

КМ - задачи

1. Кой от кодовете ще доведе пчелата до цветето?

Провери и отбележи.



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

- A) 

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

