

Országos Méh-Ész Logikai Verseny

2025. I. forduló, 3-4. osztályos korcsoport

Miután Zazi összegyűjtötte az elszórt tárgyakat visszatért a kaptárba és elmesélte az édesanyjának a történeteket.

- Nagyon ügyes voltál! - dicsérte meg a királynő. - De attól tartok, a boszorkány nem fogja ennyiben hagyni a dolgot. Most, hogy a mézeskalács háza meg lett rongálva, a javításhoz biztosan mézre lesz szüksége és el fog jönni hozzánk, hogy megszerezze azt!

- Mit tehetünk? - Kérdezte Zazi kétségbe esve.

- Azt hiszem, itt az idő, hogy egyszer s mindenkorra megállítsuk őt! - mondta a királynő. - De ehhez a gyerekek segítségére is szükségünk lesz. Kérlek, menj el a városba és keresd meg őket! Olyan kedvesek voltak, biztosan a segítségünkre lesznek! De vigyázz, mert a város egy veszélyes hely, főleg, egy ilyen apró méhecske számára!

Segíts Zazinak megkeresni a gyerekeket a városban, majd visszatérni az erdőbe! Ehhez rá kell lépnie az összes, házat ábrázoló, majd végül az erdőt jelölő mezőre! Zazit az előre, hátra, balra és a jobbra parancsokkal (nyilakkal) tudod irányítani. Az előre hatására egy mezőt előre, a hátra hatására egy mezőt hátrafelé lép, a balra és a jobbra parancsok segítségével pedig az adott irányba fordul. (Amennyiben szeretnél többet megtudni Zazi irányításáról, nézd meg a verseny honlapján található segédanyagokat.) Zazi a pályán berajzolt helyről indul és a megjelölt irányba néz. Figyelj rá, hogy a pályáról ne lépjen le, és kerülje el a veszélyes helyeket (autók), az összes többi mezőt nyugodtan használhatod, akár többször is! Oldd meg a feladatot a lehető legkevesebb utasítás felhasználásával!

					
					
					
					
					

