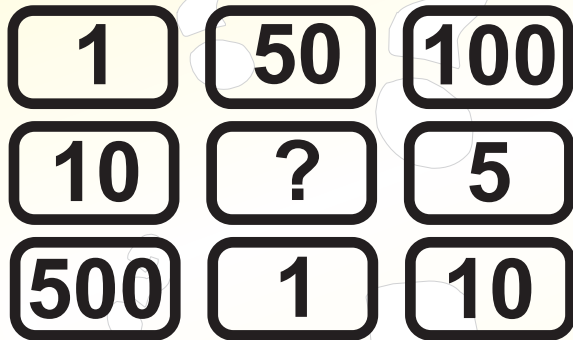


GENIUS LOGICUS

KATEGORIE 05 - NEJMLADŠÍ ŽÁCI

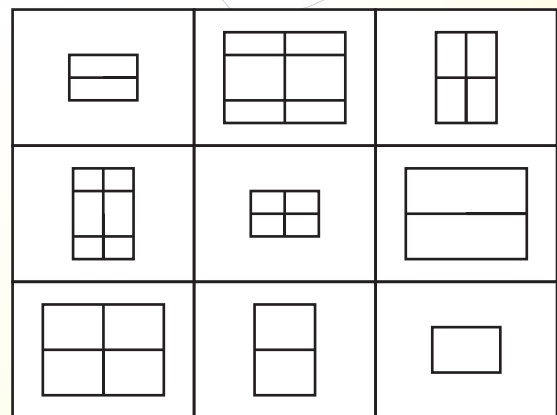
SOUVISLOST - 2 body

Vyhledej všechny souvislosti skryté v obrazci a urči, jaké číslo se skrývá za otazníkem.



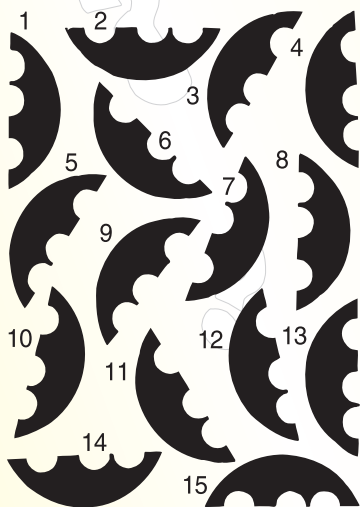
OKNA - 2 body

Devět oken v domě není uspořádáno náhodně. Okno v pravém dolním rohu je zakresleno bez rozdělovacích příček. Je na Tobě, abys je logicky doplnil.



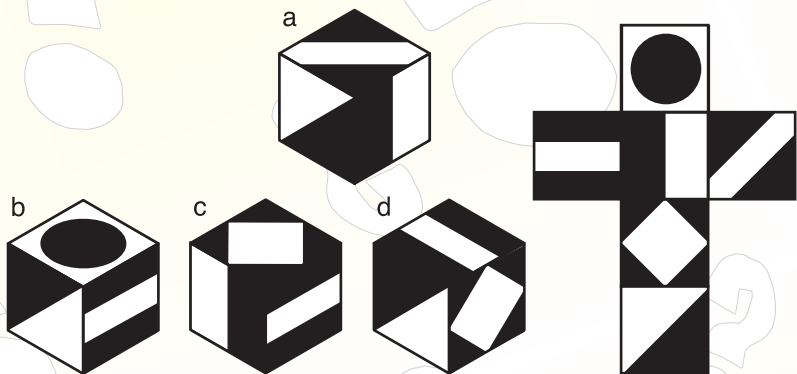
DVA PRYČ - 3 body

Nájdí dva tvary, které k ostatním nepatří. Urči, které to jsou.



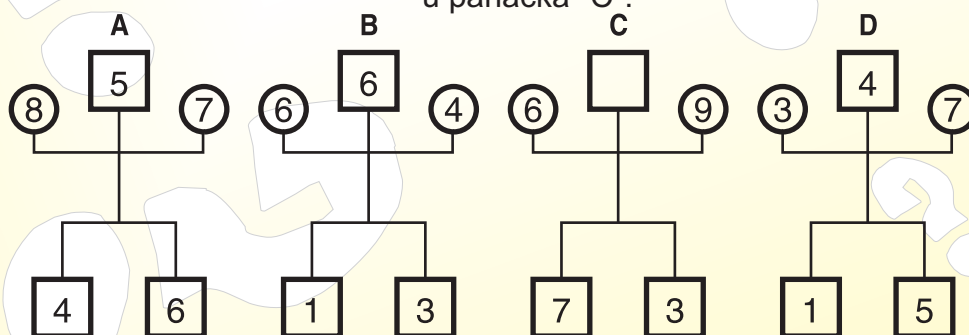
KOSTKY - 3 body

Které kostky můžeš složit z rozloženého obalu?



PANÁČCI - 4 body

Odhal vzájemnou souvislost pěti čísel, z nichž je panáček sestavený, a dopočítej chybějící číslo u panáčka "C".



GENIUS LOGICUS

KATEGORIE 05 - NEJMLADŠÍ ŽÁCI

FOTBALISTÉ - 1 bod

Pozbírají postupně pera od horního k spodnímu tak, abys žádným jiným perem nepohnul (podobně jako ve hře Mikádo). Jednotlivá písmena na perech Ti postupně odhalí název slavného fotbalového klubu.



DOPLŇ OKÉNKA - 3 body

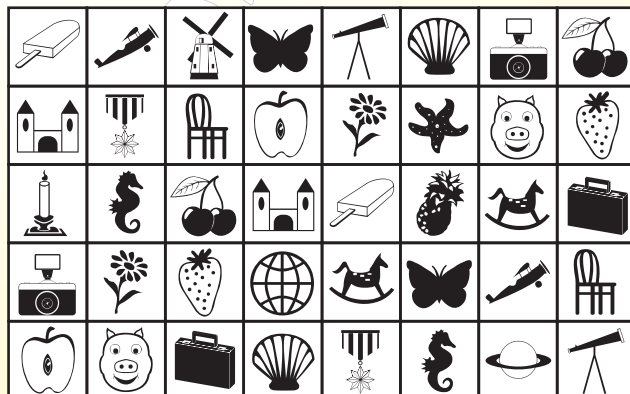
Doplň obrazce do okének 6 a 7.



TVŮRCE - 1 bod

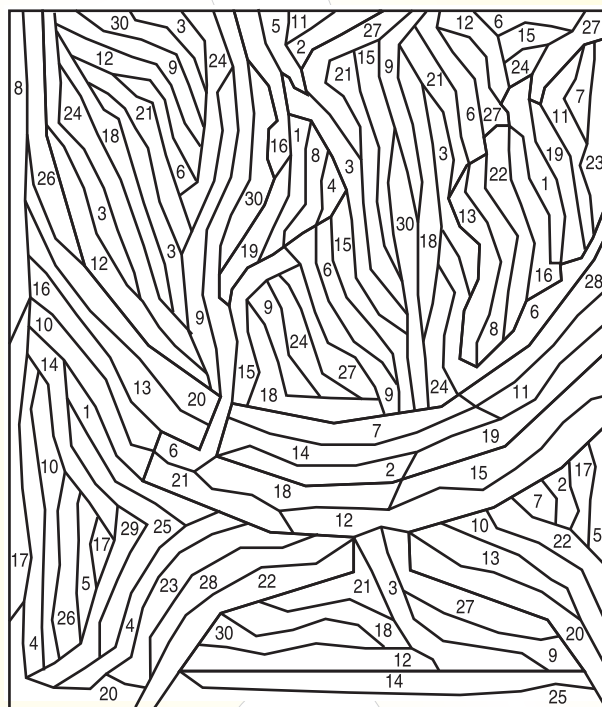
V tabulce vyškrtej obrázky, které jsou zde uvedeny dvakrát. Zbude Ti šest obrázků, které nemají své dvojníky. Jejich polohu pak přenes do tabulky s písmeny a po řádcích si přečteš tajenku - jméno osobnosti, která je autorem známých kreslených postavíček.

E	D	D	C	N	F	I	E
S	K	E	T	R	I	Y	O
S	E	C	R	L	N	I	L
Y	O	Z	E	F	Z	U	G
K	N	A	P	E	C	Y	P



MÁME ZEMEPIS - 2 body

Musíš skočit do kabinetu pro pomůcku. Když správně vybarvíš všechny plošky s násobky tří, zjistíš, o jakou pomůcku jde.



HÁZENÍ NA TERČ - 2 body

Pět chlapců házelo šípkama na terč, s kruhy obodovanými 5, 4, 3, 2, a 1 bodem. Každý kruh byl zasažen čtyřikrát. Body se každému z účastníků sčítaly. V konečném pořadí za sebou chlapci následovali ve čtyřbodových odstupech. Zisti, kolika bodů dosáhl vítěz.

GENIUS LOGICUS

KATEGORIE 05 - NEJMLADŠÍ ŽÁCI

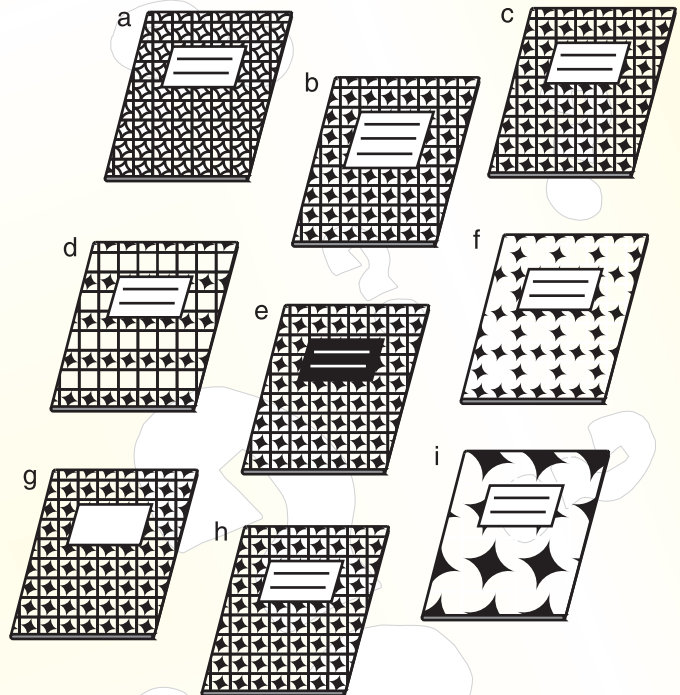
SYMBOLY - 3 body

Doplň chybějící symboly nahrazené otázkami.

				?
			?	?

SEŠITY - 1 bod

Na obrázku je 9 sešitů. Najdeš mezi nimi alespoň jeden pár stejný, anebo jsou všechny odlišné?



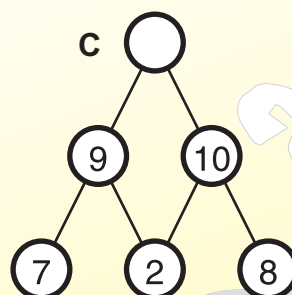
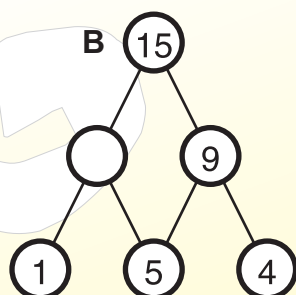
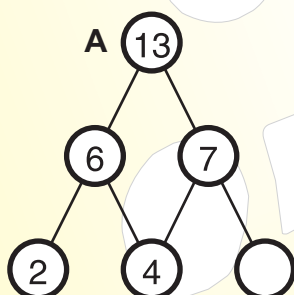
ŘADA - 3 body

Zisti, jaké číslo chybí v této části nekonečné vývojové řady.



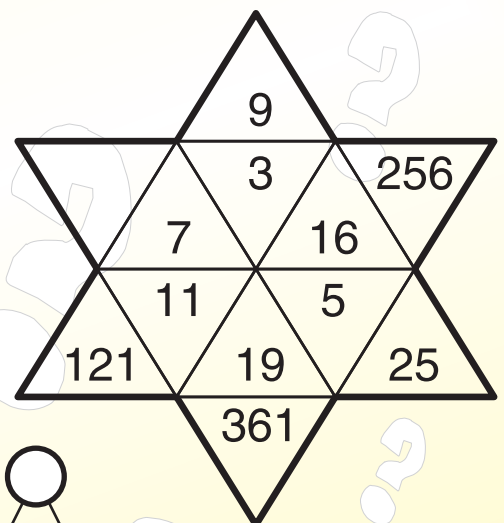
PYRAMIDY - 3 body

Mezi šesti čísly každé ze tří pyramid platí stejná spojitost. Najdi ji a doplň chybějící čísla.



HVĚZDA - 3 body

Doplň chybějící číslo na cípu hvězdy.

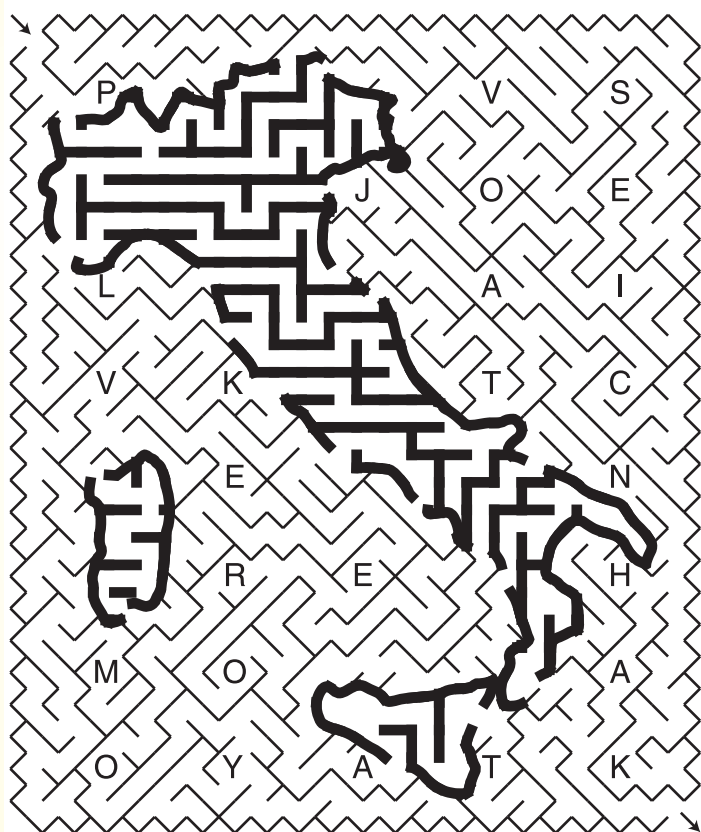


GENIUS LOGICUS

KATEGORIE 05 - NEJMLADŠÍ ŽÁCI

MĚSTO RÓMEA A JÚLIE - 2 body

Najdi cestu bludištěm shora dolů a posbírej na ní písmena. Ta Ti dají název italského města, v kterém se odehrává příběh Rómea a Júlie.



PIŠKVORKY - 3 body

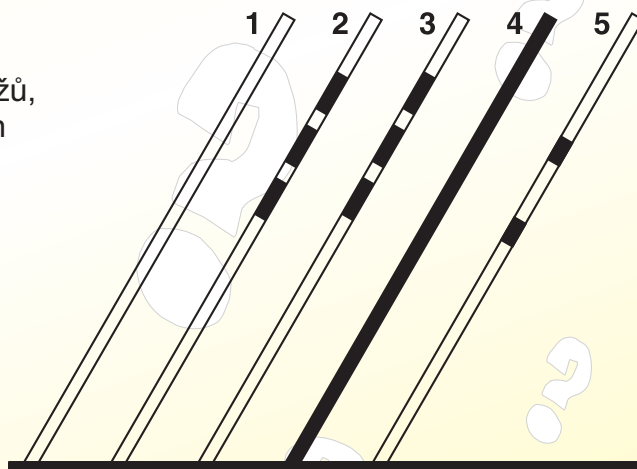
Najdi jediný (předposlední) správný tah toho hráče, při němž protihráč už nemá žádnou možnost odvrátit svou prohru. Svě řešení označ **O** nebo **X** do konkrétního políčka v obrazci.

X	X			X	X		O												
		O	O	X	O	O	X			O			O		O				
	O	X	O	X			O					X		O	O			X	
	O	O	X	X	O	X	X	X	O	O	X		O	O	X				
	X	O	X	X	O				X	X	X	O	X						
O	X		X	X	O	O	O	O	X		O			O	X			X	
X	X			O	X	O	O	O	O	X			X	O				X	O
		O			O	X	O	X	O	X									O
X		X	O		X	X	O				O	O							
	X	O		O	X	X	X	O	X				O		X			O	
X				O	O								O	X	X	X			
		X	O	X	X													X	
	O	O	O	X	X		O	X					X	X	O				
X			X				O					O							

HOD OŠTĚPEM - 4 body

Soutěže v hodu oštěpem se zúčastnilo 5 borců.

- Boris měl oštěp se třemi tmavými pruhy
 - Jirkův oštěp byl jednofarebný
 - Petr se umístil hned za Karlem
 - Vašek se umístil lépe než Boris
- Jaké bylo pořadí všech pěti sportovců, když víš, že čísla u jednotlivých oštěpů odpovídají pořadí v závodě?

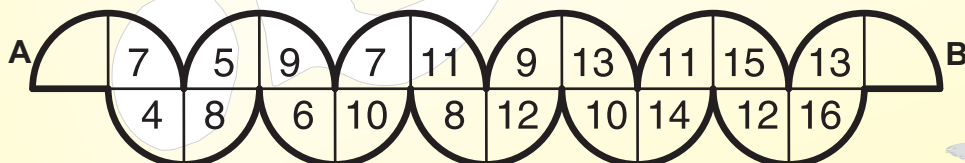


VÝLET - 2 body

Na autobusový výlet se vydalo 453 výletníků - mužů, žen a dětí. Děti bylo o pět více než dospělých, žen bylo o čtyři více než mužů. Zisti, kolik žen se zúčastnilo výletu.

HOUSENKA - 4 body

Mezi čísly je určitá souvislost, kterou musíš vypátrat. Pak již bude snadné doplnit chybějící čísla na obou koncích A a B.

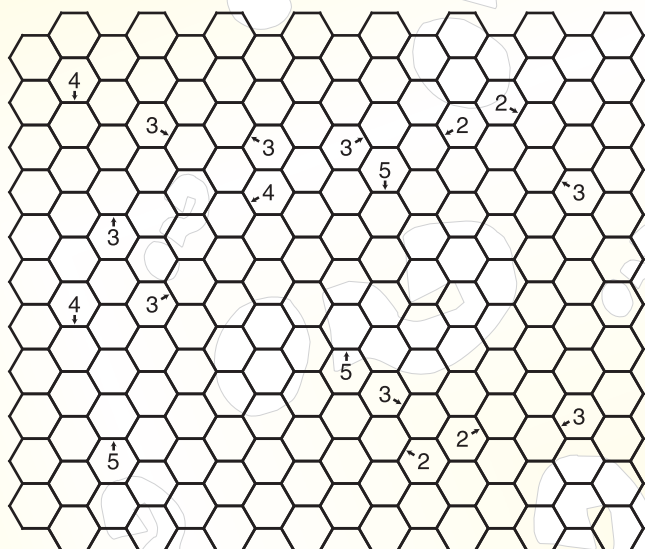


GENIUS LOGICUS

KATEGORIE 05 - NEJMĽADŠÍ ŽÁCI

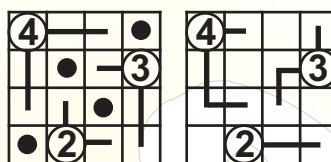
ZNÁMÁ ZKRATKA - 2 body

Vybarvi všechny šestiúhelníky s čísly a pak ještě příslušný počet políček ve směru šipek. Získaš známou počítačovou zkratku.



TYKADLA - 5 bodů

Kruhy zobrazují sídlo brouka, odkud vystrkuje svá tykadla. Číslo vyjadřují délku (počet políček) takto vystrčených tykadla. Tykadla mohou trčet ze sídla jen vodorovně a svisle, a to jen přímo bez zalomení. Nemusí být vystrčena do všech směrů, ale nemohou se křížit a na jedno políčko může dosáhnout vždy jen jeden brouk. Dokresli všechna tykadla tak, že v každém řádku a sloupci zůstane jen jedno volné políčko na černý kruh.

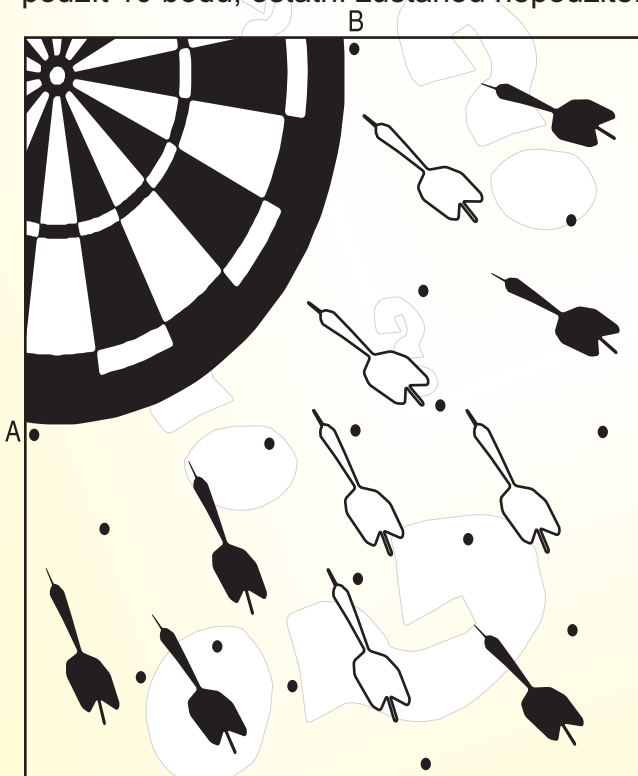


SPRÁVNĚ ŠPATNĚ

	●		1	
		2		
	1			6
5			1	
●		2		
		4		

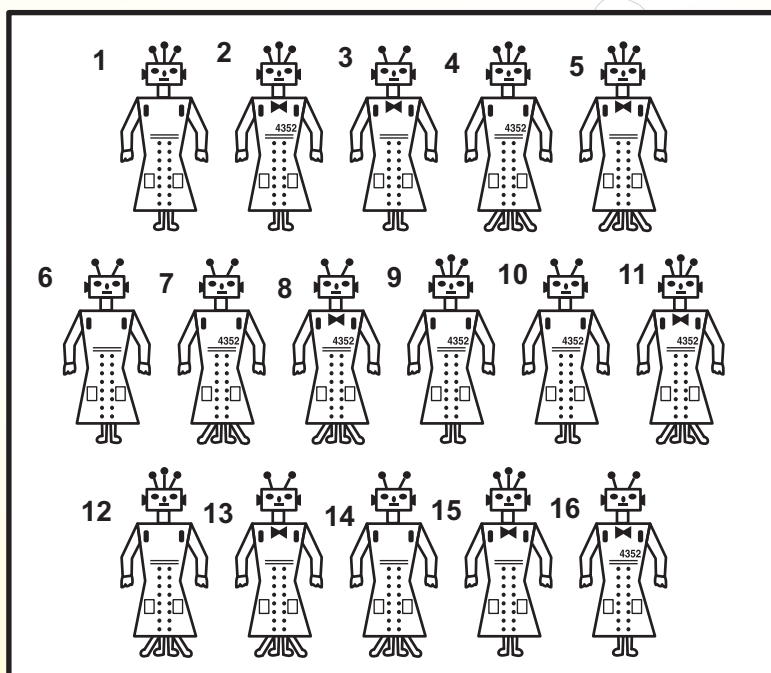
ŠIPKY - 1 bod

Spoj některé body tak, abys vytvořil cestu A-B, která oddělí bílé šipky od černých. Napovíme, že k tomu stačí použít 10 bodů, ostatní zůstanou nepoužité.



MIMOZEMŠŤANÉ - 1 bod

My mimozemšťané nejsme všichni stejní. Pokus se mě najít: mám jen dvě nožičky, dvě tykadla, nemám číslo, ale zdobí mě krásný motýlek. Kde jsem?



GENIUS LOGICUS

KATEGORIE 05 - NEJMLADŠÍ ŽÁCI

KRÁLOVSKÝ LEV - 4 body

Na prvním obrázku vidíš znázorněného lva.
Jednotlivé čtverečky jsou na druhém obrázku
zpřeházené. Zjistíš i bez vystřihování,
který čtvereček (napr. a1) chybí?

