

„Profesora Cipariņa kluba” 2017./2018. mācību gada 2. nodarbība  
**Ieteikumi un biežāk pieļautās kļūdas**

### 1. Meistars Dzintars

Ja uzdevumā ir prasīts parādīt maksimālo vai minimālo atrisinājumu, piemēram, šajā gadījumā bija jāuzrāda, kā jāizvieto flīzes, lai iegūtu garāko iespējamo nepārtraukto sarkano liekto līniju, tad viena risinājuma daļa ir tā, ka tiek uzrādīts piemērs ar atbilstošo flīžu izkārtojumu, un otrā risinājuma daļā ir jāparāda, kāpēc šī tiešām ir garākā līnija.

Gadījumā ar tualetes grīdu ir jāpierāda, ka nevar izmantot vienu no stūra flīzēm. Nepietiek tikai ar tekstu, ka “to nevar izmantot”. Tāpat jāpaskaidro, kāpēc telpu malējās flīzēs var izmantot tikai vienu loku, izņemot līnijas galapunktu flīzes.

Vienmēr rūpīgi jāpārlasa uzdevuma teksts, lai nesajauktu, piemēram, tualetes izmēru.

### 2. Mandarīnu grozs

Šāda veida uzdevumos var lietot dažādas shēmas un tabulas. Bet tādā gadījumā noteikti ir jāpieraksta klāt visi paskaidrojumi, piemēram, kas kurā tabulas rindiņā ir domāts un kāpēc tā var rakstīt.

Parasti matemātikas uzdevumos ir jāizdomā kāda noteikta sistēma, pēc kuras var risināt uzdevumu, bet šajā gadījumā varēja veikt pilno pārlassi – izsekot līdzi, kad tieši katrs no rūķīšiem saņēma mandarīnu.

### 3. Starprīdis

Uzdevumos, kur ir jāpierāda, ka kāda vienādība vienmēr būs patiesa, ir svarīgi to pierādīt visiem iespējamajiem gadījumiem. Risinājums, kurā tiek parādīts, ka prasītā vienādība izpildās dažām konkrētām nezināmo vērtībām, nav pierādījums.

### 4. Gaidot aplausus

Biežākā kļūda šajā uzdevumā bija tāda, ka netika apskatīti visi iespējamie gadījumi, tas ir, uzrādītā stratēģija dažos gadījumos nestrādāja.

Risinājumi, kuros tika aprakstīts, ka jāslēdz slēdži kas ir pa labi, kreisi, priekšā vai aizmugurē, nav pilnīgi, jo cilvēka novietojums telpā pēc katra gājiena mainās.

Gadījumā, ja ir kaut kas neskaidrs par uzdevuma tekstu, tad noteikti ir jāraksta e-pasts uz [nms@lu.lv](mailto:nms@lu.lv).

### 5. Irbes plāns

Šajā uzdevumā bija prasīts, kurš no spēlētājiem, pareizi izdarot gājienu, vienmēr var sasniegt savu mērķi. Lai pamatotu, ka spēlētājs (mūsu gadījumā lūsis) vienmēr var sasniegt savu mērķi, ir jāapraksta viņa atbildes gājieni visiem iespējamajiem otra spēlētāja gājieniem (mūsu gadījumā irbes).

Daudzi risinātāji apgalvoja, ka lūsim sākumā ir tikai divi iespējami gājieni, jo doties tālāk no irbes nav jēgas, taču tā nav taisnība.

**Piezīme.** Ja uzdevumus esat pildījuši kopīgi, risinājumus gaidīsim kā komandas darbu.

Ja risinot rodas uzdevuma formulējumu neskaidrības, savus jautājumus droši sūtiet uz e-pastu [nms@lu.lv](mailto:nms@lu.lv)