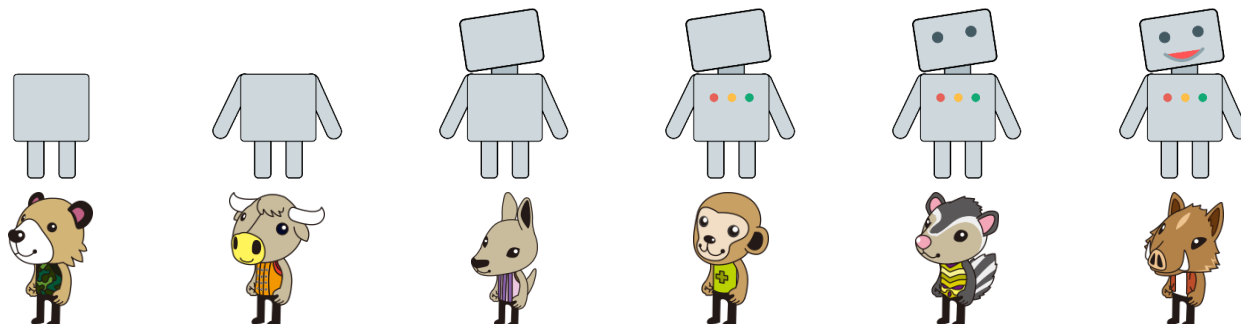
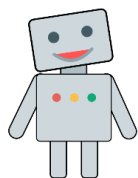


## ROBOTOK ÖSSZEÁLLÍTÁSA / SESTAVLJANJE ROBOTOV

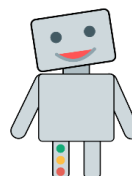
Hat állat dolgozik egy robotgyárban. Mindegyiküknek más feladata van. A feladatokat a következő sorrendben hajtják végre:



A megfelelően megépített robot így néz ki:



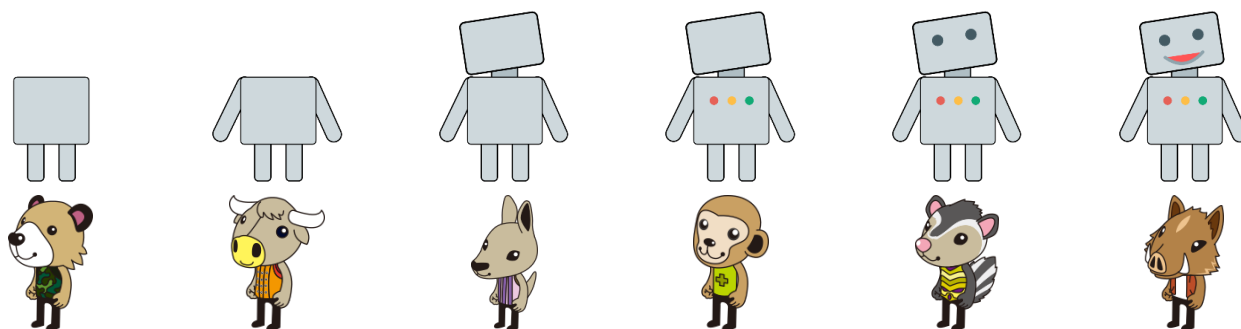
Valaki azonban hibázott, ezért az új robot így épül fel:



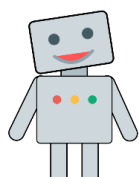
Ki hibázott? Jelöld meg!



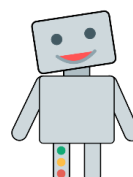
Šest živali dela v tovarni robotov. Vsaka od njih ima drugačno nalogo. Naloge opravljajo v naslednjem vrstnem redu:



Pravilno izdelan robot izgleda tako:



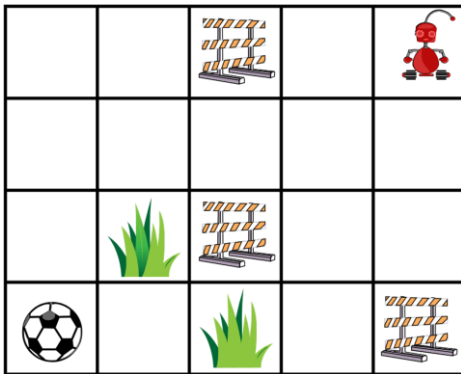
Ampak nekdo se je zmotil, zato novi robot izgleda takole:



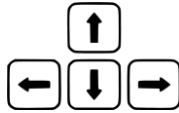
Kdo se je zmotil? Obkroži ga zgoraj.

# ROK ROBOTJA / ROKOV ROBOT

Rok a háló mentén a tartózkodási pontjától a labdáig vezeti a robotot, ügyelve arra, hogy a robot ne ütközzön semmilyen akadálnak (pl. a kerítésnek és a fűnek).



A robotot a nyílakkal jelölt billentyűkkel irányítja. A robot a nyílak irányába mozog.

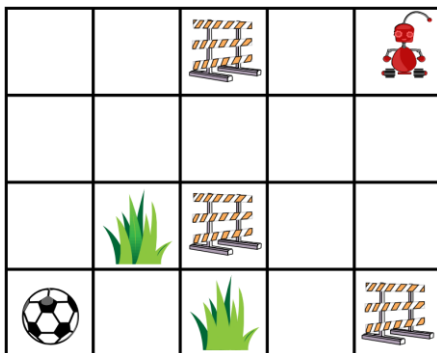


Rok egy billentyű leütésével a robotot egy mezővel tudja odébb léptetni.

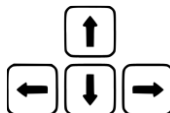
Milyen sorrendben kell megnyomni a billentyűket ahhoz, hogy a robot a lehető legrövidebb úton érje el a labdát? Rajzold le a nyilakat a helyes sorrendben!

[illegible]

Rok vodi robota po mreži od mesta, kjer se nahaja, do žoge in pri tem pazi, da se robot ne zaleti v nobeno od ovir (to so ograje in trava).



Robota usmerja s tipkami s puščicami. Robot se premika v smeri puščic.



Rok lahko v eni potezi premakne robota za eno polje.

V kakšnem zaporedju mora pritisniti na tipke, da bo robot prišel do žoge po najkrajši možni poti? Nariši puščice v pravilnem vrstnem redu.

[illegible]

## RAJZOLJ EGY SZÖRNYET! / NARIŠI POŠAST

Játsszunk egy Rajzolj egy szörnyet játékot! Van 5 kockánk: egy-egy piros, sárga, zöld, kék és lila. A kockák színe, a rajtuk lévő pöttyök számával együtt, meghatározza a szörny tulajdonságait, nevezetesen így:

|                                                                                   |                              |                |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|----------------|
|  | piros kocka                  | szemek száma   |
|  | sárga kocka                  | szarvak száma  |
|  | zöld kocka                   | kezek száma    |
|  | kék kocka                    | fogpárok száma |
|  | lila kocka                   | lábak száma    |
|                                                                                   | a legkisebb két szám összege | feltok száma   |

Ezeket a kockákat dobták:



Piros  
kocka

sárga  
kocka

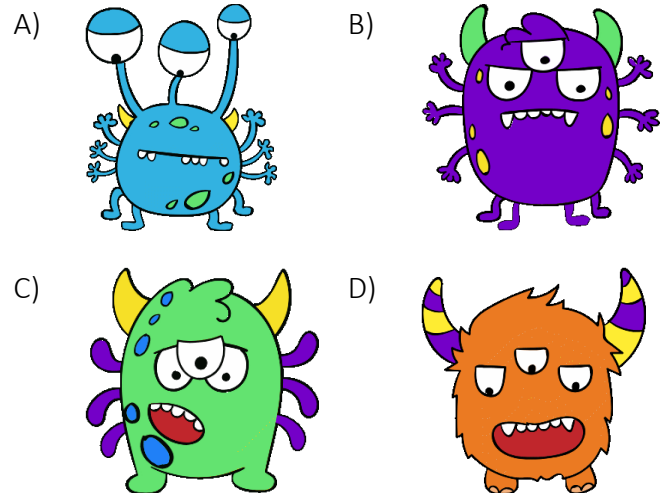
Zöld  
kocka

Kék  
kocka

Lila  
kocka

A fenti kockaértékek alapján a barátok négy szörnyet rajzoltak.

Melyik kép felel meg valamennyi utasításnak?



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:



Rdeča  
kocka

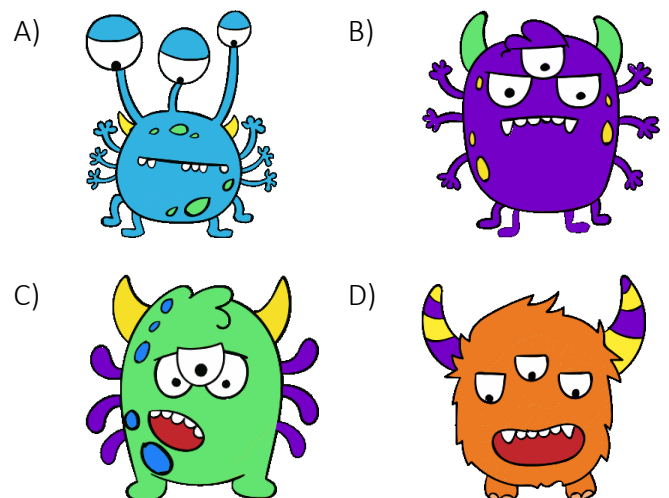
Rumena  
kocka

Zelena  
kocka

Modra  
kocka

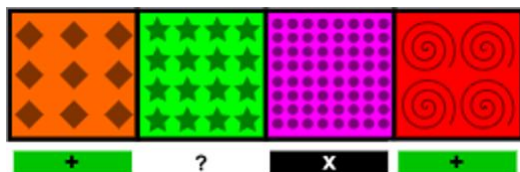
Vijolična  
kocka

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



## TALÁLD KI A JELSZÓT! / UGOTOVI GESLO

A Találd ki a jelszót! játékban a játékosok egy 4 színes négyzetből álló rejtett jelszót keresnek. Minden tipp után a játékos az alábbi módon következtethet az egyes mezők színére.

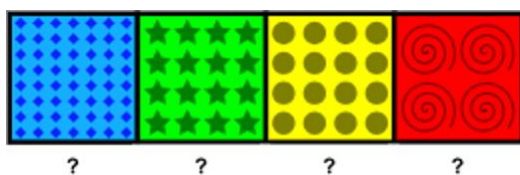


A színek alatti szimbólumok jelentése:

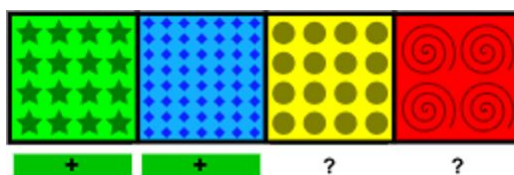
|  |                                        |
|--|----------------------------------------|
|  | A szín a megfelelő helyen van.         |
|  | A szín megfelelő, de rossz helyen van. |
|  | Ez a szín nincsen benne a jelszóban.   |

Mija kétszer tippelt, és a következő válaszokat kapta:

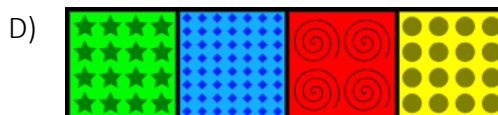
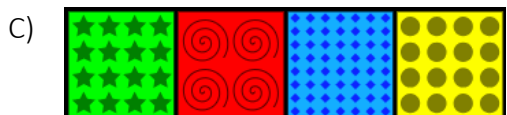
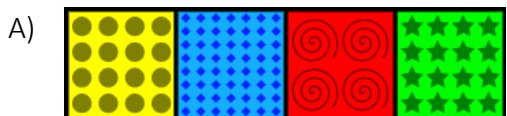
1. próbálkozás:



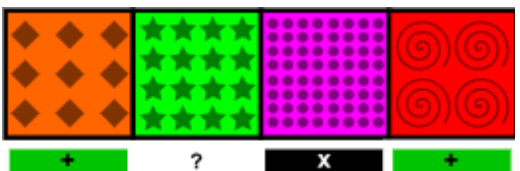
2. próbálkozás:



Mi a helyes jelszó?



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:

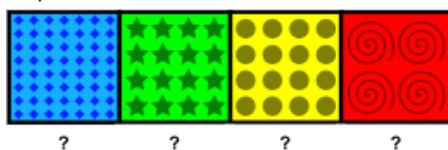


Oznake pod barvami pomenijo:

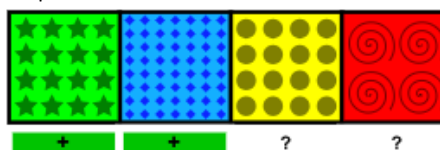
|  |                                          |
|--|------------------------------------------|
|  | Barva je na pravem mestu.                |
|  | Pravilna barva, ampak na napačnem mestu. |
|  | Te barve ni v geslu.                     |

Mija je ugibala dvakrat in dobila naslednje odzive:

1. poskus:



2. poskus:



Kakšno je pravilno geslo?

## ALEX KINCSE / ALEKSOV ZAKLAD

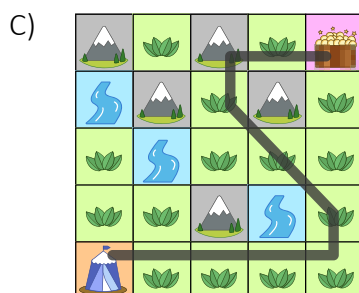
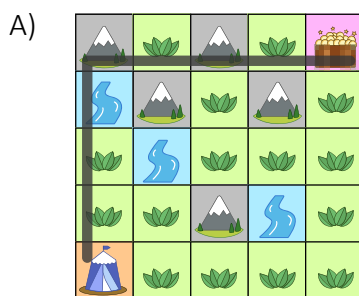
A felfedező Alex egy régi kincsestérképet talált! A térképen egy rács látható különböző szimbólumokkal:

 tábor,  fű,  hegy,  víz és  kincs.

Alex elindul a  táborban található  kincshez. Útja során a következő szabályokat követi:

1. Nem léphet vízbe.
2. Legalább 1 hegyen át kell kelnie.
3. Csak felfelé ↑, lefelé ↓, balra ← vagy jobbra → léphet.

Az alábbiakon 4 út látható. Melyiken kell ahhoz Alexnek haladnia, hogy betartsa a fenti szabályokat?



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 →.



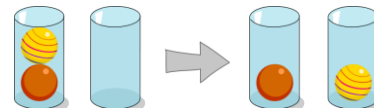
Spodaj so prikazane 4 poti. Po kateri naj gre Aleks, da bo upošteval vsa zgornja pravila?

## CUKORKÁK / BONBONI

Dávid 4 doboz, két-két cukorkát tartalmazó édességet vett. Az utolsó dobozból, ami most üres, mindkét cukorkáját megette. A megmaradt cukorkák három színűek.



Dávid át szeretné rendezni a cukorkákat úgy, hogy az azonos színűek ugyanabba a dobozba kerüljenek. Minden dobozból csak a **legfelső** cukorkát veheti ki, és minden dobozban egyszerre maximum két cukorka lehet.

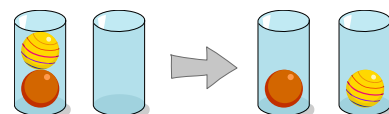
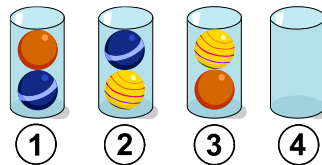


Milyen lépéskombinációval érheti el Dávid a kívánt elrendezést?

- A) Áthelyezés az 1.-ből a 4. dobozba – áthelyezés a 3.-ból az 1. dobozba – áthelyezés a 3.-ból a 4. dobozba – áthelyezés a 2.-ből a 3. dobozba.
- B) Áthelyezés a 2.-ből a 4. dobozba – áthelyezés a 3.-ból a 2. dobozba – áthelyezés az 1.-ből a 3. dobozba – áthelyezés az 1.-ből a 4. dobozba.
- C) Áthelyezés a 3.-ból a 4. dobozba – áthelyezés a 2.-ből a 4. dobozba – áthelyezés az 1.-ből a 3. dobozba – áthelyezés az 1.-ből a 2. dobozba.
- D) Áthelyezés a 2.-ből a 4. dobozba – áthelyezés az 1.-ből a 2. dobozba – áthelyezés a 3.-ból az 1. dobozba – áthelyezés az 1.-ből a 4. dobozba.

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.

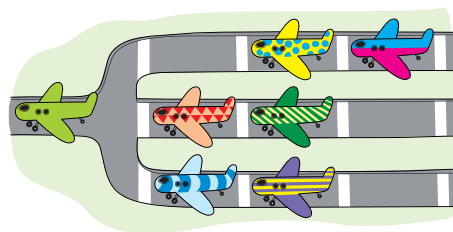


S katero kombinacijo potez lahko David pride do želene razvrstitve?

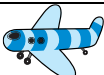
- A) Premik iz 1. v 4. škatlico – Premik iz 3. v 1. škatlico – Premik iz 3. v 4. škatlico – Premik iz 2. v 3. škatlico
- B) Premik iz 2. v 4. škatlico – Premik iz 3. v 2. škatlico – Premik iz 1. v 3. škatlico – Premik iz 1. v 4. škatlico
- C) Premik iz 3. v 4. škatlico – Premik iz 2. v 4. škatlico –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

## REPÜLŐGÉPEK / LETALA

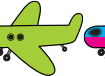
A képen hét repülőgép látható, amelyek 3 sorban várakoznak a felszállásra az egyik kifutópályáról. A repülőgépek nem ugorhatnak át a sorokon.



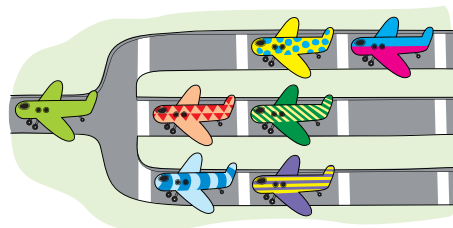
Az alábbiakban egy felszállási ütemterv látható, amelyen néhány repülőgépet már berajzoltak, de a többit hozzá kell adni:

| Felszállási idő | 10.45 | 10.50                                                                             | 10.55 | 11.00                                                                             | 11.05 | 11.10                                                                               | 11.15 |
|-----------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Repülőgép       |       |  |       |  |       |  |       |

Milyen sorrendben szállhatnak fel a repülőgépek, figyelembe véve a menetrendet?

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

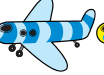
Na sliko vidiš sedem letal, ki čakajo v 3 vrstah za vzlet z ene vzletne steze. Letala ne morejo preskakovati vrste.



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

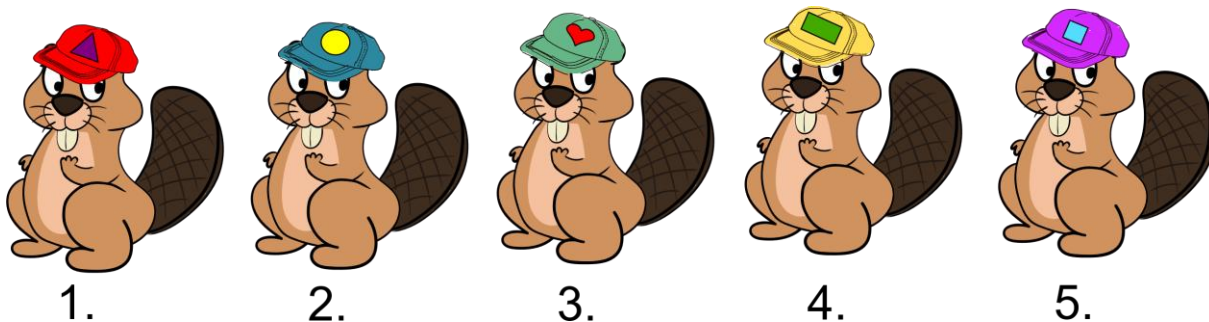
| Čas vzleta | 10.45 | 10.50                                                                               | 10.55 | 11.00                                                                               | 11.05 | 11.10                                                                                | 11.15 |
|------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Letalo     |       |  |       |  |       |  |       |

V kakšnem vrstnem redu lahko vzletijo letala ob upoštevanju urnika?

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

## MÉRKŐZÉS / TEKMA

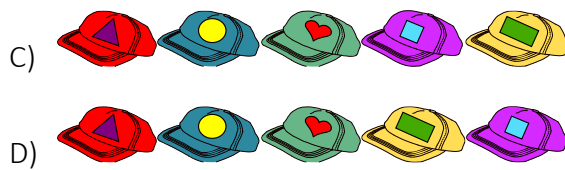
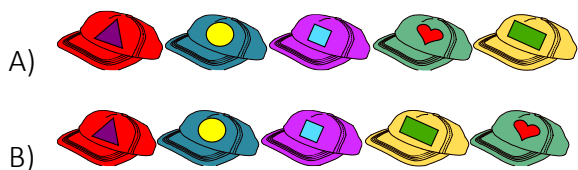
Öt hód mérkőzik meg egy versenyben. Egymás után, jobbról balra futnak. Minden hód más-más mintájú sapkát visel. Az első perc után a hódok a következő sorrendben futnak:



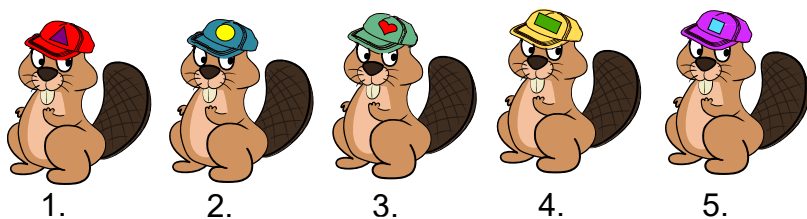
A verseny során a következő változások történnek:

- 1) A kék négyzettel jelölt sapkát viselő hód két hellyel előrébb lép.
- 2) Ezután a zöld téglalappal jelölt sapkát viselő hód egy hellyel előrébb lép.
- 3) Ezután a piros szívvel jelölt sapkát viselő hód két hellyel előrébb lép.

Ezzel a verseny véget ér. Mi a sorrend a verseny végén?



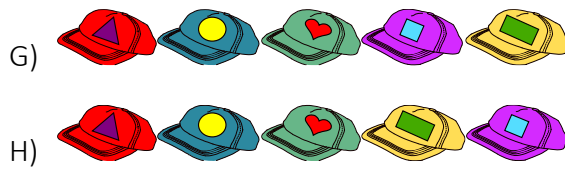
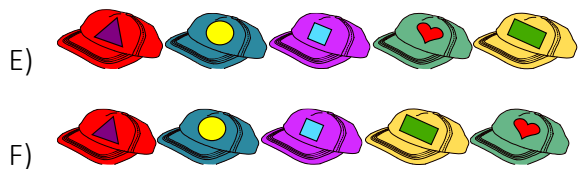
Pet bobrov tekmuje v teku. Tečejo eden za drugim, od desne proti levi. Vsak bober nosi kapo z drugačnim našitkom. Po prvi minuti tečejo bobri v naslednjem vrstnem redu:



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?



## ÉPÍTÉSI ÚTMUTATÓ / NAVODILA ZA GRADNJO

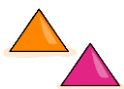
A következő építőelemekkel rendelkezel:



6 kocka



1 híd



2 piramisok

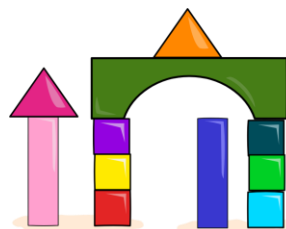
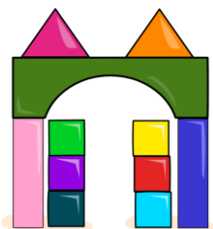


2 oszlop

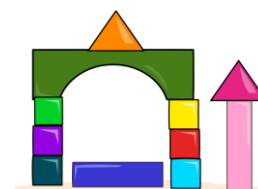
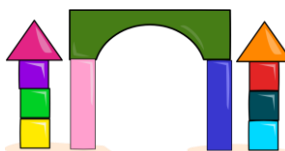
Egy barátod a következő utasításokat adja neked:

1. Vegyél 3 kockát!
2. Rakd egymásra a kockákat úgy, hogy egy tornyot építsél!
3. A maradék három kockából építs egy másik tornyot!
4. Helyezd a 2 oszlopot a kockákból álló tornyok mellé!
5. Helyezd a hidat a megalkotott építményre!
6. Fogd meg a két piramisok, és helyezd őket az építményre!

Ezeket az utasításokat betartva különféle építményeket alkothatsz, például ezt a kettőt:



Az alábbi építmények közül melyiket **nem lehet** a fenti utasítások szerint megépíteni? Karikázd be!



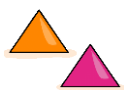
Na voljo imaš:



6 kock



1 most



2 piramidi

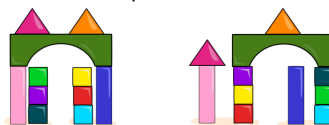


2 kvadra

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.

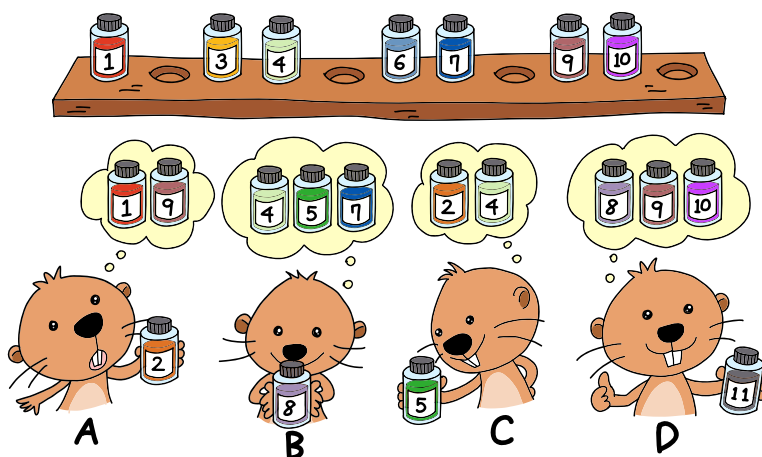
## HOMOKFESTMÉNYEK / PEŠČENE SLIKE

A diákok színes homokból készítenek festményeket. Először ragasztót kennek a papírra, azután homokot szórnak rá. Mivel a ragasztó gyorsan szárad, a munka megkezdése előtt a kép elkészítéséhez szükséges összes színes homokkal rendelkezniük kell.

Minden egyes színű homokot, 1-től 11-ig számozott, külön téglyekben tárolnak. A tanár odaadja a színes homokot tartalmazó téglyeket a diákoknak. A képen azokat a számozott téglyeket látjuk, amelyeket Aleks, Brina, Cvetka és Davor tartanak a kezükben, a buborékban pedig azokat, amelyikre még szükségük van.

A munka megkezdése előtt minden diáknak be kell szereznie az összes szükséges színes homokot a festményéhez. Amikor valaki befejezi a képet, visszarakja az üvegeket. Ha valaki más már használja az üveget, akkor megvárja, hogy az illető visszarakja azt.

A tanulók közül ki fogja utolsókénti befejezni a festményét?



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? \_\_\_\_\_

## LÉPEGETŐS / SKOKI

A Lépegetős játékban nyolc különböző kártyából építünk egy játéktáblát. Minden kártyát egy szám és egy jobbra vagy balra mutató nyíl jelöl.

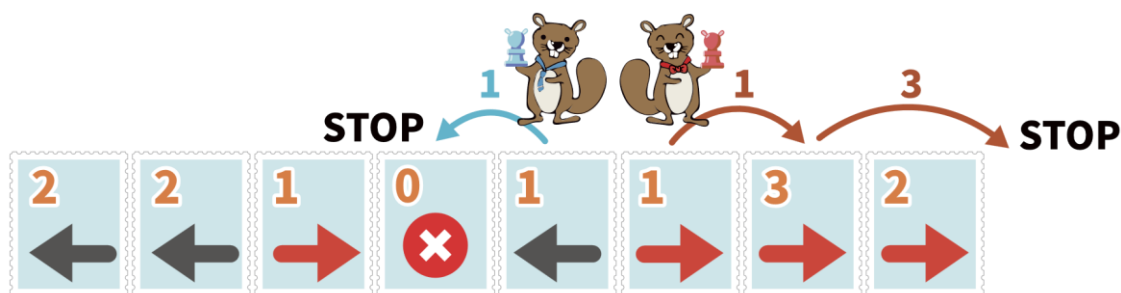
Minden játékos kiválasztja, melyik kártyára helyezi először a bábuját.

Ezután kártyáról kártyára ugrik, ahogyan azt a nyílak (ugrás iránya) és a számok (ugrás hossza) jelzik. A játékos akkor fejezi be a játékot, amikor egy 0-s számú kártyára vagy a játéktáblán kívülre kerül.

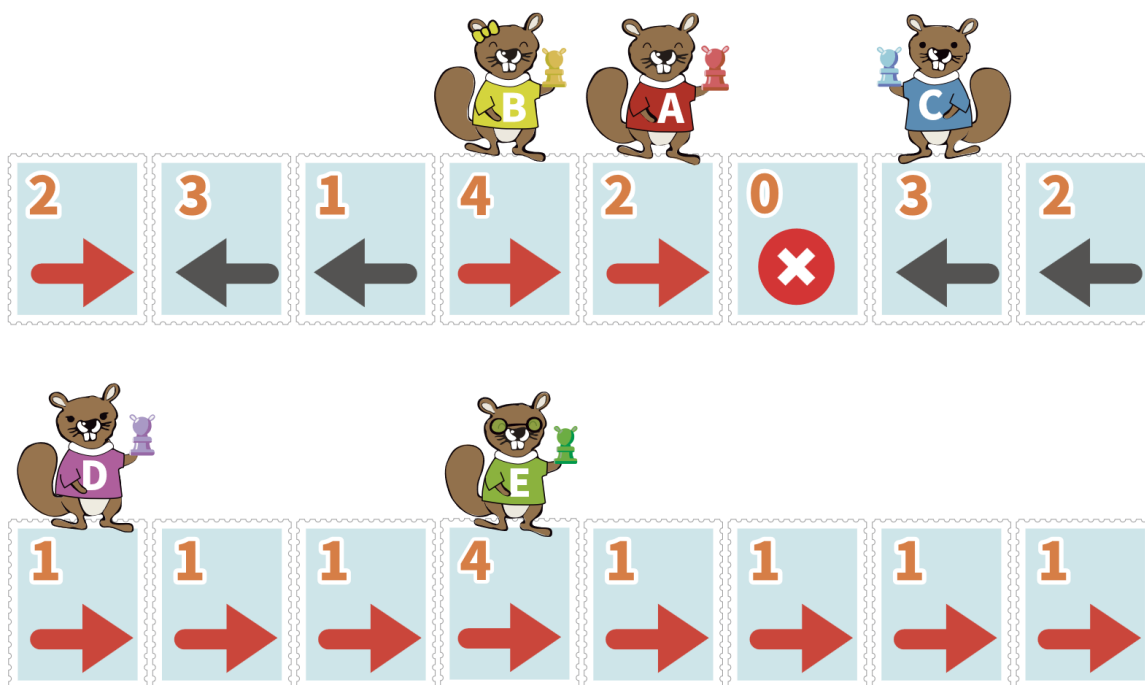
Minden alkalommal, amikor egy játékos egy kártyára jut, beleértve a kezdőkártyát is, az azon lévő szám hozzáadódik a játékos pontjaihoz.

Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerzi.

Például: a képen látható kék hód 1 pontot, a piros hód pedig 4 pontot szerzett.



Ma öt játékos mérkőzik meg két játéktáblán. A bábuikat (az A, B, C, D és E hódok) a kezdőmezőkre helyezték:



Melyik hód lesz a győztes? A B C D E

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

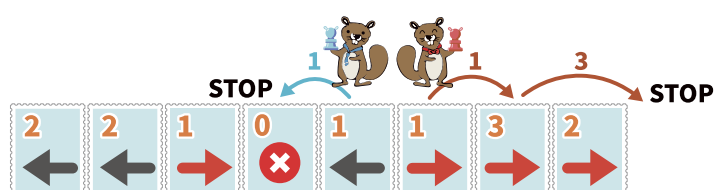
Vsak igralec izbere, na katero karto bo najprej postavil svojo figuro.

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.

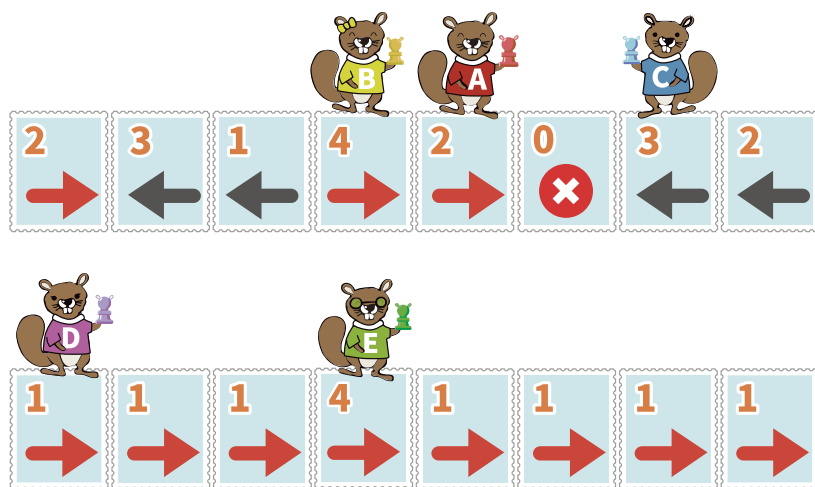
Igralec točke seštevata tako, da seštevata točke na vsaki karti, na kateri pristane, vključno s karto, na kateri začne.

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