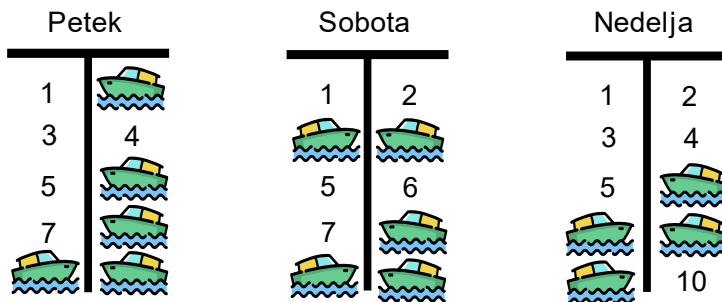


PROSTI PRIVEZI

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.

Koliko različnih možnosti za rezervacijo ima Tom? _____



DARILO ZA ROJSTNI DAN

Fiona si za rojstni dan želi žogo. Na žogi, ki jo želi, ni črt, je zvezda in na njej ni lune.

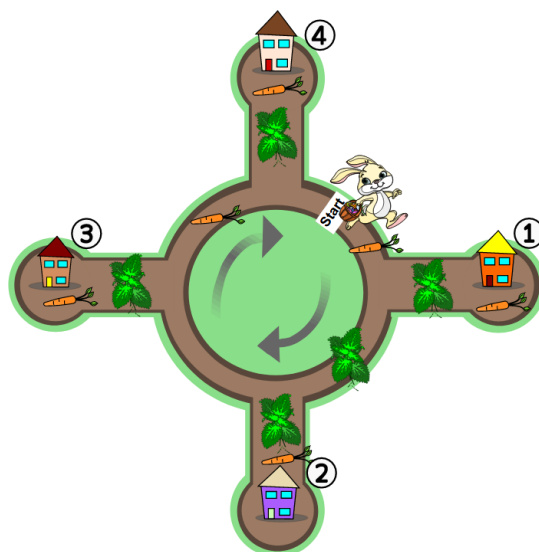
Obkroži žogo, ki jo želi Fiona.



DOSTAVA PIRHOV

Velikonočni zajec želi dostaviti pirhe k štirim hišam v vasi. Žal ga pri tem ovirajo koprive, ki zapirajo nekatere poti. Zajček sledi naslednjim pravilom:

- Začni na mestu Start.
- Po krožni poti se premikaj v smeri urinega kazalca.
- Ko greš mimo hiše, dostavi pirhe, če poti ne ovirajo koprive. Nato pojdi do naslednje hiše.
- Pojej vse korenčke, ki jih lahko dosežeš. Energijo, ki jo dobiš s korenčkom, uporabi, da odstraniš naslednjo koprivo, ki jo srečaš na poti.

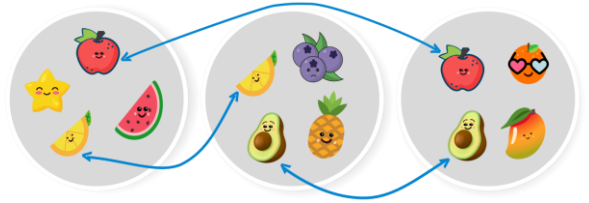


H kateri hiši bo zajček nazadnje dostavil pirhe? _____

UJEMANJE

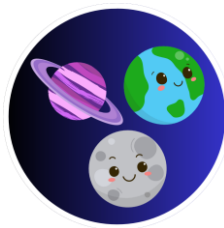
Zoja in Maja radi igrata igro s karticami, na katerih so različne sličice. Če pogledaš dve kartici, se ti dve vedno ujemata v natančno eni sličici ne glede na to, kateri kartici izbereš.

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?



TRAK Z IGRAČAMI

Martin stoji poleg tekočega traku z različnimi igračkami, ki se vrti 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.

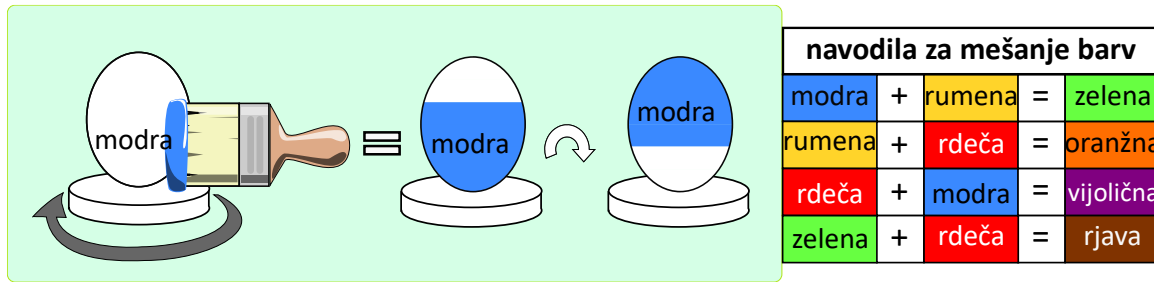


Martin na začetku igre pobere zelen avto. Obkroži igračo, ki zadnja ostane na traku.

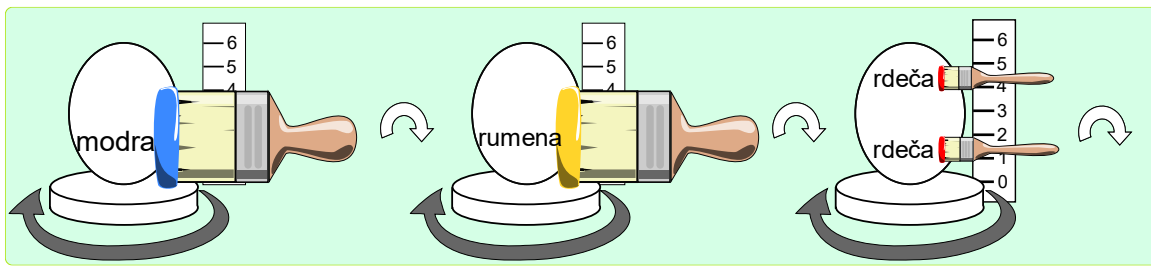


BARVANJE JAJC

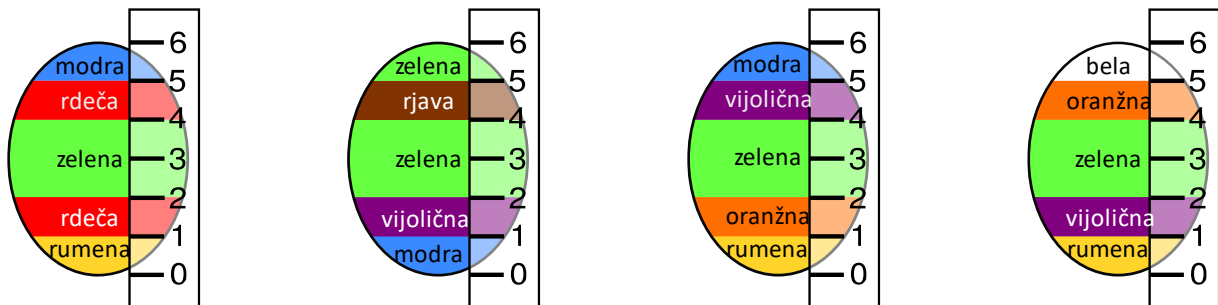
Ema barva bela jajca. Ko položi jajce na vrteč podstavek in poleg njega drži čopič, jajce zelo hitro pobarva. Dokler se krožni podstavek vrti, Ema ne premika čopiča. Ko zaključi z barvanjem, Ema **vedno** obrne jajce, kot kaže slika. Ko se barve prekrivajo, se mešajo. Spodnja slika prikazuje, kakšne barve dobimo, kadar se dve barvi zmešata.



Ema barva svoja bela jajca v vrstnem redu na sliki:

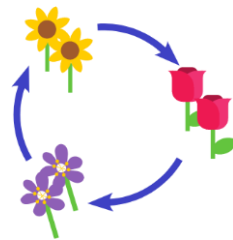


Katero jajce je pobarvala Ema?



ČUDEŽNI VRT

Na čudežnem vrtu se vsako noč zgodi čudežna sprememba. Vsaka roža se lahko spremeni v drugo vrsto rože, pri čemer velja čudežno pravilo: če ena ob drugi raste vsaj dve roži iste vrste, se bo ta skupina rož spremenila v naslednjo vrsto rož po zaporedju: sončnica → rdeča vrtnica → vijolica → sončnica



Prvi dan so bile na vrtu naslednje rože: sončnica, sončnica, vrtnica, vijolica, vrtnica:



Četrto noč so bile po čudežni spremembi na vrtu vse rože enake. Katere vrste so bile?

A) Sončnice



B) Vrtnice




C) Vijolice



D) Tulipani



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 gumbe:

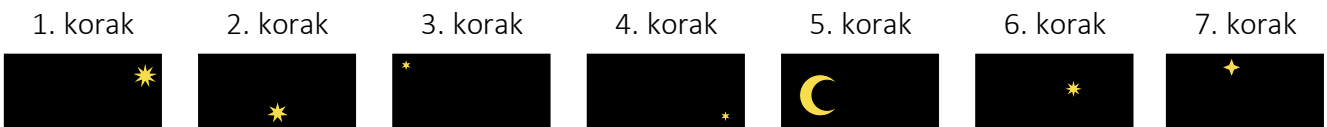


Živa obožuje okuse češnje  , vanilije  in jagode  . Pomagaj Živi naročiti sladoled s po eno kepico vsakega od treh okusov. Vrstni red dodajanja kepic ni pomemben. V kvadratke nariši puščice in pike, ki bodo robota v čim manj korakih pripeljale do vseh treh okusov, saj se za Živo že nabira vrsta. Izpolni le toliko kvadratkov, kot potrebuješ pritiskov na gumbe, da ti robot postreže zeleni sladoled.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ANINA SLIKA

Ana z risarskim programom ustvarja sliko. Pri tem uporablja naslednje korake:



Ko konča z risanjem, je njena slika takšna:







Ana želi odstraniti zadnje tri poteze, ki jih je naredila. Kakšna bo slika po odstranjenih zadnjih 3 potezah?



RIKA KARTICE

Barbara zbira kartice z Rika pošastmi. Na sliki je nekaj primerkov kartic iz Barbarine zbirke:



Rike imajo lastnosti, kot so na primer ime  ali zobje . Vsaka Rika je drugačna, zato so lahko vrednosti pri lastnostih različne. Na primer, na kartici 2 je vrednost lastnosti  »MONI«, kar je ime te Rike, vrednost lastnosti  pa je »√«, kar pomeni, da ima ta Rika zobe.

Za hiter pregled lastnosti svojih Rik je Barbara z računalnikom pripravila preglednico. Ampak kako mora shraniti vrednosti s svojih kartic? Za vsako lastnost je določila, kakšne vrste je vrednost te lastnosti:

- **ne/da**: vrednosti kot »X« ali »√«
- **ABC...**: vrednosti v obliki besedila
- **123...**: vrednosti v obliki števil

Pomagaj Barbari določiti, kakšne vrste vrednost potrebuje za hranjenje posamezne lastnosti. Ustrezno poveži.

ne/da

ne/da

ABC...

123...

123...



DREVESA

Biologinja Monika vodi ogled Bobrovega gozda. Med vsakim ogledom izpostavi nekaj posebnih dreves. S prejšnjih treh ogledov se spomni, katera drevesa so bila obiskovalcem bolj všeč od drugih (drevo 1 < drevo 2 pomeni, da je bilo na ogledu drevo 2 obiskovalcem bolj všeč kot drevo 1):

1. ogled	
2. ogled	
3. ogled	

Na naslednjem ogledu želi Monika obiskovalcem pokazati izbrana drevesa po vrstnem redu od najmanj do najbolj priljubljenih dreves s prejšnjih ogledov.

Na primer, če želi Monika pokazati drevesi in v ustreznem vrstnem redu, mora pokazati drevo preden pokaže drevo , saj je to skladno s priljubljenostjo teh dveh dreves na 1. ogledu.

Za naslednji ogled je Monika izbrala naslednja drevesa: , , , in .

Pomagaj Moniki razvrstiti drevesa po njihovi priljubljenosti od najmanj do najbolj priljubljenega. Pod vsakim drevesom s številci od 1 do 5 označi, katero po vrsti ga bo Monika pokazala na ogledu.