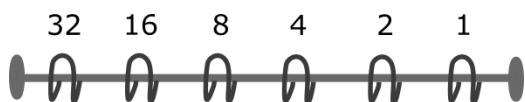
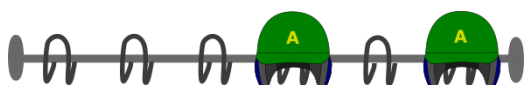


ŠTETJE TOČK

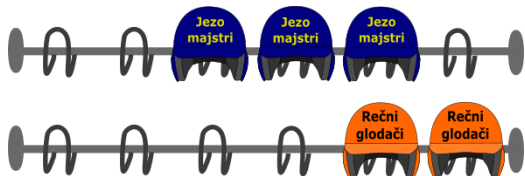
Bobri obožujejo bejzbol. Ker ne znajo pisati na papir, za beleženje točk uporabljajo sistem z obešanjem bejzbolskih čepic na obešalne kljukice. Vsaka kljukica ima določeno vrednost točk, ki jih prikazuje spodnja slika.



Dobljene točke ekipe preberejo tako, da seštejejo vrednosti pri vseh kljukicah, na katerih so obešene čepice te ekipe. Na primer, pet točk prikažejo tako, da postavijo čepici na mesto z vrednostma 4 točke in 1 točka:



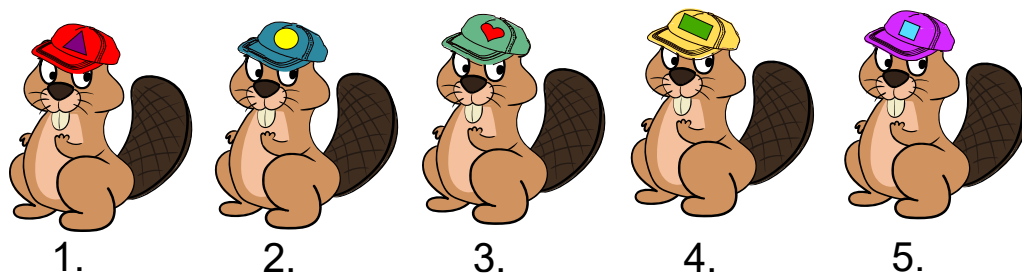
Ekipi Jezomajstri in Rečni glodači sta v nedeljo odigrali tekmo. To so dosežene točke obeh ekip:



S kakšno razliko v točkah je zmagala zmagovalna ekipa? _____

TEKMA

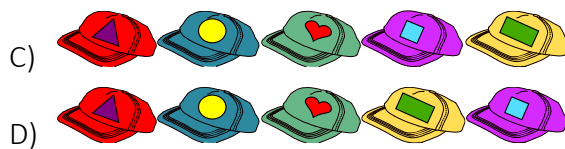
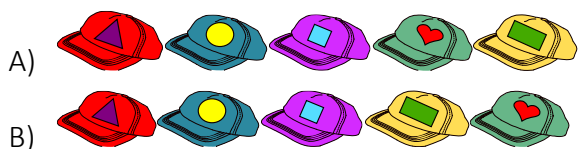
Pet bobrov tekmuje v teku. Tečejo eden za drugim, od desne proti levi. Vsak bober nosi kapo z drugačnim našitkom. Po prvi minuti tečejo bobri v naslednjem vrstnem redu:



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.

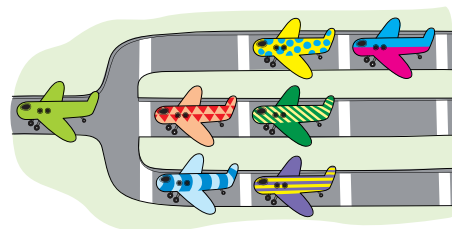
Po tem se tekma konča. Kakšen je vrstni red na koncu tekme?



LETALA

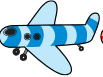
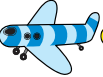
Na sliki vidiš sedem letal, ki čakajo v 3 vrstah za vzlet z ene vzletne steze. Letala ne morejo preskakovati vrste.

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)       

NARIŠI POŠAST

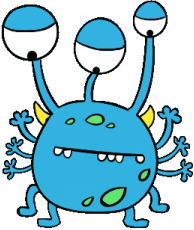
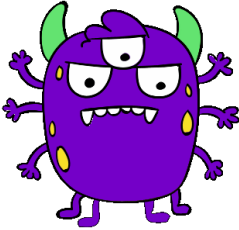
Prijatelji igrajo igro Nariši pošast. Imajo 5 kock: rdečo, rumeno, zeleno, modro in vijolično. Barva kocke skupaj s številom pik na njej določa lastnosti pošasti, in sicer:

	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?

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

NAVODILA ZA GRADNJO

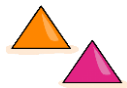
Na voljo imaš:



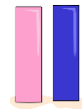
6 kock



1 most



2 piramidi

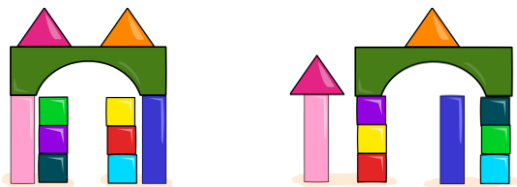


2 kvadra

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.



PERZIJSKA PREPROGA

Sara ima pletilnega robota, ki izdeluje preproge s štirimi različnimi vzorci. Vsak vzorec se robotu posreduje z dvomestno kodo:

00	11	01	10

Sara posreduje ta pletilni program robotu. Vsaka koda robotu pove, kateri vzorec naj vplete v posamezen kvadrat preproge. Robot plete od leve proti desni, od zgoraj navzdol. Katere od naslednjih preprog bo robot izdelal na podlagi Sarinega programa?

00-10-10-10-01-10-10-10-00

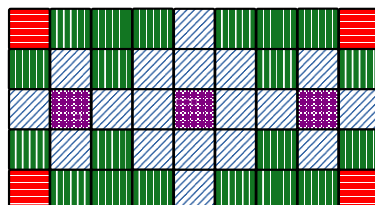
10-01-10-01-01-01-10-01-10

01-11-01-01-11-01-01-11-01

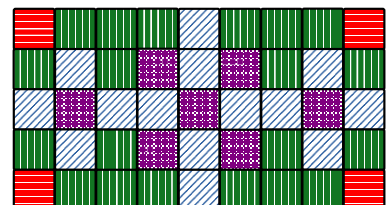
10-01-10-01-01-01-10-01-10

00-10-10-10-01-10-10-10-00

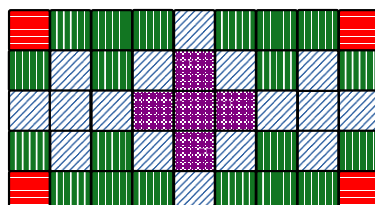
A)



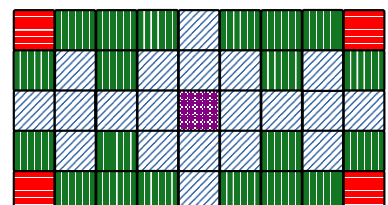
B)



C)



D)



SKRIVNO SPOROČILO

Prijatelja Bruno in Pavel se vsak teden srečata na različnih krajih. Mesto, kjer se bosta dobila, šifrirata s tabelo na desni.

Bruno je Pavlu poslal šifrirano sporočilo z mestom srečanja za ta teden:

2L 1G 6De 2Do 1L 2Do 7L 1G 1De 1G

Da razvozla šifrirano sporočilo, mora Pavel narediti naslednje:

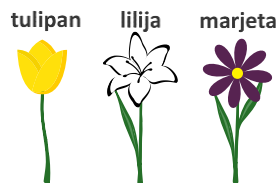
- Začne na rdečem kvadratu.
- Premika se po navodilih:
 - G – gor
 - Do – dol
 - De – desno
 - L – levo
- Številka pred vsako črko mu pove, za koliko kvadratov v tisto smer naj se premakne.
- Vsakič, ko navodilo zaključi na kvadratu s črko, jo zapiše.
- Črke prebere v zaporedju, v katerem jih je zbral, in tako odkrije kraj srečanja.

G		G		J	L	O		T
	I	L	E		P	R	N	Š
Č	T		K	N		V	U	R
R	T	V	A			P	I	A
S	C	L		R	O	Ž		T
		M	P			I	U	N
E	P		O	A	T	L		D

Kje se dobita? A) ŠOLA B) TRGOVINA C) VRTEC D) KNJIŽNICA

EMINE ROŽE

Ema razvršča rože v tri vaze. Ima tri vrste rož:



Vsaka roža je lahko rumena, bela ali vijolična.
Vsaka roža ima lahko 0, 1 ali 2 lista na stebelu.

Ema vedno da v vse vaze enako število rož. Vedno tudi poskrbi, da so v vsaki vazi rože enake vrste, enake barve ali z enakim številom listov. V vseh vazah morajo biti razvrščene po enakem pravilu. Kot kaže slika, ima Ema trenutno 3 vaze s 6 rožami, za katere veljajo različna pravila (v prvi in drugi vazi so rože enake barve, v tretji pa so rože z enakim številom listov na stebelu).



Vzela bo še 3 rože (na sliki desno) in preuredila vseh 9 rož v vaze tako, da bodo rože v **vseh vazah** urejene **po natanko enem** od zgoraj napisanih pravil.



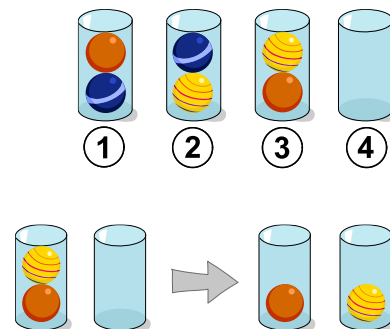
Katera od možnosti prikazuje eno od vaz, ki jih Ema dobi po urejanju rož? Označi jo.



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

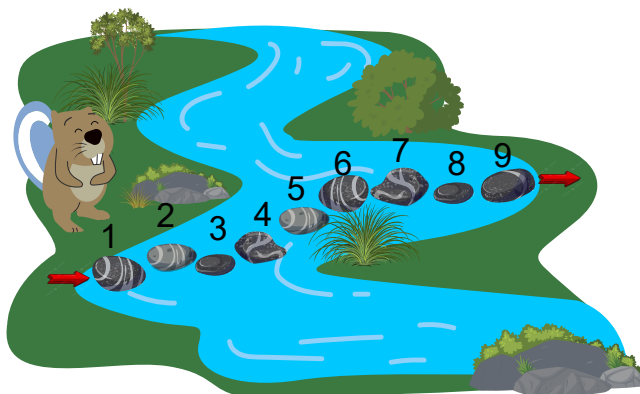
PREČKANJE REKE

Ob vstopu v narodni park je Gregor prejel kodo za prečkanje reke s skakanjem s kamna na kamen.

Kako prebrati kodo?

A pomeni skoči 2 kamna naprej.

- Če je Gregor že na kamnu 9, ostane na njem.
- Če je Gregor na kamnu 8, lahko skoči na ciljno obalo.



B pomeni pojdi 1 kamen nazaj.

- Če je Gregor na začetni obali, ostane, kjer je.

B↗A↗A↗A↗B↗A↗A↗B↗A

Na primer, če sledi naslednji kodi:

B	↗	A	↗	A	↗	A	↗	B	↗	A	↗	A	↗	B	↗	A
Ostani na mestu		Kamen		Kamen		Kamen		Kamen		Kamen		Kamen		Kamen		Na ciljni breg
		2		4		6		5		7		9		8		

bo Gregor prečkal reko na naslednji način:

Katera od spodnjih kod bo prav tako Gregorja pripeljala na ciljni breg?

A)	A↗A↗B↗B↗A↗A↗A↗B
B)	A↗A↗A↗A↗B↗B↗A↗A

C)	B↗B↗B↗B↗B↗B↗B↗B
D)	A↗B↗A↗A↗B↗B↗A↗A

BOBRI IN LES

Emil in njegovi prijatelji obožujejo pohodništvo. Med pohodi njegovi prijatelji zbirajo podatke o drevesih, ki jih vidijo, in jih zapisujejo v dolge tabele:

	Severin zbira podatke o oblikah listov (□) in pripadajočih vrstah dreves (🌳).
	Katarina zbira podatke o plodovih (🍊), pripadajočih vrstah dreves (🌳) in ali gre za iglavce (🌲).
	Lara zbira podatke o barvi lesa (🎨), pripadajočih vrstah dreves (🌳) in ali je les primeren za gradnjo bobrišč (🦫).

Emil je v gozdu našel drevesni list in si zapomnil njegovo obliko. Rad bi vedel, ali je les te vrste dreves primeren za gradnjo bobrišč. Koga od svojih prijateljev mora vprašati in v kakšnem vrstnem redu, da bo našel odgovor?

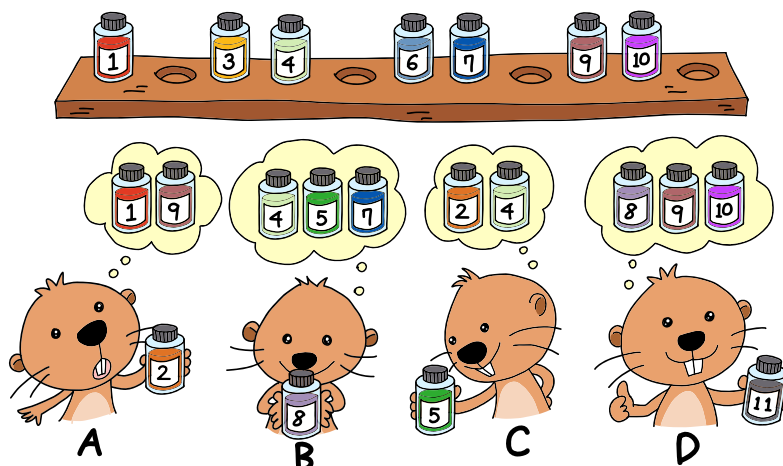
- A) Samo Laro. B) Najprej Severina, potem Katarino.
C) Najprej Severina, potem Laro. D) Najprej Katarino, potem Severina, nato Laro.

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 oblaki 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 kozarec. 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.

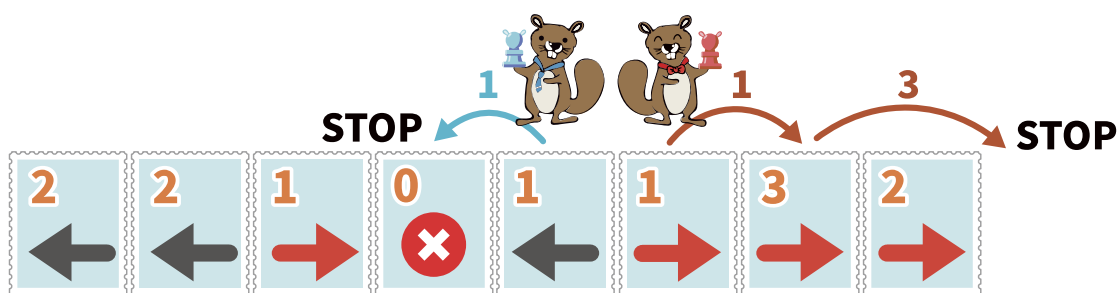
Vsak igralec izbere, na katero karto bo najprej postavil svojo figuro.

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.

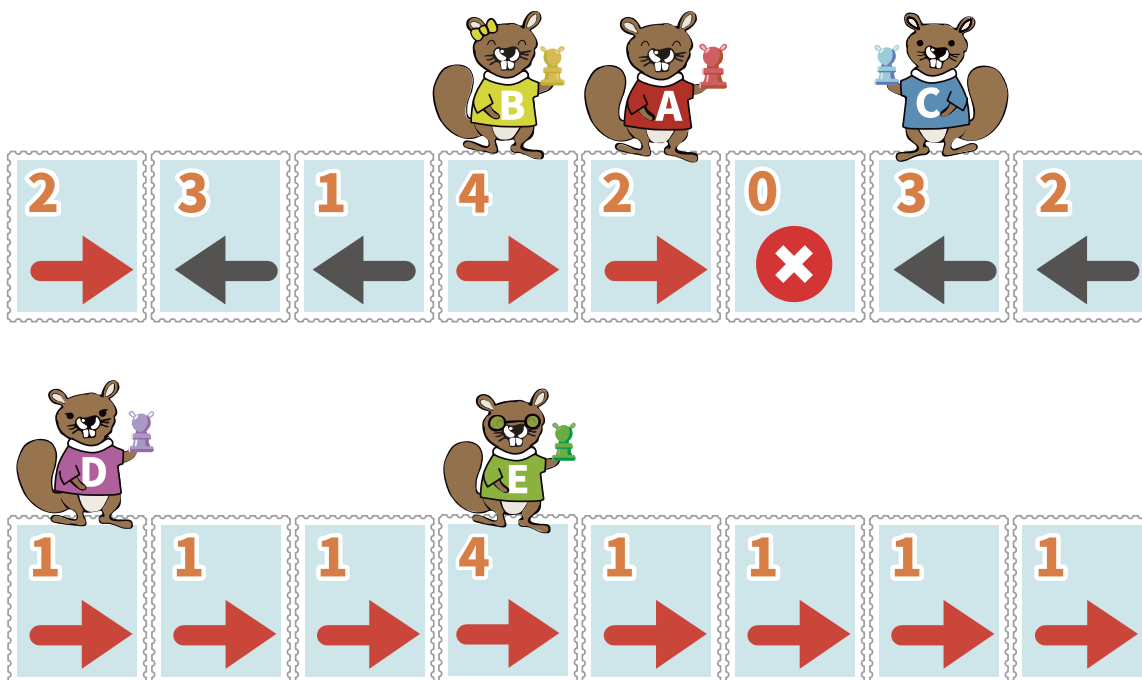
Igralec točke seštevata tako, da seštevata točke na vsaki karti, na kateri pristane, vključno s karto, na kateri začne.

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

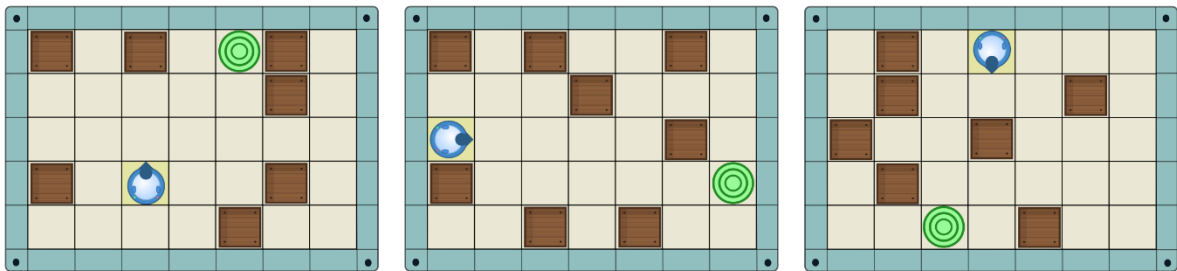
ROBOT V LABIRINTU

Robot  se premika po sobi, polni ovir , in mora priti do cilja . Premikanje robota nadzorujemo s tremi preprostimi ukazi:

- **Naprej.** Robot se premika naprej v smeri, v katero gleda (robot  se bo premikal v desno), dokler ne zadene ob steno ali ob oviro. Takrat se ustavi. Robot se ustavi tudi, ko pride na cilj.
- **Obrat levo.** Robot se na mestu obrne v levo (se ne premakne s polja).
- **Obrat desno.** Robot se na mestu obrne v desno.

Robot bo sledil podanim ukazom po vrsti.

Imamo tri različne sobe. V vsaki je en robot, ki ga želimo pripeljati do cilja s čim manj ukazi. Katero zaporedje ukazov (program) bo robote v vseh treh sobah uspešno pripeljalo do cilja?



- A) Obrat desno. Naprej. Obrat levo. Naprej.
- B) Obrat levo. Naprej. Obrat levo. Naprej.
- C) Naprej. Obrat levo. Naprej. Obrat levo. Naprej.
- D) Naprej. Obrat desno. Naprej. Obrat levo. Naprej.
- E) Naprej. Obrat levo. Naprej. Obrat desno. Naprej.