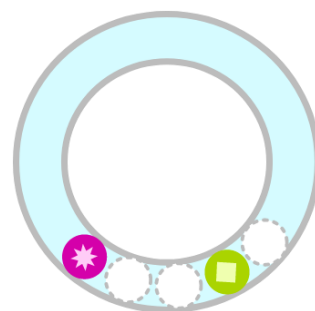
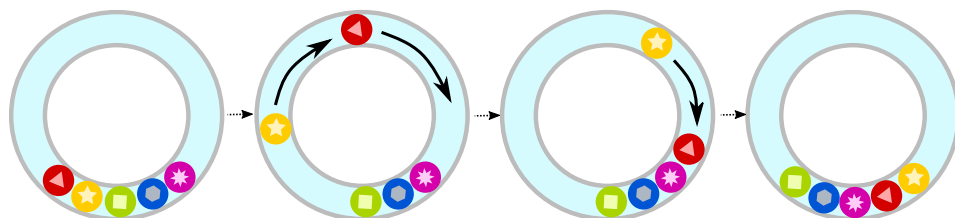


ROPOTULJICA

Oliver ima prozorno ropotuljico z barvnimi kroglicami. Ko jo strese, se nekaj kroglic zakotali na drugo stran, kot kaže slika.



Oliver ponovno strese ropotuljico. Poveži kroglice z ustreznim mestom v ropotuljici.

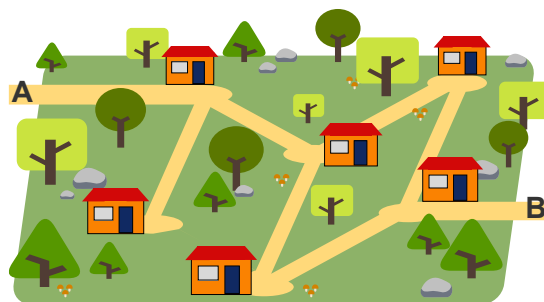


POTI SKOZI VAS

Vsak avto, ki pelje po cesti od A do B, pelje skozi vas na sliki.

Mici se pritožuje: »Vsak avto, ki pelje skozi vas, pelje mimo moje hiše.«

Obkroži hiše, v katerih lahko živi Mici, če trditev drži.



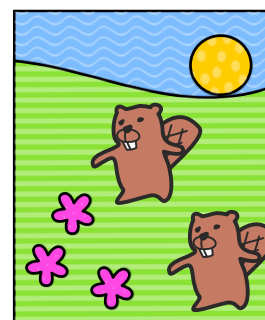
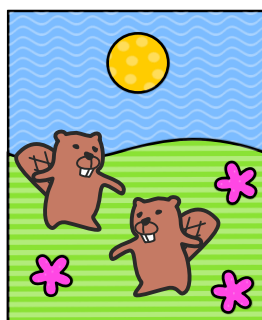
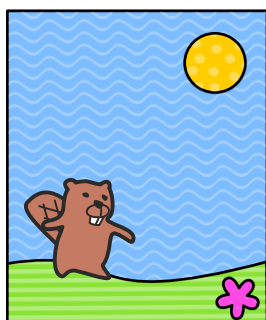
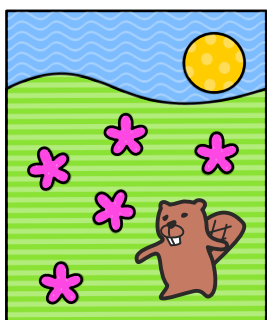
SLIKANJE

Beti je imela na začetku 5 polnih tub tempera barv. Po koncu slikanja so ji ostale naslednje količine posamezne barve:



Več kot je barve na sliki, več barve je porabila.

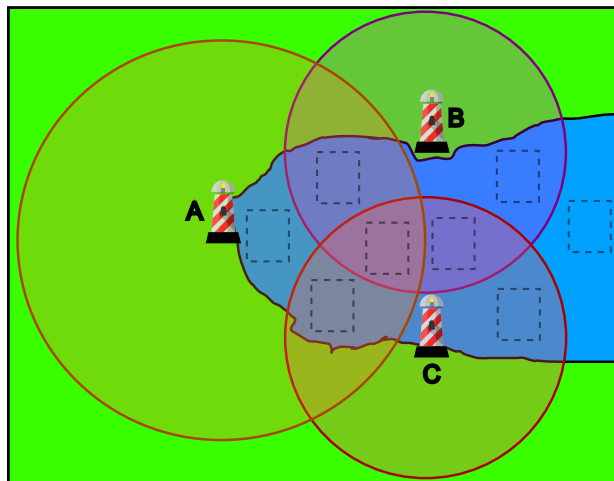
Katere sliko je naslikala Beti?




SVETILNIKI

Kapitan Ben je na svoji ladji. Ima zemljevid pristanišča, ampak ne ve natanko, kje se ladja nahaja. Krogi na zemljevidu povedo kapitanu, kje lahko vidi luči vsakega od svetilnikov. S pomočjo svetilnikov lahko kapitan določi, kje je.

Kapitan vidi luči svetilnikov B in C. Ne vidi luči svetilnika A. Na sliki označi, kje je ladja.



SLADOLED

V novi slaščičarni sladoled postreže robot. Med številnimi okusi kupci izbirajo tako, da s pritiskanjem gumbov premaknejo robotovo roko do izbranega okusa in pritisnejo , da jim robotova roka doda kepico tega sladoleda. Ko izberejo tri kepice, jim robot postreže sladoled.



Robot svojo roko na začetku vedno postavi na sredino spodnje vrste.

Če zaporedno pritisnemo na gumbе:

, robot postreže sladoled z okusi čokolade , slive  in kave .















Na zgornji sliki obkroži okuse sladoleda, ki jih postreže robot, če zaporedno pritisneš na gumbе:

.

PROSTI PRIVEZI

Vsak od 10 privezov v marini je bodisi prost bodisi rezerviran. Slika prikazuje trenutne rezervacije privezov. Na primer, v petek je privez 1 prost, privez 2 pa rezerviran.

Tom se odloča, ali pride v petek ali v soboto. Privez želi rezervirati za dva zaporedna dneva. Na primer, lahko pripluje v soboto in rezervira privez 1 za soboto in nedeljo.

Petek		Sobota		Nedelja	
1		1	2	1	2
3	4			3	4
5		5	6	5	
7		7			
					10

Koliko različnih možnosti za rezervacijo ima Tom? _____

TRAK Z IGRAČAMI

Martin stoji poleg tekočega traku z različnimi igračkami, ki se vrte v krogu. Trak se pomika v smeri črne puščice (glej sliko). Martin mora razvrstiti vse igrače v tri škatle, vendar se mu zdi ta naloga dolgočasna, zato jo spremeni v igro. Pravilo igre je, da ko pobere igračo, naslednjo pusti na traku, nato spet pobere igračo, eno pusti ..., dokler s traku ne pobere vseh igrač.



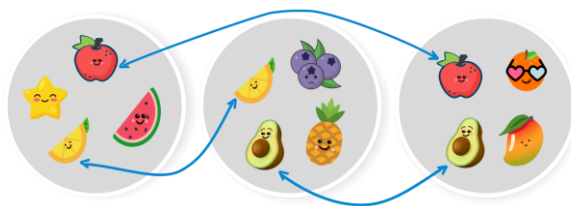
Martin na začetku igre pobere zelen avto. Obkroži igračo, ki zadnja ostane na traku.



UJEMANJE

Zoja in Maja radi igrata igro s karticami, na katerih so različne sličice. Če pogledaš dve kartici, se ti dve vedno ujemata v natančno eni sličici ne glede na to, kateri kartici izbereš.

Na primer, na vsaki od treh kartic na desni so po štiri sličice. Če natančno pogledaš, opaziš, da ima vsak par kartic po eno enako sličico.



Za šolski projekt želita Zoja in Maja izdelati svoj komplet kartic.

Spodaj so prikazane 4 kartice, ki sta jih izdelali, ampak na njih je napaka. Katero kartico moraš odstraniti, da bo za njun komplet veljalo zgornje pravilo?

