**Seria 3,** **Varianta 1**

1. Adaugă în imagine elementele de mai jos şi coloreaz-o respectând cerinţele.

Realizează astfel un desen cât mai creativ care să surprindă un moment din vacanţă.

*PÂRTIE!!! Pe înserat, Mihai s-a imbrăcat cu pantalonii albaştri, hăinuţă verde, căciuliţă roşie, a incălţat cizmuliţele negre şi a plecat nerăbdător spre* ***pârtie****. A urcat repede pe deal, s-a suit pe* ***săniuţă*** *şi a pornit pe pârtie la vale. Trecu cu bine printre cei doi* ***brazi*** *şi pe lângă* ***omul de zapadă*** *care străjuiau pârtia şi se îndreptă spre* ***casa*** *lui Ionel. Aici, prietenii lui voioşi au lipit pe* ***gardul*** *casei un* ***afiş*** *pe care au scris OPRIRE!.* ***Luna*** *luminoasă zâmbea celor doi* ***norişori*** *pufoşi care cerneau* ***fulgi*** *mari.*

* *Colorează costumul lui Mihai cum e descris în poveste (3 puncte) şi adaugă*:
  + cer înserat, luna, 2 norişori, fulgi de nea 5 puncte
  + pârtie printre cei 2 brazi, om de zăpadă 10 puncte
  + casă, gard, afiş pe gard 10 puncte
* *Semnează desenul* cu numele tău în colţul din dreapta jos 2 puncte

Pentru impresia artistică şi creativitate se acordă 10 puncte

**40 puncte**

1. Maximizează fereastra din bara de task-uri care conţine fişierul **moisil\_3\_1.docx** şi completează în acest fişier rezultatele pentru următoarele cerinţe: **50 puncte**
2. Fie numărul **a**=123456789101112...99100 obţinut prin scrierea unul după altul a numerelor de la **1** la **100**. Câte cifre are **a**? Dacă din numărul **a** se taie **170** de cifre, care este **cel mai mare** număr ce se poate obţine astfel? **10 puncte**

R: 192, 999.....910, 9 de 20 ori

1. O broască se afla pe fundul unei fântâni adânci de **30** de metri. În fiecare zi, broasca are suficientă energie pentru a urca **5** metri. Epuizată, stă acolo pentru tot restul zilei. Noaptea, în timp ce doarme, alunecă **1** metru în jos. Câte zile îi va lua să scape din fântână? **10 puncte**

 R: 8 zile

1. Cei 7 pitici locuiesc fericiţi în oraşelul Lacurilor, iar Alba ca Zăpada vine mereu să le aduca de mâncare. Pentru că la căsuţe se poate ajunge doar pe podurile şubrede care le leagă, Alba ca Zăpada vrea ca, plecând de la căsuţa **1** şi oprindu-se la căsuţa **6**, să ajungă la toţi piticii dar să treacă cel mult o dată pe un pod. Scrieţi căsuţele în ordinea în care le va vizita Alba ca Zăpada. **5 puncte**

R: 1, 5, 2, 3, 7, 5, 4, 6 sau alta solutie

1. La un concurs de alergări la care au participat Gelu, Dan, Marius, Andrei şi Emil, situaţia se prezintă astfel:

* Emil nu a ocupat primul loc;
* Marius a trecut linia de sosire înaintea lui Emil;
* Dan nu a câştigat cursa, dar nici ultimul n-a fost;
* Gelu a trecut linia de sosire al treilea, după Emil;
* Andrei a trecut linia de sosire după Gelu şi Dan;

Scrieţi cei cinci alergători în ordinea în care au trecut linia de sosire. **10 puncte**

R: Marius, Emil, Gelu, Dan, Andrei

1. Lacătul unei serviete este format din trei discuri alăturate pe care sunt scrise circular, în ordine, cifrele de la **0** la **9**. Fiecare disc poate fi rotit în jos pentru a parcurge cifrele în ordine crescătoare sau în sus pentru a le parcurge în ordine descrescătoare şi a forma codul de securitate. Afişaţi numărul **total** **minim** de rotiri ale celor trei discuri, necesare pentru a deschide servieta, dacă pe lacăt este cifrul **287** iar codul de deschidere este **912** . **15 puncte**

R: 11