






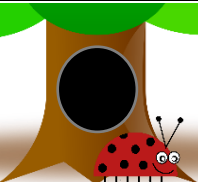







# Méh - Ész Logikai Verseny

2018. III. forduló, 1-2. osztályos korcsoport

Az odú mélyén, miközben a szárnyait pihentette, sikerült Züminek összerakni a barát-detektorát. Gyorsan be is táplálta Zümilla nevét, erre a gép szikrázott egy kicsit, majd hosszas zúgás után több különböző útvonalat is megadott. Valami elromolhatott a detektorban, így Zümi kénytelen lesz az összes utat bejárni, hátha valahol megtalálja barátját. Segíts neki felkeresni a detektor által meghatározott helyeket! Züminek minden egyes útvonal bejárása előtt a pályán berajzolt helyről kell indulnia a megjelölt irányba nézve. A térkép alatt található a detektor által megadott útvonalakat (ezeket soronként lefelé, balról jobbra haladva értelmezd), a nyilak utáni négyzetbe kell berajzolnod azt a helyet, vagy annak oszlop- és sorazonosítóját, ahová az utasításokat követve eljut Zümi, tehát azt a mezőt, amin a parancsok végrehajtása után áll.

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5	