



Nombre del equipo:

Colegio:

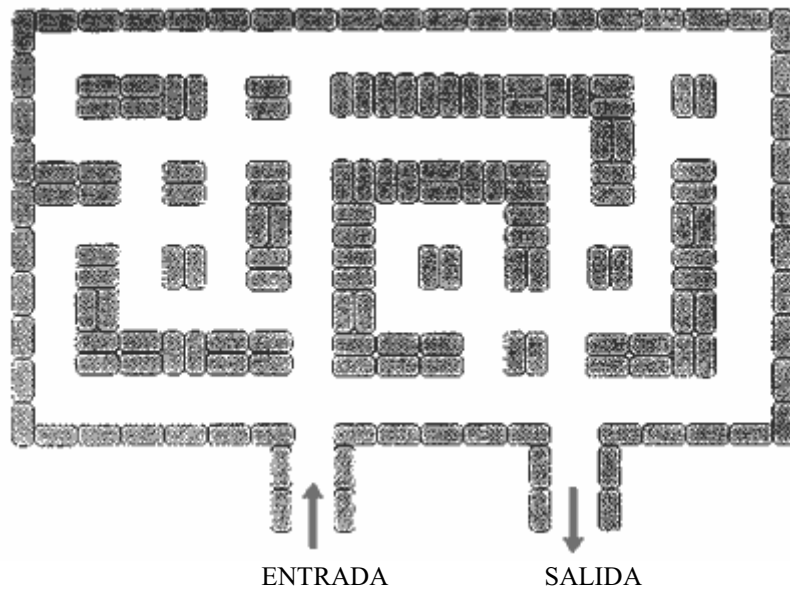
Localidad:

PRUEBA DE VELOCIDAD Nº 1. FASE FINAL

LABERINTO DEL TRACTOR

Imagínate que esta figura es un terreno con paredes de piedra. Imagínate también, que tú vas en un tractor que está un poco estropeado, no puede girar a la derecha y no puede, tampoco, ir marcha atrás. Así que solamente podrás seguir derecho o dar vuelta a la izquierda.

Montado en un tractor tan defectuoso, encuentra un camino que vaya de la entrada a la salida.





Nombre del equipo:

Colegio:

Localidad:

PRUEBA DE VELOCIDAD. Nº 2. FASE FINAL

LA LISTA DE LA COMPRA

Calcula cuánto pesa, en total, la siguiente compra:

$\frac{3}{4}$ Kg. de peras, $\frac{1}{2}$ Kg. de mandarinas, $\frac{1}{4}$ Kg. de kiwis, 1 Kg. y $\frac{3}{4}$ de manzanas, 1 Kg. y $\frac{1}{4}$ de uvas y 2 Kg. y $\frac{1}{2}$ de naranjas.

SOLUCIÓN: Kg.



Nombre del equipo:

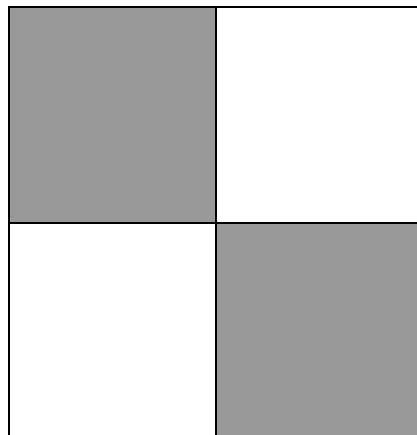
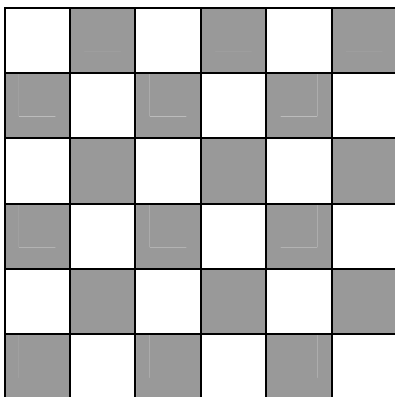
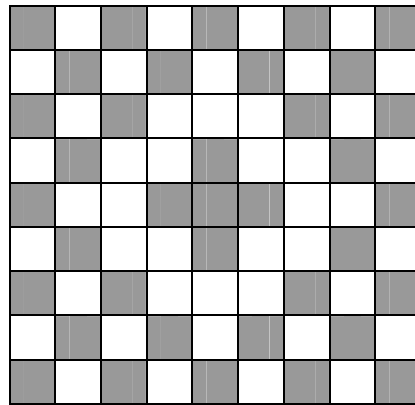
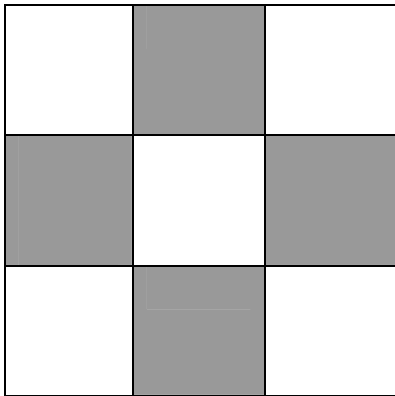
Colegio:

Localidad:

PRUEBA DE VELOCIDAD N° 4. FASE FINAL

AREA SOMBREADA

Juani, que se está haciendo una casa, quiere poner en su terraza cuadrada un enlosado nuevo. Se le ha ocurrido estos cuatro mosaicos y quiere colocar el que tenga menos parte oscura. A ver si le podemos ayudar. ¿Cuál escogería Juani?
Razona tu respuesta.





Nombre del equipo:

Colegio:

Localidad:

PRUEBA DE VELOCIDAD Nº 5. FASE FINAL

CAMINO DE GEOMETRÍA

Si sigues correctamente el camino indicado para cada letra, obtendrás el *nombre de un cuerpo geométrico*.

Para ello tienes que seguir las siguientes reglas:

- > significa ir al número decimal mayor de los dos a los que se puede ir desde la casilla en que se esté.
- < significa ir al menor de los dos.

Siempre se comienza por la casilla superior.

5,34	5,2	3,4	4,2	3,4	3,04	6,01	6,10	0,8	0,09	1,09	1,07	9,32	9,12	3,1	3,01
O	E	U	V	A	N	F	D	I	C	R	C	B	O	S	E

1ª letra: <<<< ___

2ª letra: ><<> ___

3ª letra: <><< ___

4ª letra: ><<< ___

5ª letra: >><> ___

6ª letra: <>>> ___

1ª letra: >>>< ___

2ª letra: <<>< ___

3ª letra: ><>> ___

4ª letra: ><>< ___

1ª letra: >><< ___

2ª letra: <<<> ___

3ª letra: <>>< ___

4ª letra: ><>< ___