

NARIŠI POŠAST

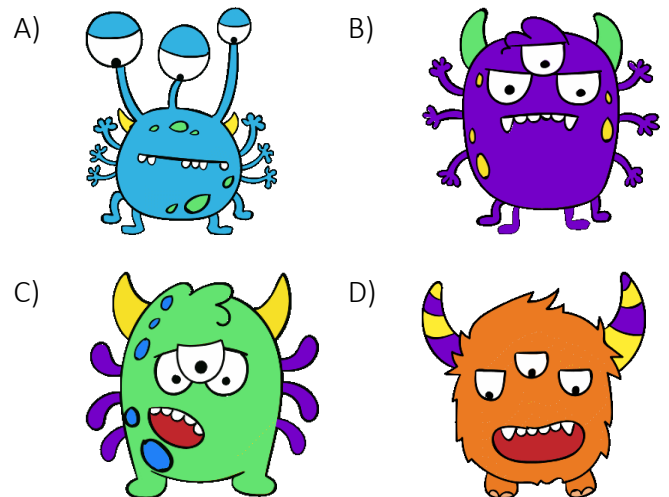
Prijatelji igrajo igro Nariši pošast. Imajo 5 kock: rdečo, rumeno, zeleno, modro in vijolično. Barva kocke skupaj s številom pik na njej določa lastnosti pošasti, in sicer:

	Rdeča kocka	Število oči
	Rumena kocka	Število rogov
	Zelena kocka	Število rok
	Modra kocka	Število parov zob
	Vijolična kocka	Število nog
	Vsota najmanjših dveh števil	Število lis

Kocke so padle tako:

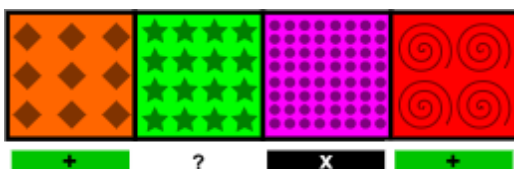


Glede na vrednosti padlih kock so prijatelji narisali štiri pošasti. Katera slika upošteva vsa navodila?



UGOTOVI GESLO

V igri Ugotovi geslo igralci iščejo skrito geslo, sestavljeno iz 4 barvnih polj. Po vsakem ugibanju igralec izve, na katerih mestih so pravilne barve na naslednji način:

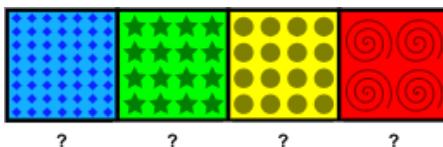


Oznake pod barvami pomenijo:

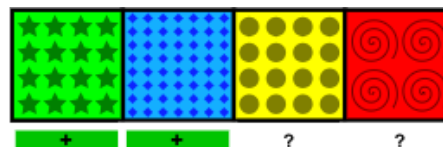
	Barva je na pravem mestu.
	Pravilna barva, ampak na napačnem mestu.
	Te barve ni v geslu.

Mija je ugibala dvakrat in dobila naslednje odzive:

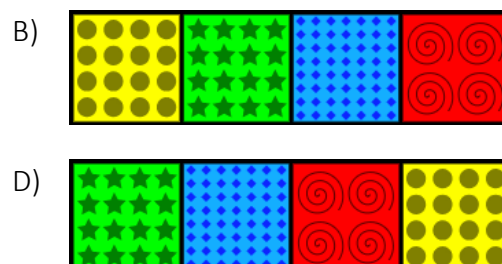
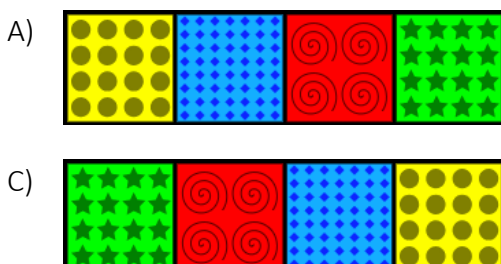
1. poskus:



2. poskus:



Kakšno je pravilno geslo?



ALEKSOV ZAKLAD

Raziskovalec Aleks je našel star zemljevid z zakladom! Zemljevid prikazuje mrežo z različnimi simboli:

 tabor,  trava,  gora,  voda in  zaklad.

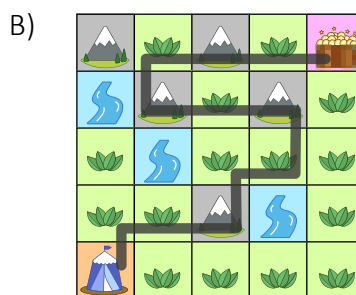
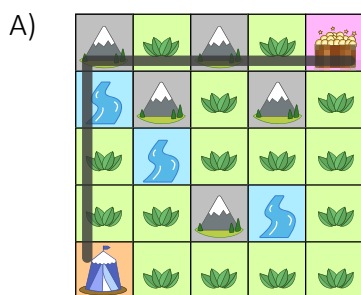
Aleks začne svojo pot do zaklada  v taboru .

Po poti upošteva naslednja pravila:

1. Ne sme stopiti v vodo.
2. Prečkati mora vsaj 1 goro.
3. Premika se lahko le gor ↑, dol ↓, levo ← ali desno →.



Spodaj so prikazane 4 poti. Po kateri naj gre Aleks, da bo upošteval vsa zgornja pravila?

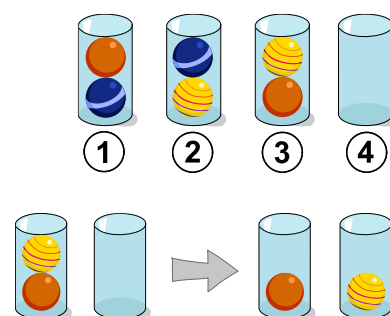


BONBONI

David je kupil 4 škatlice s po dvema bonbonoma. Pojedel je oba bonbona iz zadnje škatlice, ki je sedaj prazna. Preostali bonboni so treh barv.

David želi bonbone prerazporediti tako, da bosta bonbona istih barv v isti škatlici. Premakne lahko le tisti bonbon iz vsake škatlice, ki nima nad sabo nobenega drugega bonbona. V vsaki škatlici sta lahko največ dva bonbona naenkrat.

S katero kombinacijo potez lahko David pride do želene razvrstitve?

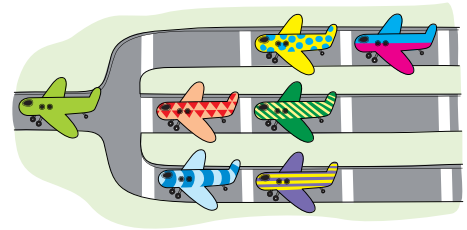


A)	B)	C)	D)
Premik iz 1. v 4. škatlico	Premik iz 2. v 4. škatlico	Premik iz 3. v 4. škatlico	Premik iz 2. v 4. škatlico
Premik iz 3. v 1. škatlico	Premik iz 3. v 2. škatlico	Premik iz 2. v 4. škatlico	Premik iz 1. v 2. škatlico
Premik iz 3. v 4. škatlico	Premik iz 1. v 3. škatlico	Premik iz 1. v 3. škatlico	Premik iz 3. v 1. škatlico
Premik iz 2. v 3. škatlico	Premik iz 1. v 4. škatlico	Premik iz 1. v 2. škatlico	Premik iz 1. v 4. škatlico

LETALA

Na sliki vidiš sedem letal, ki čakajo v 3 vrstah za vzlet z ene vzletne steze. Letala ne morejo preskakovati vrste.

Tu je urnik vzletov, na katerem so nekatera letala že vrisana, ostala pa moraš še dodati:



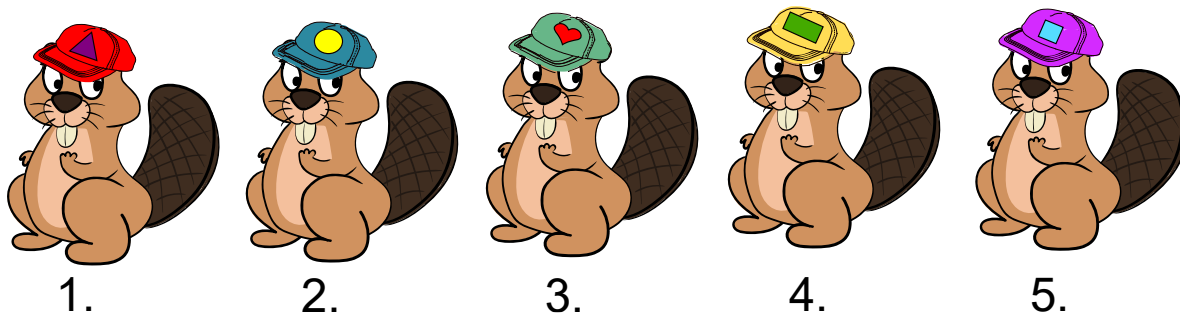
Čas vzleta	10.45	10.50	10.55	11.00	11.05	11.10	11.15
Letalo							

V kakšnem vrstnem redu lahko vzletijo letala ob upoštevanju urnika?

- A)
- B)
- C)
- D)

TEKMA

Pet bobrov tekmuje v teku. Tečejo eden za drugim, od desne proti levi. Vsak bober nosi kapo z drugačnim našitkom. Po prvi minuti tečejo bobri v naslednjem vrstnem redu:



Med tekmo se zgodijo naslednji premiki:

- 1) Bober z modrim kvadratom na kapi se premakne za dve mesti naprej.
- 2) Nato se bober z zelenim pravokotnikom na kapi premakne za eno mesto naprej.
- 3) Nato se bober z rdečim srcem na kapi premakne za dve mesti naprej.

Po tem se tekma konča. Kakšen je vrstni red na koncu tekme?

- A)
- B)
- C)
- D)

NAVODILA ZA GRADNJO

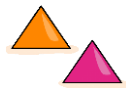
Na voljo imaš:



6 kock



1 most



2 piramidi

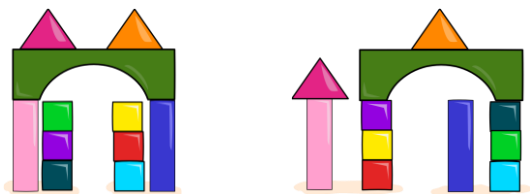


2 kvadra

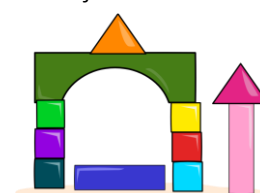
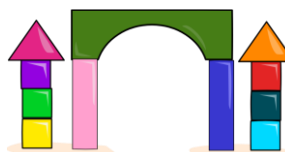
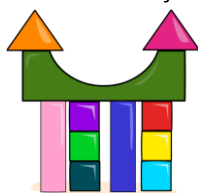
Prijatelj ti da naslednja navodila:

1. Vzemi 3 kocke.
2. Kocke postavi eno na drugo, da zgradiš stolp.
3. S preostalimi tremi kockami zgradi še en stolp.
4. Poleg stolpov iz kock postavi 2 kvadra.
5. Na zgrajeno strukturo postavi most.
6. Vzemi 2 piramidi in ju postavi na vrh strukture.

Po teh navodilih lahko zgradiš raznolike strukture, kot sta na primer ti dve:



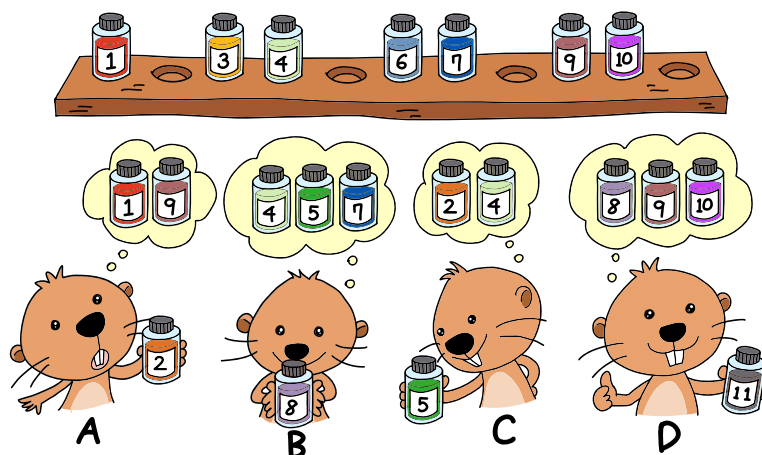
Katere od naslednjih struktur **ne moreš** zgraditi, če upoštevaš zgornja navodila? Obkroži jo.



PEŠČENE SLIKE

Učenci ustvarjajo slike iz barvnega peska. Najprej na papir nanesejo lepilo, nato pa nanj stresejo pesek. Ker se lepilo hitro suši, morajo že pred začetkom dela vzeti pesek v barvah, ki jih potrebujejo.

Vsaka barva peska je shranjena v svojem kozarcu, oštevilčenem s številkami od 1 do 11. Učitelj podaja kozarce peska učencem. Na sliki vidimo številke kozarcev, ki jih držijo v rokah Aleks, Brina, Cvetka in Davor, v oblăčkih pa je narisano, katere kozarce še potrebujejo.



Vsak učenec mora pred začetkom dela dobiti vse barve peska hkrati, ki jih potrebuje za svojo sliko. Ko dokonča sliko, vrne kozarce. Če kozarec uporablja že kdo drug, počaka, da ta vrne kozarec peska.

Kdo od učencev bo zadnji dokončal svojo sliko? _____

SKOKI

Pri igri Skoki sestavimo igralno ploščo iz osmih različnih kart. Vsaka karta je označena s številko in puščico, ki kaže bodisi desno bodisi levo.

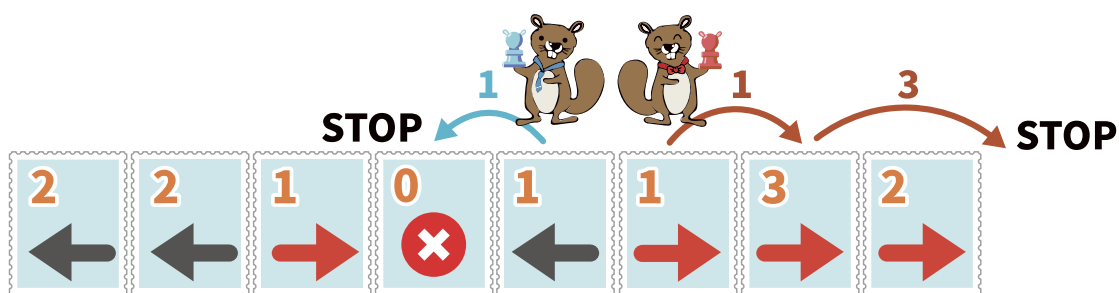
Vsak igralec izbere, na katero karto bo najprej postavil svojo figuro.

Nato skače s karte na karto, kot kažejo puščice (smer skoka) in številke (dolžina skoka). Igralec konča igro, ko pristane na karti s številko 0 ali izven igralne plošče.

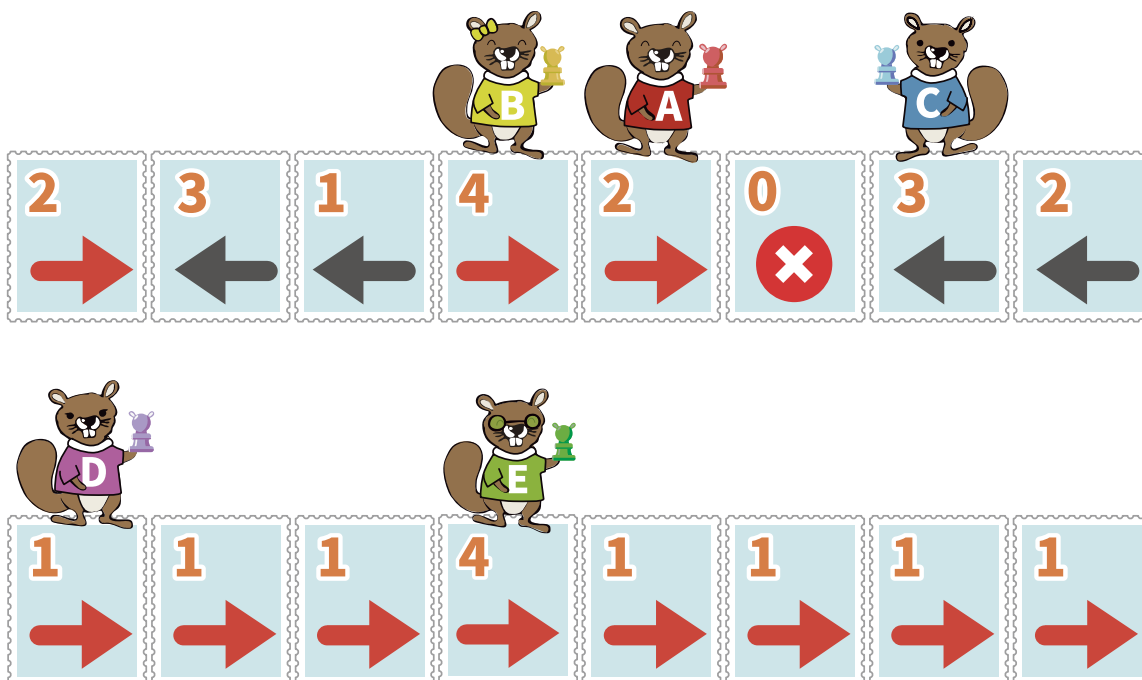
Igralec točke seštevata tako, da seštevata točke na vsaki karti, na kateri pristane, vključno s karto, na kateri začne.

Igralec, ki doseže največ točk, je zmagovalec.

Na primer: modri bober na sliki je dosegel 1 točko, rdeči bober pa 4 točke.



Danes igra pet igralcev na dveh igralnih ploščah. Svoje figure (bobre A, B, C, D in E) so postavili na začetna mesta:



Kateri bober bo zmagovalec?

A B C D E