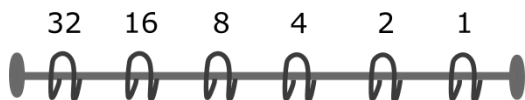
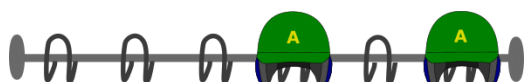


PONTSZÁMLÁLÁS / ŠTETJE TOČK

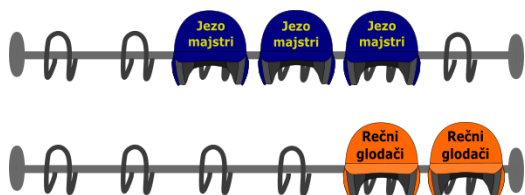
A hódok kedvelik a baseballt. Mivel nem tudnak papírra írni, a pontjaik nyomonkövetéséhez baseballsapkákat akasztanak a fogasokra. Minden kampónak van egy bizonyos pontértéke, ahogyan az az alábbi képen is látható.



Egy csapat elért pontjait úgy számolják össze, hogy összeadják az összes kampó értékét, amelyekre a csapat sapkáit akasztották. Például öt pontot jelent, ha a sapkákat a 4 és 1 pont értékű helyekre helyezik:

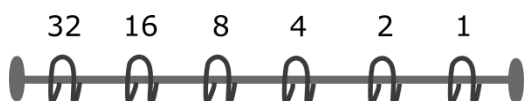


A Jezomajstri és a Rečni glodači csapatok vasárnap játszottak egy mérkőzést. A lentiek a két csapat által szerzett pontok:



Milyen pontkülönbséggel nyert a győztes csapat? _____

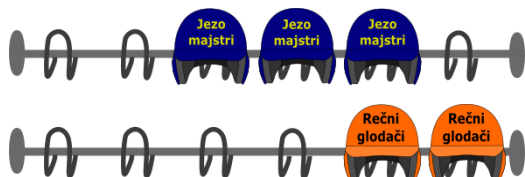
Bobri obožujejo bejzbol. Ker ne znajo pisati na papir, za beleženje točk uporabljajo sistem z obešanjem bejzbolskih čepic na obešalne kljukice. Vsaka kljukica ima določeno vrednost točk, ki jih prikazuje spodnja slika.



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:



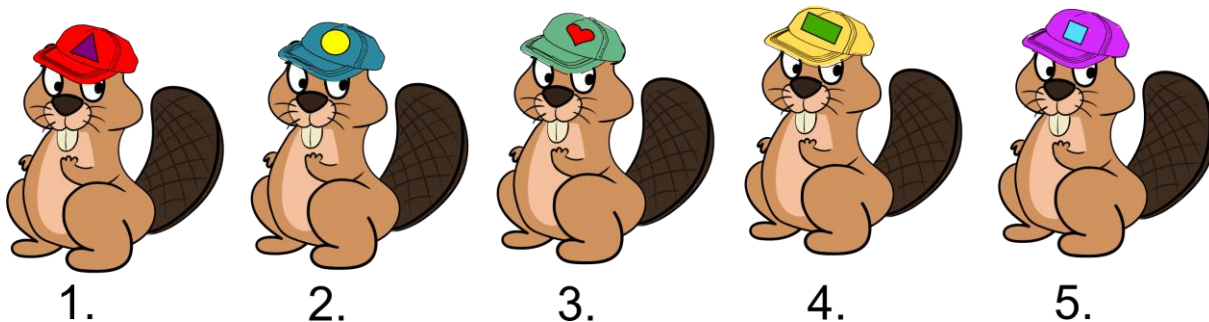
Ekipe Jezomajstri in Rečni glodači sta v nedeljo odigrali tekmo. To so dosežene točke obeh ekip:



S kakšno razliko v točkah je zmagała zmagovalna ekipa? _____

MÉRKŐZÉS / TEKMA

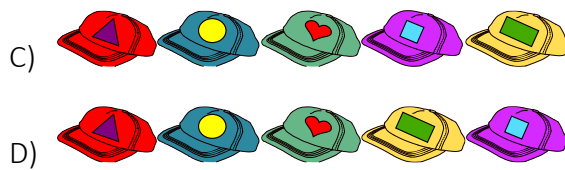
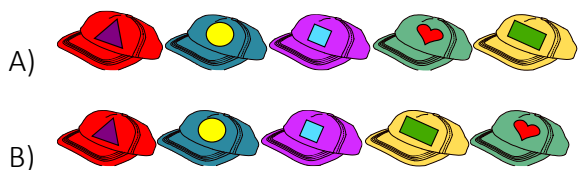
Öt hód mérkőzik meg egy versenyben. Egymás után, jobbról balra futnak. Minden hód más-más mintájú sapkát visel. Az első perc után a hódok a következő sorrendben futnak:



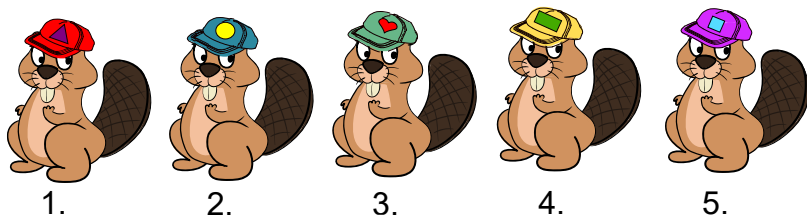
A verseny során a következő változások történnek:

- 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?



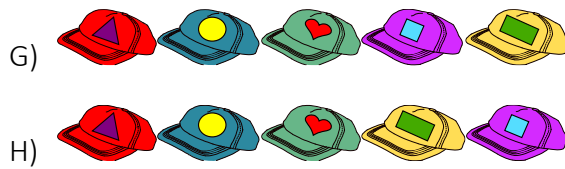
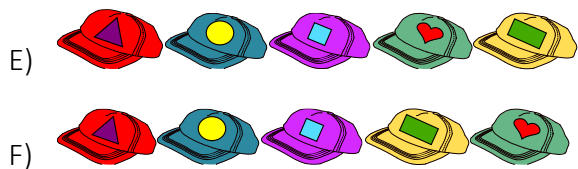
Pet bobrov tekmuje v teku. Tečejo eden za drugim, od desne proti levi. Vsak bober nosi kapo z drugačnim našitkom. Po prvi minuti tečejo bobri v naslednjem vrstnem redu:



Med tekmo se zgodijo naslednji premiki:

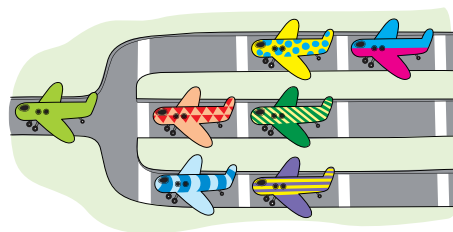
- 1) Bober z modrim kvadratom na kapi se premakne za dve mesti naprej.
- 2) Nato se bober z zelenim pravokotnikom na kapi premakne za eno mesto naprej.
- 3) Nato se bober z rdečim srcem na kapi premakne za dve mesti naprej.

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

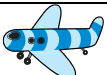


REPÜLŐGÉPEK / LETALA

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



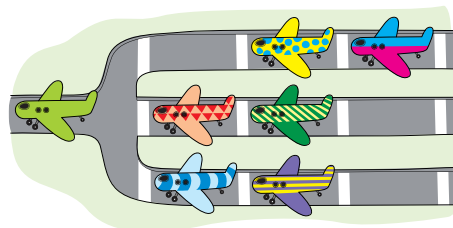
Az alábbiakban egy felszállási ütemterv látható, amelyen néhány repülőgépet már berajzoltak, de a többit hozzá kell adni:

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)       

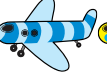
Na sliko vidiš sedem letal, ki čakajo v 3 vrstah za vzlet z ene vzletne steze. Letala ne morejo preskakovati vrste.



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)       

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

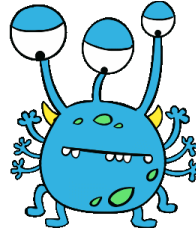
Kék
kocka

Lila
kocka

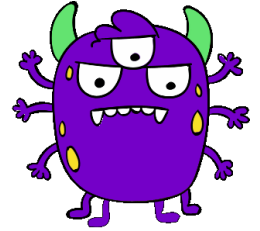
A fenti kockaértékek alapján a barátok négy szörnyet rajzoltak.

Melyik kép felel meg valamennyi utasításnak?

A)



B)



C)



D)



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

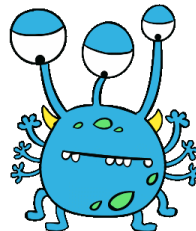
Zelena
kocka

Modra
kocka

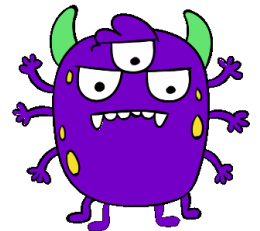
Vijolična
kocka

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

A)



B)



C)



D)



ÉPÍTÉSI ÚTMUTATÓ / NAVODILA ZA GRADNJO

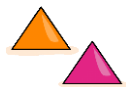
A következő építőelemekkel rendelkezél:



6 kocka



1 híd



2 piramisok

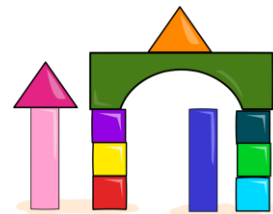
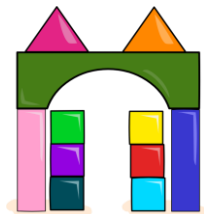


2 oszlop

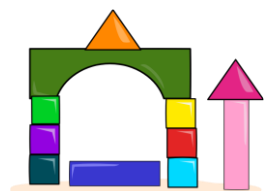
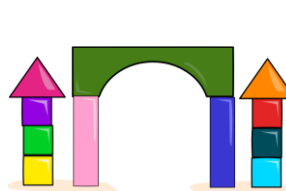
Egy barátod a következő utasításokat adja neked:

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!



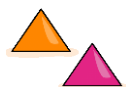
Na voljo imaš:



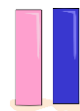
6 kock



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.

PERZSA SZŐNYEG / PERZIJSKA PREPROGA

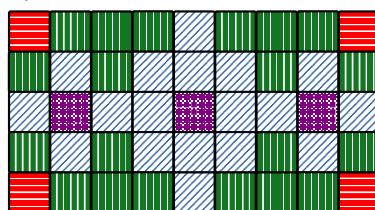
Sára rendelkezik egy kötőrobottal, amely négy különböző mintázatú szőnyeget készít. A robotnak minden egyes mintát egy kétjegyű kóddal adnak meg:

00	11	01	10
			

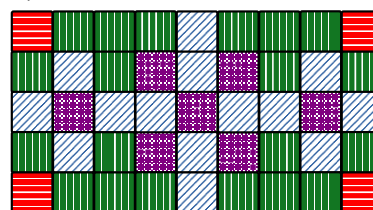
Sára betáplálja ezt a kötőprogramot a robotnak. Minden kód megmondja a robotnak, melyik mintát csomózza a szőnyeg egyes négyzeteibe. A robot balról jobbra, fentről lefelé dolgozik. Az alábbi szőnyegek közül melyiket fogja a robot Sára programja alapján elkészíteni?

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

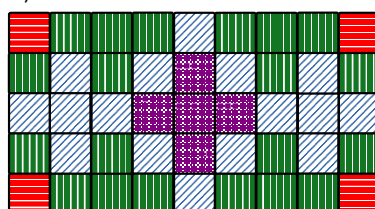
A)



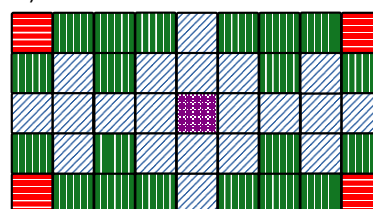
B)



C)



D)



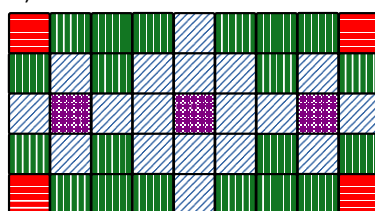
Sara ima pletilnega robota, ki izdeluje preproge s štirimi različnimi vzorci. Vsak vzorec se robotu posreduje z dvomestno kodo:

00	11	01	10
			

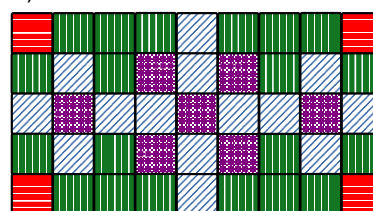
Sara posreduje ta pletilni program robotu. Vsaka koda robotu pove, kateri vzorec naj vplete v posamezen kvadrat preproge. Robot plete od leve proti desni, od zgoraj navzdol. Katero od naslednjih preprog bo robot izdelal na podlagi Sarinega programa?

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

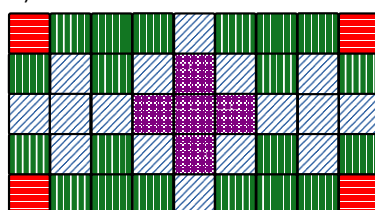
A)



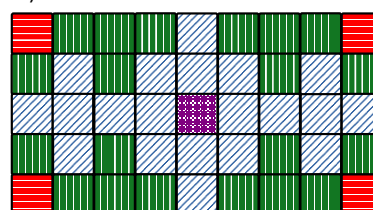
B)



C)



D)



TITKOSÍRÁS / SKRIVNO SPOROČILO

Brunó és Pál barátok, és minden héten más helyszínen találkoznak. A találkozási helyüket a következő betűkből álló négyzetrács segítségével kódolják.

Brunó az eheti találkozási helyhez Pálnak egy kódolt üzenetet küldött:

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

A kódolt üzenet megfejtéséhez Pálnak a következőket kell tennie:

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

- A piros négyzeten kezd.
- Az utasításoknak megfelelően halad:
 - G - fel
 - Do - le
 - De - jobbra
 - L - balra
- Az egyes betűk előtti szám azt mutatja meg, az adott irányban hány négyzetet kell haladnia.
- Minden alkalommal, amikor az utasítást egy betűvel jelölt négyzeten fejezi be, feljegyzi azt.
- A betűket abban a sorrendben olvassa el, ahogyan összegyűjtötte őket, és így megleti a találkozási helyet.

Hol találkoznak? A) ŠOLA B) TRGOVINA C) VRTEC D) KNJIŽNICA

Prijatelj 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.

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

EMMA VIRÁGAI / EMINE ROŽE

Emma három vázába válogatja a virágokat. Háromféle virág van:

tulipán liliom margaréta



Mindegyik virág lehet sárga, fehér vagy lila.

Minden virágnak 0, 1 vagy 2 levele lehet a szárán.

Emma mindig ugyanannyi virágot tesz minden vázába. Arra is mindig ügyel, hogy minden vázában a virágok azonos fajtájúak, színűek vagy levélszámúak legyenek. Mindegyik vázában ugyanazon szabály szerint kell elrendezni őket. Ahogyan a képen látható: Emmának jelenleg 3 vázája van 6 virággal, amelyekre különböző szabályok érvényesek (az első és a második vázában a virágok azonos színűek, a harmadik vázában pedig ugyanannyi levél van a szárakon):



Vesz még 3 virágot (lásd a képen), és mind a 9 virágot átrendezi vázában úgy, hogy mindegyikben a virágok pontosan a fent leírt szabályok egyike szerint kerüljenek elrendezésre.



Az alábbi lehetőségek közül melyik mutatja az egyik vázát, amelyet Emma kap a virágok elrendezése után? Jelöld meg! Karikázd be!



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

Vsaka roža je lahko rumena, bela ali vijolična.

Vsaka roža ima lahko 0, 1 ali 2 lista na stebelu.

tulipan lilija marjeta



Ema vedno da v vse vase 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 vase 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.

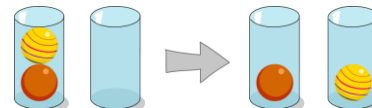


CUKORKÁK / BONBONI

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.



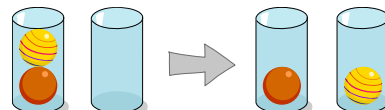
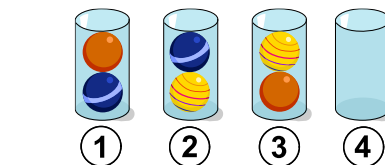
Milyen lépéskombinációval érheti el Dávid a kívánt elrendezést?

- 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

ÁTKELÉS A FOLYÓN / PREČKANJE REKE

György a nemzeti parkba belépve kapott egy kódot, amellyel kőről kőre ugorva kelhet át a folyón.

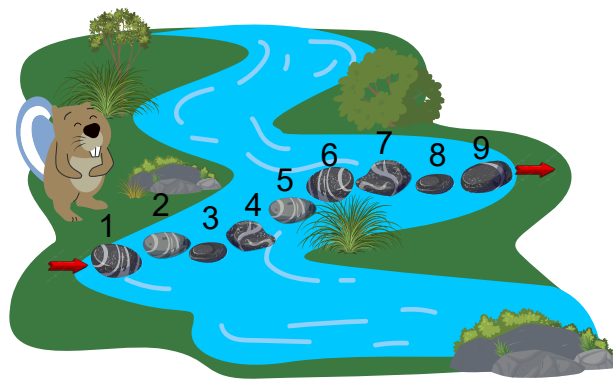
Hogyan kell leolvasni a kódot?

Az **A** azt jelenti, hogy ugrás 2 kövvel előre.

- Ha György már a kilencedik kövön van, akkor azon marad.
- Ha György a 8. kövön van, akkor átugorhat a túlpartra.

A **B** azt jelenti, hogy 1 követ visszalép.

- Ha György a kezdőparton van, akkor ott marad, ahol tartózkodik.



B → A → A → A → B → A → A → B → A

Például, ha a következő kódot követi:

	B	→	A	→	A	→	A	→	B	→	A	→	A	→	B	→	A
Helyben marad	Kő		Kő		Kő		Kő		Kő		Kő		Kő		Kő		Átért a másik partra
	2		4		6		5		7		9		8				

György a következő módon fog átkelni a folyón:

Az alábbi kódok melyike viszi át megfelelően Györgyöt a túlpartra?

- 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**

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.

Na primer, če sledi naslednji kodi:

B → A → A → A → B → A → A → B → A

	B	→	A	→	A	→	A	→	B	→	A	→	A	→	B	→	A
Ostani na mestu	Kamen		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 zgornjih kod bo prav tako Gregorja pripeljala na ciljni breg?

A HÓDOK ÉS A FA / BOBRI IN LES

Emil és barátai kedvelik a túrázást. A túráik során a barátaik adatokat gyűjtenek a látott fákról, amelyeket hosszú táblázatokba írnak be:

	Severin a levelek alakjáról (), és a hozzájuk tartozó fák fajtájáról () gyűjt adatokat.
	Katarina a gyümölcsökről (), és a hozzájuk tartozó fák fajtájáról () gyűjt adatokat, valamint arról, hogy azok tűlevelűek-e ().
	Lara a fa színéről (), és a hozzájuk tartozó fák fajtájáról () gyűjt adatokat, valamint arról, hogy a fa alkalmas-e hódok házáinak építésére ().

Emil talált egy falevelet az erdőben, és felismeri az alakját. Azt szeretné tudni, hogy ennek a fafajnak a fája alkalmas-e hódházak építésére. Melyik barátját kérdezze meg, és milyen sorrendben, hogy megjelje a választ?

- A) Csak Larát. C) Először Severint, majd Larát.
- B) Először Severint, majd Katarinát. D) Először Katarinát, majd Severint, aztán Larát.

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.

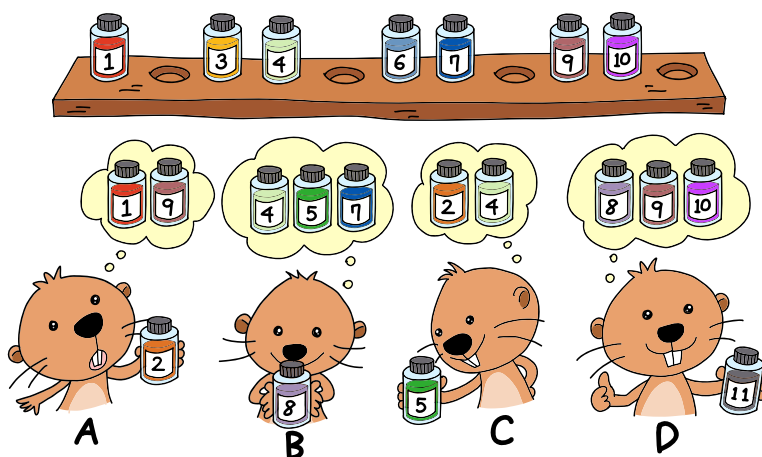
HOMOKFESTMÉNYEK / PEŠČENE SLIKE

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 téglékben tárolnak. A tanár odaadja a színes homokot tartalmazó tégléket a diákoknak. A képen azokat a számozott tégléket 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 oblčkih 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.

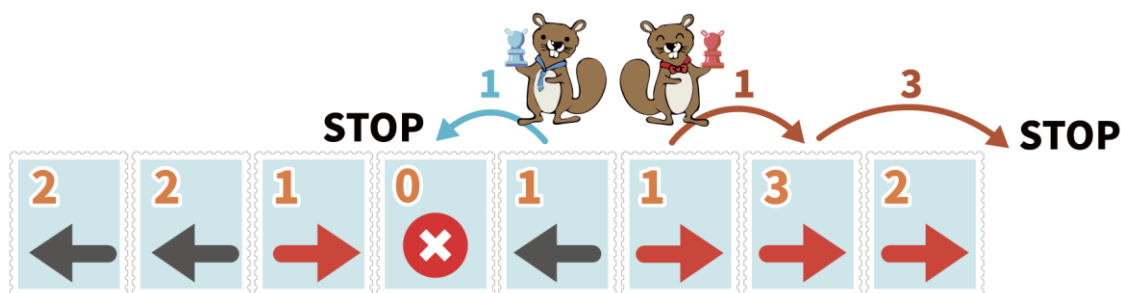
Minden játékos kiválasztja, melyik kártyára helyezi először a bábuját.

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.

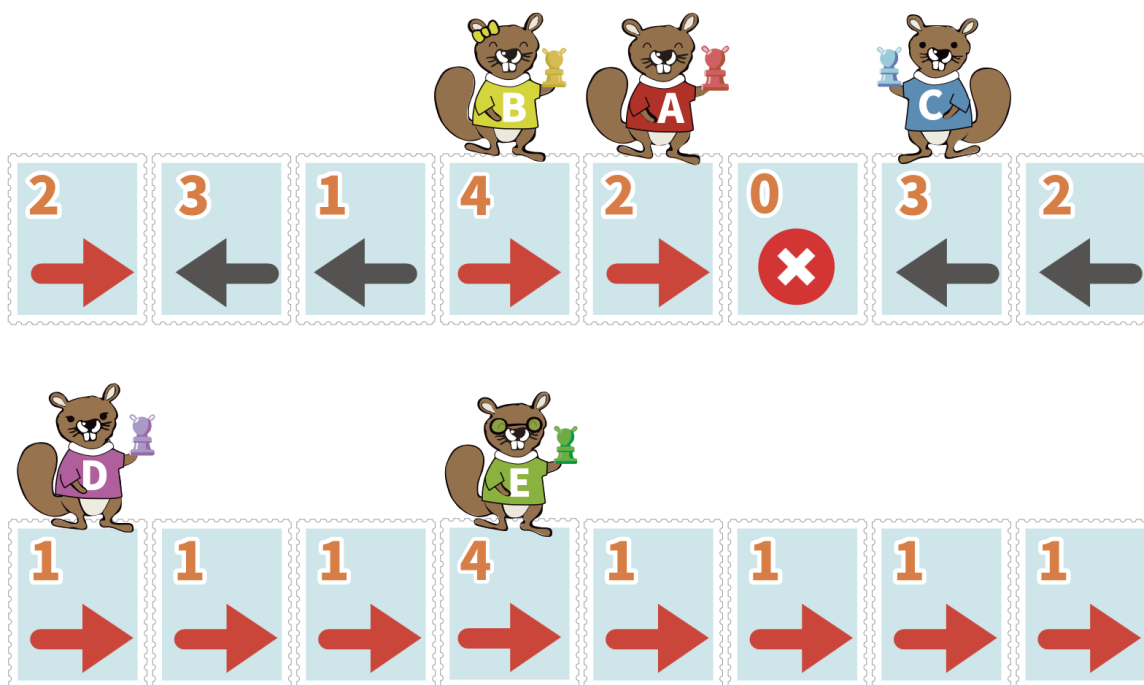
Minden alkalommal, amikor egy játékos egy kártyára jut, beleértve a kezdőkártyát is, az azon lévő szám hozzáadódik a játékos pontjaihoz.

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.

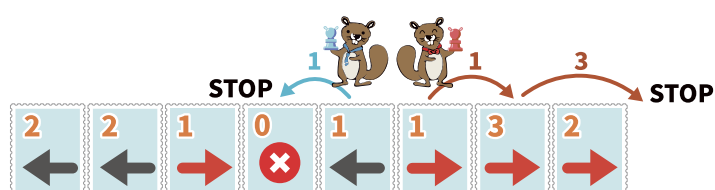
Vsak igralec izbere, na katero karto bo najprej postavil svojo figuro.

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.

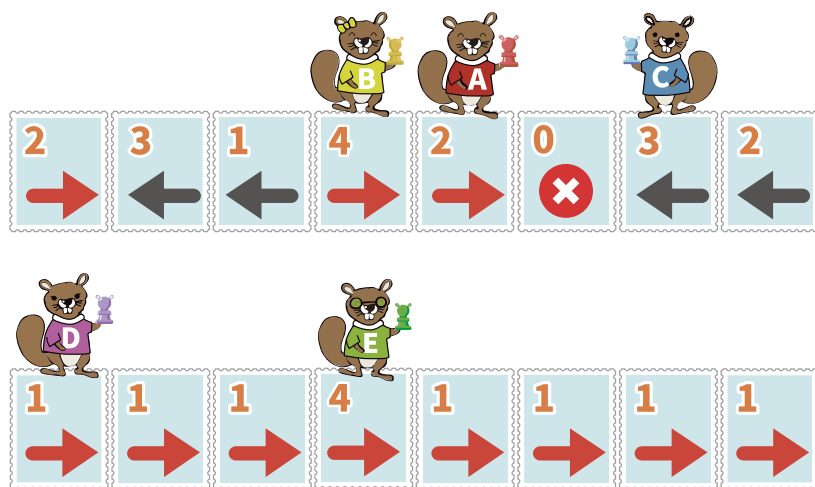
Igralec točke seštevata tako, da seštevata točke na vsaki karti, na kateri pristane, vključno s karto, na kateri začne.

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

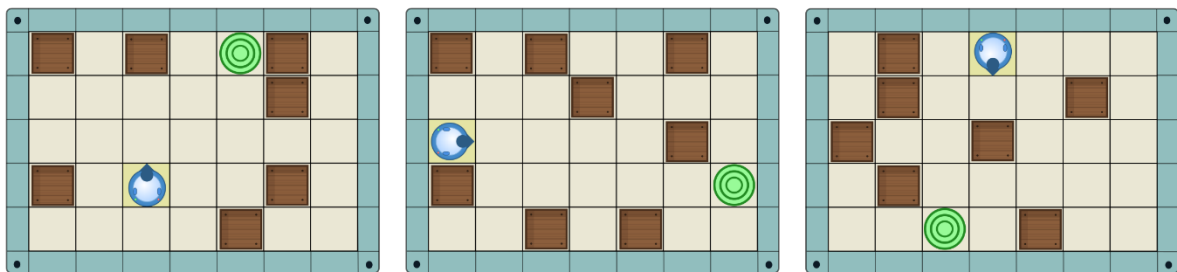
ROBOT A LABIRINTUSBAN / ROBOT V LABIRINTU

A robot  egy akadályokkal teli szobán halad keresztül , és el kell érnie a célig . A robot mozgását három egyszerű parancs vezérli:

- **Előre!** A robot abba az irányba halad előre, amerre néz (a robot  jobbra mozdul), és egészen addig, ameddig falba vagy akadályba nem ütközik. Ekkor megáll. A robot akkor is megáll, amikor célba ér.
- **Fordulj balra!** A robot 90°-kal balra fordul a tartozkodási helyén (nem mozdul el a mezőről).
- **Fordulj jobbra!** a robot 90°-kal jobbra fordul a tartozkodási helyén (nem mozdul el a mezőről).

A robot a kapott utasításokat sorrendben követi.

Három különböző szobánk van. Minden szobában van egy olyan robot, amelyet a lehető legkevesebb parancssal szeretnénk a célhoz eljuttatni. Milyen parancssorozat (program) vezeti el sikeresen a robotokat mindhárom szobában a célhoz?



- A) Fordulj jobbra! Előre! Fordulj balra! Előre! /
Obrat desno. Naprej. Obrat levo. Naprej.
- B) Fordulj balra! Előre! Fordulj balra! Előre! /
Obrat levo. Naprej. Obrat levo. Naprej.
- C) Előre! Fordulj balra! Előre! Fordulj balra! Előre! /
Naprej. Obrat levo. Naprej. Obrat levo. Naprej.
- D) Előre! Fordulj jobbra! Előre! Fordulj balra! Előre! /
Naprej. Obrat desno. Naprej. Obrat levo. Naprej.
- E) Előre! Fordulj balra! Előre! Fordulj jobbra! Előre! /
Naprej. Obrat levo. Naprej. Obrat desno. Naprej.

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?