

# LABIRINTI

Palīdzi izsalkušajam zaķim nokļūt līdz burkānam

 Katram zaķa solim atbilst viena bultiņa

↓ zaķis iet **uz augšu**

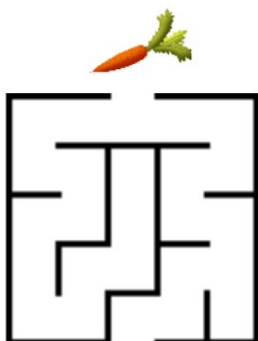
→ zaķis iet **pa labi**

↑ zaķis iet **uz leju**

← zaķis iet **pa kreisi**

## 1. uzdevums

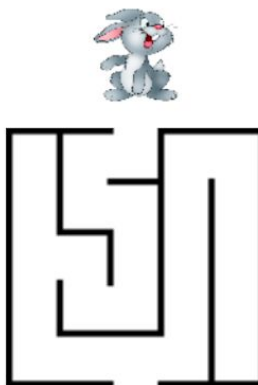
Apvelc pareizo bultiņu kombināciju, kas aizvedīs zaķi līdz burkānam.



**A)** ↑ ← ↑ → ↑ → ↑ → ↑ ← ↑

**B)** ↑ → ↑ ← ↑ → ↑ → ↑ ← ↑

**C)** ↑ → ↑ → ↑ ← ↑ → ↑ ← ↑



**A)** ↓ ← ↓ ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↓

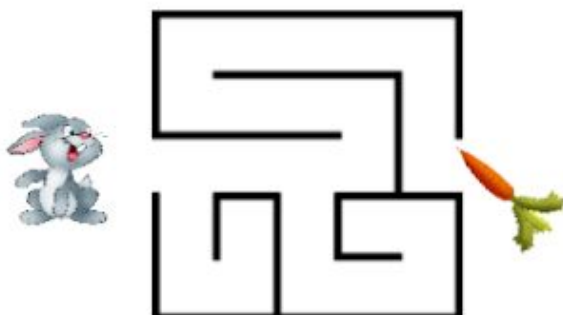
**B)** ↓ ← ↓ → ↓ ← ↑ ← ↓ → ↓

**C)** ↓ ← ↓ → ↓ ← ↑ → ↓ ← ↓



## 2. uzdevums

Izmanto bultiņas un uzzīmē zaķim norādes, kā tikt līdz burkānam.



Vieta tavam zīmējumam:



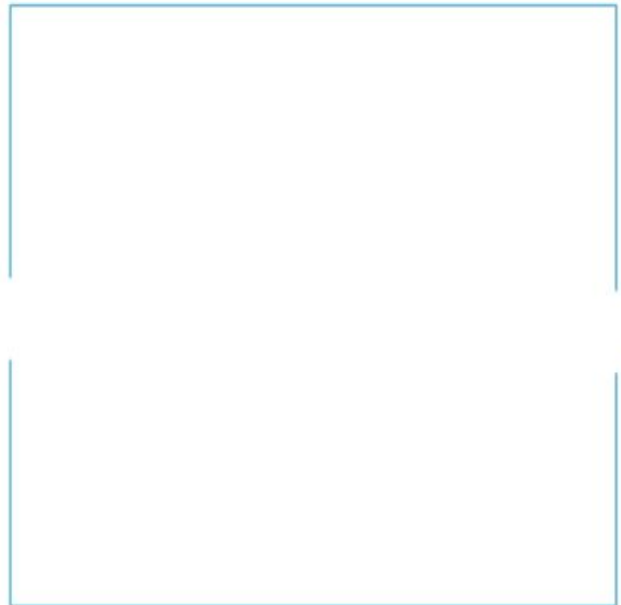
Vieta tavam zīmējumam:

### 3. uzdevums

Uzzīmē labirintu, lai zaķis varētu iziet tam cauri un tikt pie burkāna, sekojot zemāk norādītajām bultiņām.

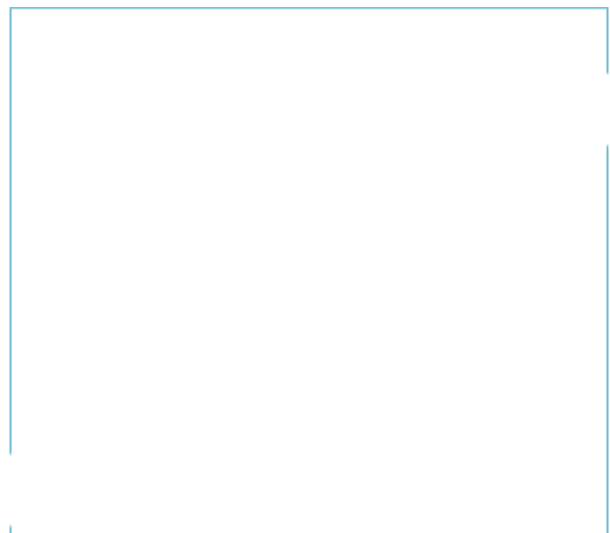
Zaķa ceļš labirintā:

→ ↑ → ↓ →



Zaķa ceļš labirintā:

← ↑ ← ↓ ← ↓ → ↓ ←



Katram programmētājam ir svarīgi apgūt, kā dot skaidras norādes, jo katra neprecizitāte var novest pie kļūdas programmā.

Pirmajā uzdevuma bērniem ir iespēja iejusties datora lomā un sekot līdzi iepriekš izveidotām norādēm jeb “programmām”. Pildot uzdevumu, bērni trenē uzmanību un mācās atšķirt kļūdainās norādes no pareizajām. Otrajā uzdevumā bērni iejūtas programmētāja lomā un apgūst prasmi rakstīt skaidras un precīzas norādes. Savukārt, trešajā uzdevumā bērniem ir iespēja izpausties radoši un no abstraktām norādēm radīt konkrētu zīmējumu.

Lai palīdzētu bērniem saprast šīs idejas, iesakām mājās izveidot reālus labirintus un šķēršļu trases, kurām jātiek cauri vai nu pašam bērnam, vai kādai rotaļu mantai. Palīdzēs arī karšu pētīšana, kurā bērnam jāatzīmē, kādi pagriezieni jāveic, lai nokļūtu līdz skolai, veikalam vai parkam. Kopā dodieties pastaigā un pārbaudiet, vai izveidotā programma ir pareiza un aizvedīs jūs līdz mērķim vai varbūt kur citur...

## Seko mums

[www.facebook.com/learnitlv](https://www.facebook.com/learnitlv)

[www.learnit.lv](http://www.learnit.lv)

[info@learnit.lv](mailto:info@learnit.lv)

26746546