

Országos Méh-Ész Logikai Verseny

2026. I. forduló, 3-4. osztályos korcsoport

Miután a vezérlőteremben sikeresen megoldottátok a feladatot, visszatértetek a méhkirálynőhöz. Hosszas töprengés után arra jutottatok, hogy az öreg tölgy lehet a problémátok megoldása, ahogyan iderepített, ugyanúgy vissza is tud vinni benneteket, csak egy baj van, a sok szennyezéstől az egész erdő haldoklik.

- Emlékeztek még a gonosz boszorkányra? - kiáltott fel a méhkirálynő. - Volt egy Wingardium Növiosa nevű varázslata is, amitől a növények gyors növekedésnek indultak. A mézeskalács kunyhójának romjai itt vannak nem messze. Üljetek bele az egyik ZümmBotba, guruljatok vele oda és derítsétek fel a házat, hátha megtaláljátok a varázsigét. Útközben szedjétek össze az öreg tölgy magjait, ha meglesz a varázslat, majd azokból növesztünk új fákat az erdőbe!

Gyorsan be is pattantatok a legközelebbi ZümmBotba és elindultatok megkeresni a boszorkány kunyhójának romjait.

Jussatok el a mézeskalács házikó romjaihoz, miközben az összes tölgyfa magot (makkot) összegyűjtitek! Ehhez irányítsd a ZümmBotot a makkokat, és végül a romos házat ábrázoló mezőre! A ZümmBotot 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. A ZümmBot a pályán berajzolt helyről indul és a megjelölt irányba néz. Figyelj rá, hogy a pályáról ne lépjen le, és kerülj el a veszélyes helyeket (vegyszeres hordókból kiborult mérgező tócsák), az összes többi mezőt nyugodtan használhatod, akár többször is! Oldd meg a feladatot a lehető legkevesebb utasítás felhasználásával!

