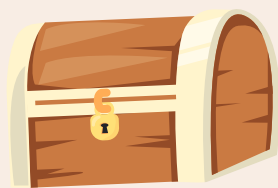


# RIN

## LOV NA ZAKLAD



## 4. RAZRED



OSNOVNA ŠOLA



MUTA

*Natalija Eršte Stražišnik, prof.  
Maruša Hribernik, prof.*

# Super LOVNA ZAKLAD

## Lokacija 1

### GEO DREVO UGOTOVI STAVEK

Poglej na tla. Ali opaziš geodrevo? Z njegove pomočje ugotovi, kateri stavek se skriva za naslednjimi znaki!

1. ZZZ JJ JVJZ JJ ZJS  
SVV JJ JVJV ZJ
2. JVV JZ SJJ JZ
3. SSS ZZJ ZS SSZ JVS

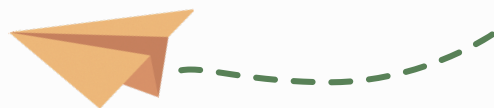
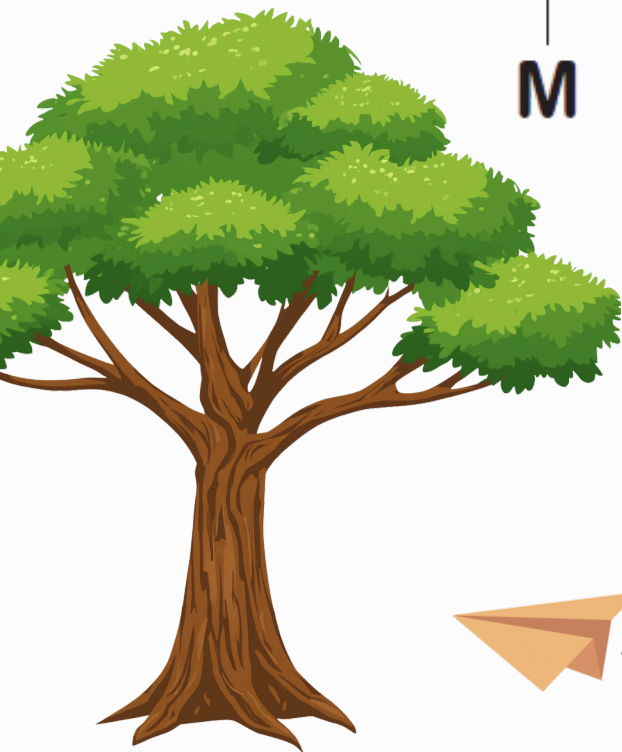
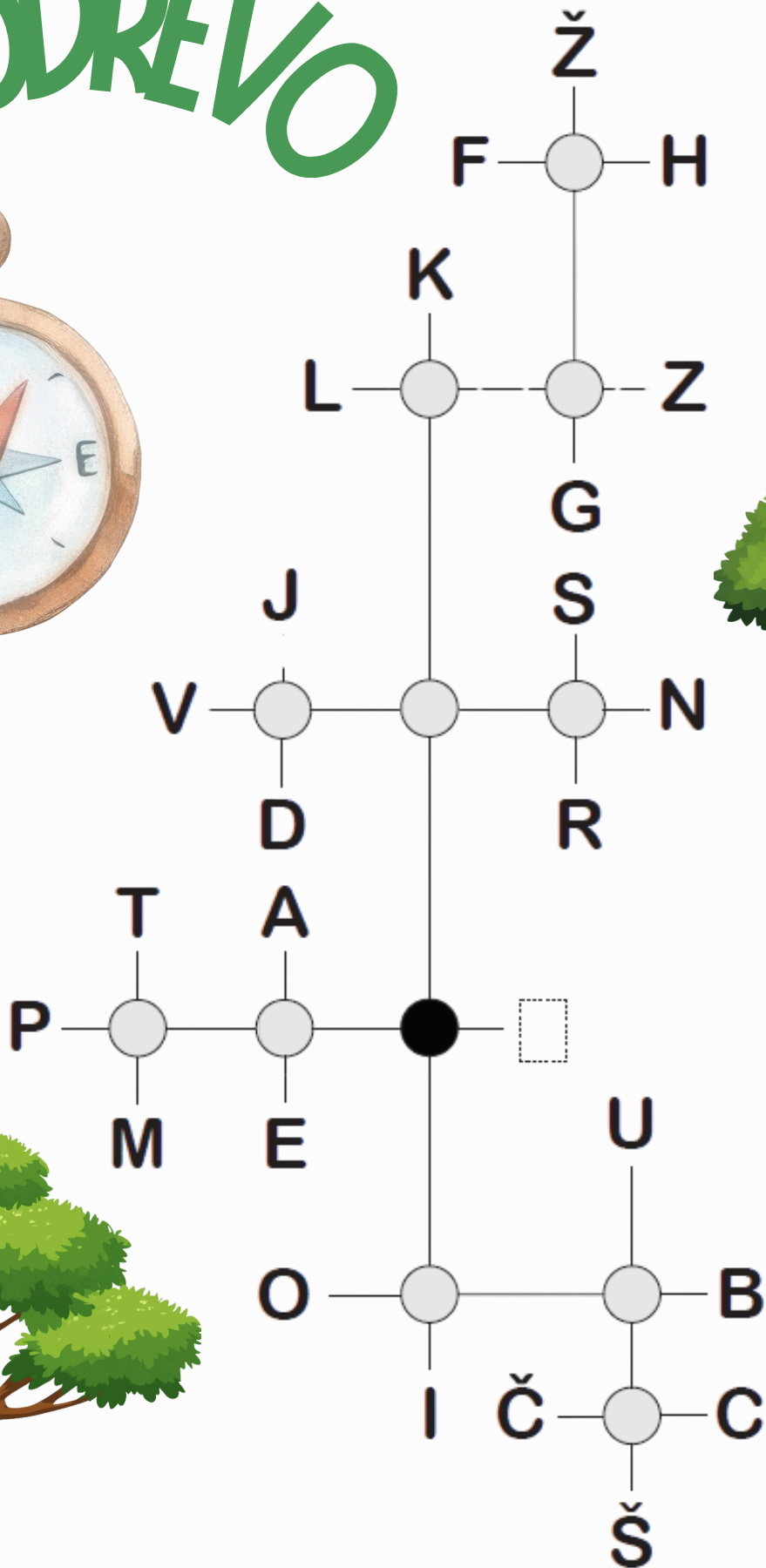
Rešitev zapišite na vaš list pod točko 1.

**DA BOŠ NAŠEL NASLEDNJO TOČKO REŠI NALOGO:**

**Kaj se zgodi, če svetloba zadene ob oviro?**

- A. SE ODBIJE (NAPAČNA LOKACIJA)
- B. OVIRA ZAGORI (NAPAČNA LOKACIJA)
- C. ZA OVIRO NASTANE SENCA (POJDI NA LOKACIJO 2)

# GEODREVO



# Super LOVNA ZAKLAD

Lokacija 2

MICRO:BITI SPROGRAMIRAJ SVOJE IME

Razdelite se na dve skupini. Vsaka skupina na računalniku odpre stran Microsoft Micro:bit.

1. ENA SKUPINA SPROGRAMIRA MICRO:BIT TAKO, DA SE BO NA NJEM PRIKAZALO IME NEKOGA IZ SKUPINE.
2. DRUGA SKUPINA PA GA SPROGRAMIRA TAKO, DA SE BO PRIKAZAL SMEJKO.

Ke boste micro:bit sprogramirali, mora vaše rešitev preveriti učiteljica.

**DA BOŠ NAŠEL NASLEDNJO TOČKO REŠI NALOGO:**

Kaj povzroča spremembe v lastnostih snovi, ko jih segrevamo ali ohlajamo?

- A. SEGREVANJE IN OHLAJANJE (POJDI NAPREJ NA LOKACIJO 3)
- B. MEŠANJE Z DRUGIMI SNOVI (NAPAČNA LOKACIJA)
- C. DODAJANJE BARV (NAPAČNA LOKACIJA)

# Super LOVNA ZAKLAD

Lokacija 3

ORIENTACIJA NA RAVNINI

NARIŠI LIK

Oglejte si lik na mreži in s puščicami napišite navodila, kako lahko ta lik narišete!



Rešitev zapišite na delovni list zraven lika.

DA BOŠ NAŠEL NASLEDNJO TOČKO REŠI NALOGO:

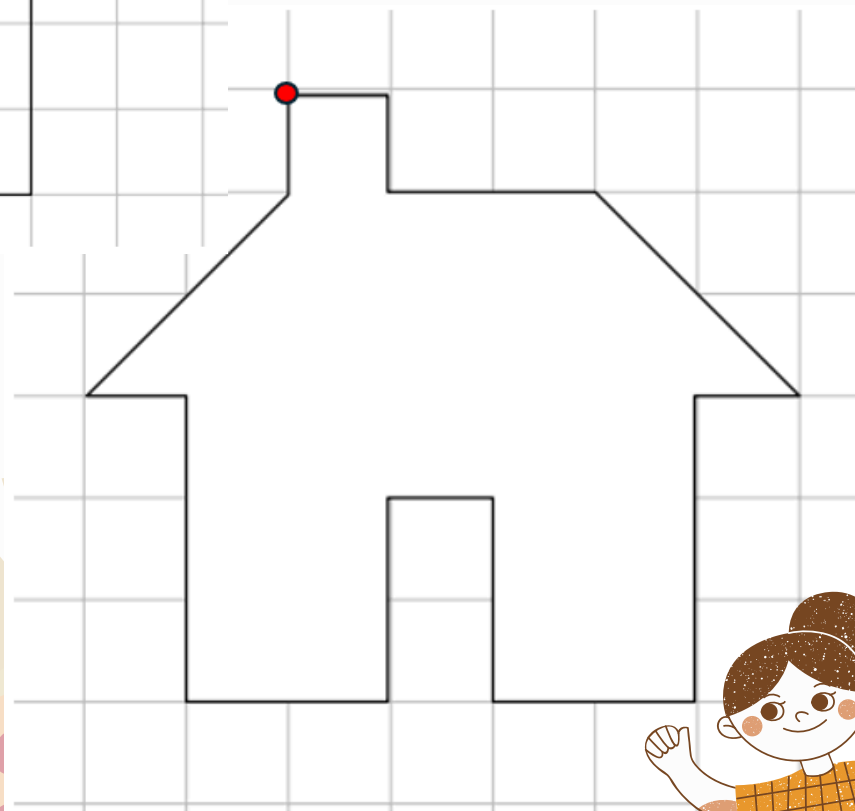
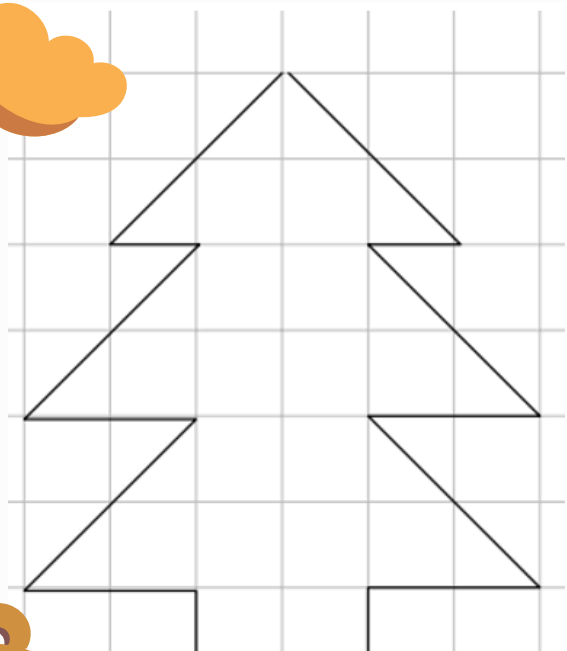
Pri kateri temperaturi voda zmrzne?

- A. 100 STOPINJ CELZIJA (NAPAČNA LOKACIJA)
- B. 0 STOPINJ CELZIJA (POJDI NA LOKACIJO 4)
- C. 50 STOPINJ CELZIJA (NAPAČNA LOKACIJA)



# ORIENTACIJA NA RAVNINI

## NARIŠI LIK



# Super LOVNA ZAKLAD



Lokacija 4

SKRITOPIS UGOTOVI BESEDO

Oglejte si skrite besede in poskusite razvozlati, katera beseda je to?

KAJ JE SKRITO?



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
L	M	N	O	P	R	S	T	U	V	Z

Vsaka skupina si lahko pomaga z dvema listoma, ki ju najdeš v kuverti.



OLANM

ΔR0H

KLJUČ:

7

Rešitev zapišite na vaš list pod točko 4.

**DA BOŠ NAŠEL NASLEDNJO TOČKO REŠI NALOGO:**  
Koliko časa potrebuje Zemlja da se enkrat zavrti okoli svoje osi?

- A. 24 UR (POJDI NAPREJ NA LOKACIJO 5)
- B. 365 DNI IN 6 UR (NAPAČNA LOKACIJA)
- C. 28 DNI (NAPAČNA LOKACIJA)



Super  
LOVNA

ZAKLAD

Lokacija 4

SKRITOPIS

UGOTOVI BESEDO



Kaj je skrito?

□ L ▽ □ ▽ L

KLJUČ:

7

△ H ▽ □ H ▽

# Super LOVNA

## ZAKLAD

Lokacija 5

PHOTON

DOLOČI POT

Usmerjaj fotona na mreži take, da bo prišel s točke A na točko B in se pri tem izognil vsem oviram ter podrl kegelj na cilju. Vmes naj spremeni barvo, uporabi tudi zvok.



UPORABITE TABLICO IN DOLOČITE  
NAJBOLJŠO POT

Na kencu vaše pot pokažite učiteljici,

**DA BOŠ NAŠEL NASLEDNJO TOČKO REŠI NALOGO:**

**Na kateri strani moramo bolj ogrevati stanovanja?**

- A. NA OSOJNI STRANI (POJDI NAPREJ NA LOKACIJO 6)
- B. NA PRISOJNI STRANI (NAPAČNA LOKACIJA)
- C. NA VSEH STRANEH (NAPAČNA LOKACIJA)



## Photon na poti do zaklada

### Koraki dela

- . Ugotovi, za kolike centimetrov mora Photon iti naprej, da se premakne za en kvadrat mreže.
- . Poglej mrežo - vsaka skupina začne iz svoje strani in se premika proti zakladu /keglju v sredini.
- . Načrtuj pot (na papirju zapiši ukaze: naprej, levo, desno).
  - . Sestavi program v aplikaciji Photon EDU.
- . Photon naj spremeni barvo in odda zvok , ko pride do zaklada.
- . Če Photon zgreši - popravi napake in poskusi znova!

### Mreža za načrtovanje poti

### Zapiši svoj program

Zapiši zaporedje ukazov, s katerimi bo Photon prišel do zaklada:

# Super LOVNA ZAKLAD

HUFFMANOVO DREVO lokacija 6  
ZAKODIRAJ BESEDO

Oglej si mrežo na tleh in sestavi naslednje besede.

ZABAVNO

Besede z znaki zapiši na vaš list pod številke 6.

DA BOŠ NAŠEL NASLEDNJO TOČKO REŠI NALOGO:

Sonce je

- A. PLANET (NAPAČNA LOKACIJA)
- B. NARAVNI SATELIT (NAPAČNA LOKACIJA)
- C. ZVEZDA (POJDI NA LOKACIJO 7)

# Super LOVNA ZAKLAD

## INTERVJU

lokacija 7

## KAJ SI SE NAUČIL?

Prišli ste na vaš intervju. Najprej imate 4 minute časa, da odgovorite na naslednja vprašanja (VSAK ZAŠE):

1. KAJ VSE SI SE NAUČIL NA NAŠIH DELAVNICAH?
2. KAJ TI GRE NAJBOLJ DOBRO?
3. KAJ TI JE DELALO NAJVEČ TEŽAV IN ZAKAJ?
4. KAJ TI JE BILO NAJBOLJ VSEC?

Odgovore najprej napiši na list, nato pa boš opravil intervju. Za dobro opravljeno intervju dobiš kljukico.

**DA BOŠ NAŠEL NASLEDNJO TOČKO REŠI NALOGO:**

**Kaj je SVIT?**

- A. LUNINA MENA. (NAPAČNA LOKACIJA)
- B. DEL DNEVA, KO ZAČNE VZHAJATI SONCE, A ŠE NI ČISTO SVETLO. (POJDI NA LOKACIJO 8)
- C. DEL DNEVA, KO SONCE ZAHAJA, A ŠE NI ČISTO TEMNO. (NAPAČNA LOKACIJA)

# Super LOVNA ZAKLAD

Lokacija 8

SMRTNI OBJEM  
NAJDI SVOJE POLJE

Učiteljica vam bo posredovala navedila za izvedbo naloge.



NALOGO MORATE REŠITI **V POPOLNI TIŠINI**. TAKOJ, KO KDO IZMED VAS NE UPOSTEVA TEGA PRAVILA, VAŠ UČITELJICA PREMESA, IGRA PA SE PONOVO ZACNE. IGRA JE KONČANA, KO STE VSI NA PRAVIH MESTIH.

Učiteljica vam pod točke 8 da kljukice.

**DA BOŠ NAŠEL NASLEDNJO TOČKO REŠI NALOGO:**

Kaj ne spada pod osnovne človekove potrebe?

- A. HRANA (NAPAČNA LOKACIJA)
- B. RAČUNALNIK (LOKACIJA 9)
- C. BIVALIŠČE (NAPAČNA LOKACIJA)



# Super LOVNA ZAKLAD

Lokacija 9

Robotek mTiny  
NAČRTUJ POT

Pripravljen imate zemljevid za mTiny-ja

NAJDITE NAJBOLJŠO POT OD DOMA DO VRTILJAKA.

Sestavi zgodbo, ki vključuje hrano, postelje in vrtiljak, izogni pa se duhcu in žogi. V zgodbo vključi vse postaje. Pot z zgodbo potem pesnemi s tablico.

DA BOŠ NAŠEL NASLEDNJO TOČKO REŠI NALOGO:

Katera je najosnovnejša skupnost?

- A. DRUŽINA (POJDI NA LOKACIJO 1))
- B. ŠOLA (NAPAČNA LOKACIJA)
- C. RAZRED (NAPAČNA LOKACIJA)

## Robotek mĩiny



### Načrtujte pot

S prstom sledite poti od začetka do cilja. Preštejte, kolike korakov naprej bo moral mĩiny narediti. Ugotovite, kje se bo moral obrniti (levo ali desno). Na list papirja lahko narišete svoje poti (puščice, zaveji ...).

### Sestavite zgodbo

### Sestavite program

Zdaj uporabite kartice z ukazi (naprej, levo, desno, zvok ...). Položite kartice v vrsto tako, kot mislite, da mora mĩiny potovati.

Šele ko ste vsi v skupini prepričani, da je poti prava, programirajte mĩinyja.

.Zaženite mĩinyja!

Opazujte: Ali mĩiny hodi po pravi poti?

### Popravi napake (če se obstoječe)

Če je mĩiny šel narobe ali ni prišel do cilja:

Ugotovite, kje se je zmotil.

Odstranite napačne kartice.

Zamenjajte jo s pravilno ali dodajte manjkajoče.

Poskusite znova!

To se imenuje "debugging" - iskanje napak v programu.

Tako delajo tudi pravi programerji!

**S tablice posnamite poti mĩinyja in zraven pripovedujte zgodbo.**

