**1. Okolo jazera**

Začiatok formulára

Bobor sa chodí prechádzať okolo jazera, ku ktorému vedie len jedna prístupová cesta. Prechádzku začne buď smerom vľavo alebo vpravo a obíde celé jazero.
Včera išiel smerom **vľavo** a na svojej prechádzke **postupne videl**:
lavičku, slnečník, zavlažovač, slnečník, slnečník.
Dnes išiel smerom **vpravo** a postupne **videl**:
slnečník, lavičku, zavlažovač, slnečník, lavičku.
Čo sa odvčera zmenilo?

namiesto slnečníka je teraz lavička

všetko je rovnaké ako včera

namiesto zavlažovača je slnečník

namiesto lavičky je teraz slnečník

Spodná časť formulára

**2. Cukríky**

Začiatok formulára

Mama má 6 jahodových, 7 malinových a 5 čučoriedkových cukríkov, ktoré chce rozdeliť medzi 4 deti tak, aby malo každé z nich **rovnaký počet** cukríkov.
Alica chce iba **čučoriedkové** cukríky.
Zvyšné 3 deti chcú, aby bol **každý** ich cukrík **iný**.
Koľko cukríkov dá mama každému dieťaťu?

2 cukríky

3 cukríky

4 cukríky

Cukríky sa nedajú rozdeliť podľa želaní detí.

Spodná časť formulára

**3. Heslo**

Začiatok formulára

Adam vie, že heslo musí byť také, aby ho nikto nemohol ľahko uhádnuť a aby si ho on mohol ľahko zapamätať.
Na zapamätanie svojho hesla teraz používa vetu:
**Mám rád bryndzové halušky**
Túto vetu si opakuje, keď zadáva takéto heslo:
**M3r3b9h7**
Jeho kamarát Emil sa rozhodol použiť na zapamätanie hesla rovnakú metódu. Na zapamätanie použil vetu:
**Baví ma súťaž iBobor**
Aké je Emilove heslo?

B4m2s5i6

4B2m5s6i

b4m2s5i6

B4m2s5i1B5

Spodná časť formulára

### 4. Čokolády

Začiatok formulára

Na stole sú 4 čokolády rôznych tvarov – krúžok, srdiečko, štvorec, hviezdička. Zuzka si môže vybrať iba jednu z nich a chce si vybrať tú s najväčšou hmotnosťou.
Vie že:

* krúžok je ťažší ako srdiečko
* srdiečko je ťažšie ako štvorec
* hviezdička je ťažšia ako štvorec
* srdiečko je ťažšie ako hviezdička

Aký tvar si Zuzka vyberie?

srdiečko

hviezdička

štvorec

krúžok

Spodná časť formulára

### 5. Pomiešané klávesy

Začiatok formulára

Miško má špeciálnu klávesnicu. Klávesy s písmenami fungujú tak, že sa klávesy umiestnené vo dvojiciach vedľa seba zamieňajú. Napríklad, ak Miško stlačí Q, napíše sa W a naopak, ak stlačí W, napíše sa Q. Dá sa povedať, že tieto dva klávesy sú spárované. Podobne sú spárované aj klávesy E a R, A a S atď. Výnimkou sú klávesy s písmenami L a M, ktoré síce nie sú vedľa seba, ale sú spárované.
Miško stlačil postupnosť klávesov:
FPGPFS
Čo napísal?

GOMORA

DOHODY

DOHODA

POHODA

Spodná časť formulára

### 6. Požičiavanie kníh

Začiatok formulára

V bobrovskej škole majú v jednej polici v rade uložené knihy na požičiavanie. Keď si niekto požičiava knihu, **vezme prvú zľava** v rade a zapíše sa do knihy výpožičiek. Keď niekto vracia knihu, položí ju na **ľavú stranu radu** a zapíše sa do knihy výpožičiek.
Dnes ráno boli v polici zľava doprava uložené knihy v takomto poradí:
**Slovenské rozprávky, Nevedkove dobrodružstvá, Danka a Janka, O psíčkovi a mačičke**
V knihe výpožičiek boli postupne takéto zápisy:
Anna – požičané
Ferko – požičané
Anna – vrátené
Zuzka – požičané
Marta – požičané
Ktorú knihu si požičala Marta?

Nevedkove dobrodružstvá

Slovenské rozprávky

Danka a Janka

O psíčkovi a mačičke

Spodná časť formulára

**7. Šírenie správy**

Začiatok formulára

Štyria kamaráti si dohodli nasledujúce pravidlá na šírenie dôležitých správ:

* Najprv sa správu dozvie Adam.
* Dano sa správu dozvie skôr ako Bruno.
* Cyril sa správu dozvie až po Danovi.
* Bruno sa správu dozvie až po Cyrilovi.

V akom poradí sa správu dozvedia všetci kamaráti?

Adam, Cyril, Dano, Bruno

Adam, Bruno, Dano, Cyril

Adam, Dano, Cyril, Bruno

Adam, Dano, Bruno, Cyril

Spodná časť formulára

### 8. Horolezec

Začiatok formulára

Bobor Samo zbožňuje pohorie Boborláje so siedmimi kopcami, ktoré stoja jeden vedľa druhého a ich výšky sú takéto:
3, 6, 9, 8, 10, 8, 7
Keď Samo vylezie na niektorý z týchto kopcov, pozrie sa, či vedľa nie je ešte vyšší kopec a vylezie aj na ten. Ak sú z oboch strán vyššie kopce, vylezie na vyšší z nich. Takto pokračuje dovtedy, kým je vedľa neho nejaký vyšší kopec.
Na koľkých kopcoch môže začať tak, aby vystúpil na najvyšší kopec pohoria?

5

6

7

4

Spodná časť formulára

### 9. Robot

Začiatok formulára

V počítačovej hre Linda ovláda pohyb robota pomocou klávesov so šípkami hore, dole, vpravo, vľavo. Po stlačení klávesu sa robot presunie na susedné políčko v príslušnom smere.
Hracia plocha, po ktorej sa robot pohybuje, má 3 riadky a 3 stĺpce,
Linda stlačila šípky
vpravo, hore, vľavo, dole
Koľko je takých políčok, na ktorých môže robot stáť pred vykonaním programu, aby počas vykonávania programu nevyšiel z hracej plochy?

4

8

0

9

Spodná časť formulára