

„Profesora Cipariņa kluba” 2016./2017. mācību gada 5. nodarbība  
**Ieteikumi un biežāk pieļautās kļūdas**

### 1. Faido

Šāda tipa uzdevumu labākai izprašanai var labi lietot gan tabulas, gan dažādus grafikus. Bet, izmantojot šādus risināšanas paņēmienus, noteikti jāatceras, ka visi apzīmējumi ir jāpaskaidro. Tāpat ir jāpaskaidro arī matemātiskās darbības, lai būtu skaidrs, kas katrā vietā tiek aprēķināts.

### 2. Apmaldījies Latvijas nacionālais kukainis

Visi risinātāji labi tika galā ar šo uzdevumu. Biežāk lietotais risināšanas paņēmiens bija attēlot mārītes ceļu shematiski. Arī šajā gadījumā, ja risinājumā tiek izmantoti kādi apzīmējumi, tie noteikti ir jāpaskaidro.

### 3. Starpbrīdis

Šādos uzdevumos noteikti ir jāpieraksta visas darbības, lai būtu skaidrs risināšanas ceļš.

### 4. Votivapas un šilišallas

Ar šo uzdevumu klājās visgrūtāk. Pirmkārt, tekstā bija teikts: „Visi rūķīši uz šo jautājumu atbildēja vienādi.” Tas nozīmē to, ka katrs no rūķīšiem pateica vienu un to pašu frāzi. Tas nenozīmē, ka viņi varēja atbildēt tikai: „Abi mani kaimiņi ir šilišallas!” vai „Abi mani kaimiņi ir votivapas!”. Viņi varēja teikt arī: „Mani kaimiņi ir šilišalla un votivapa!”, un tā nebūtu pretruna ar uzdevuma nosacījumiem, jo tiešām katrs no rūķīšiem būtu izteicis vienu un to pašu teikumu – atbildējuši vienādi.

No uzdevuma teksta ir skaidrs, ka Gudrinieks visu sarunas laiku atradās blakus sešiem rūķīšiem un klausījās, ko tie runā. Tātad, ja visi rūķīši atbildētu, ka abi viņu kaimiņi ir šilišallas, tad Gudrinieks uzreiz zinātu, ka visi sapulces dalībnieki ir šilišallas. Bet viņš teica, ka “Ar šo informāciju man nepietiek!”. Un tā kā arī viņš ir šilišalla, viņš nemelo. No tā var secināt, ka visi sapulces dalībnieki nav šilišallas.

### 5. Ieslodzītās peles

Īpaša uzmanība ir jāpievērš tam, ka nav zināma abu slēdžu sākuma pozīcija. Vairāki risinātāji izdomāja labas stratēģijas, kā peles varētu uzvarēt, ja jau būtu dota sākuma slēdžu pozīcija, bet tikai retais ņēma vērā to, ka tā mums nav zināma. Un nevar pieņemt, ka galvenā pele būs tā, kas telpā ar slēdžiem ieies pirmā, jo peles nezina, kurā tieši brīdī sākas spēle.

Tāpat īsti neder risinājums, kur peles atstāj kaut ko no sevis šajā telpā, jo, iespējams, kāds katru dienu nāk uzskot šo telpu, tādēļ peles var nekad nesagaidīt tādu brīdi, kad telpā būs tieši 21 atstāta manta vai peles spalva.