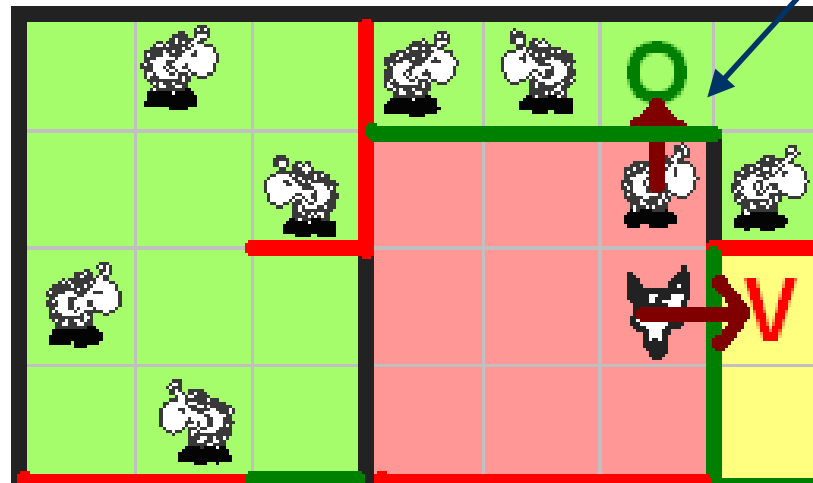
- V ohradách
 - ve kterých není vlk
 - jsou ovečky zachráněné



Pes

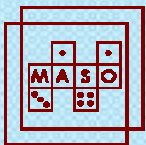
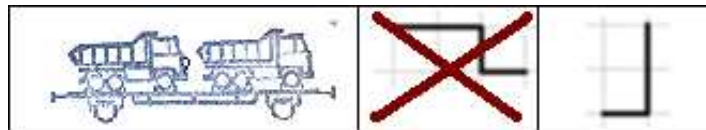
- Přesun ovečky a vlka o 1 políčko směry 
- Přeskočit postavený plot
 - vlk umí (bojí se o život)
 - ovečka neumí
 - (posun ovečkou byl dříve než postavení plotu)

- Značení
 - O, V



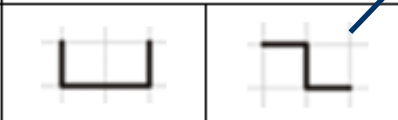
Kreslič

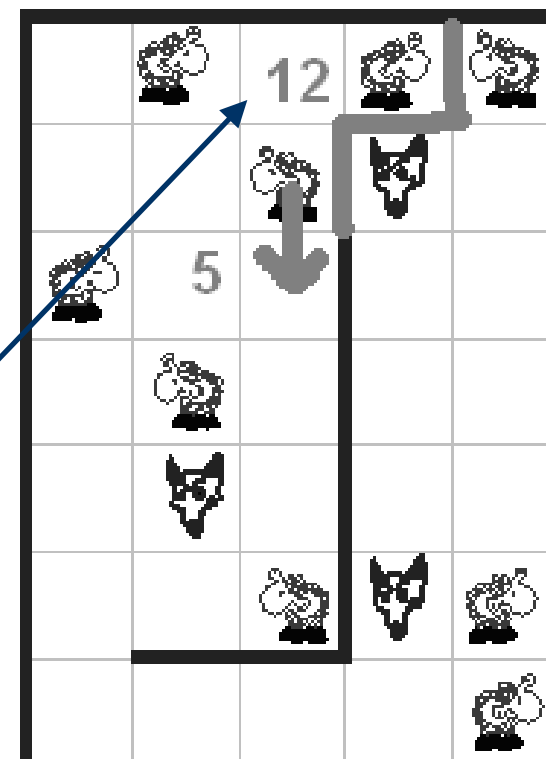
- Kdykoliv během hry
 - hrací list a hrací plánek
- Kreslič zakreslí tah
 - plot nebo psa s pohybem
 - a škrtně políčko s razítkem



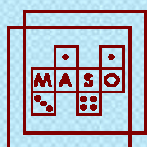
Kreslič

- Aby kresliči nebyli moc zaneprázdnění
- **Musíte** předkreslit tužkou
 - tahy – ploty a psy
- **Můžete** si napsat číslo příkladu

#	
12	

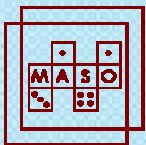


- Kreslič tah zvýrazní fixem



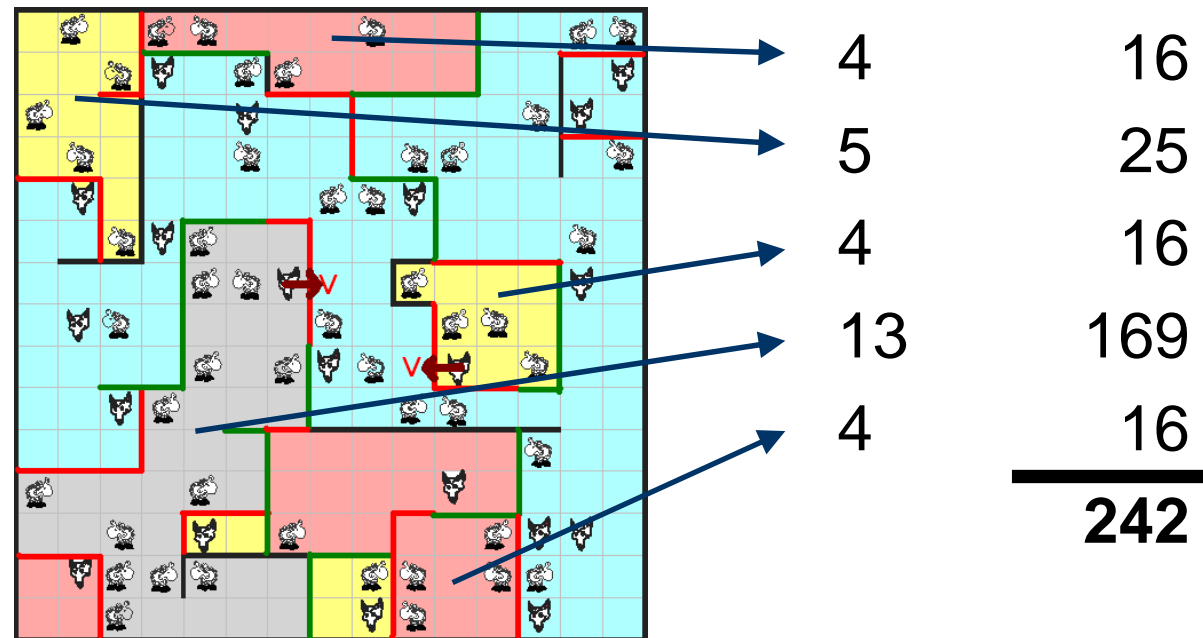
Kreslič

- Během jedné návštěvy max. 3 tahy
 - poté na konec fronty
- Na konci hry
 - kresličí nakreslí 3 tahy těm, co stojí ve frontě
- Doporučení
 - **zakreslujte si tahy průběžně**

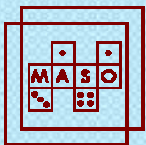


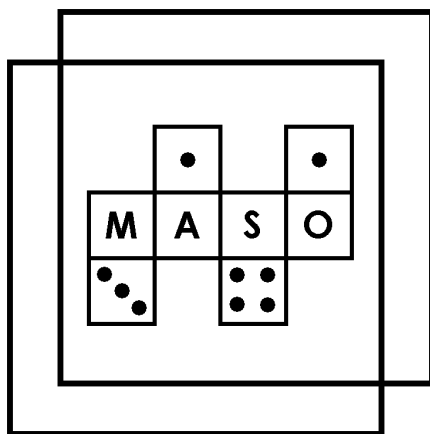
Bodování

- V každé ohradě, kde není vlk
 - počet zachráněných oveček se umocní na druhou



- Plus 3 body za každý vyřešený příklad
 - př. 21 příkladů: $3 \times 21 + 242 = 305$ bodů





Hodně štěstí
Bude to MaSo!

