

КМ - задачи

1. Кой от кодовете ще доведе пчелата до цветето?
Провери и отбележи.



Припомни си играта с гумичката. Провери последователните ходове и избири кое кодиране е зададено правилно. Внимавай с посоките!

- A)
- B)
- B)

2. Проследи пътя на момичето по кодовете и виж откъде ще мине. Отбележи обектите, през които преминава по своя път.

