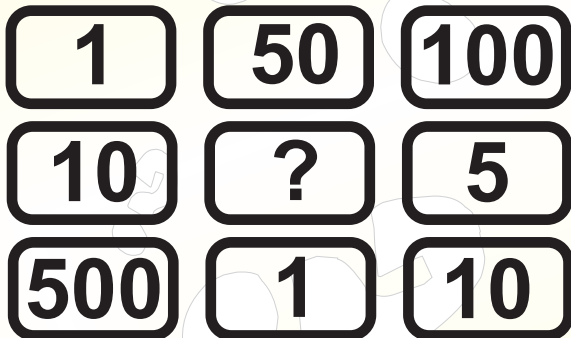


GENIUS LOGICUS

Kategoria 05 - NAJMŁODSI UCZNIOWIE

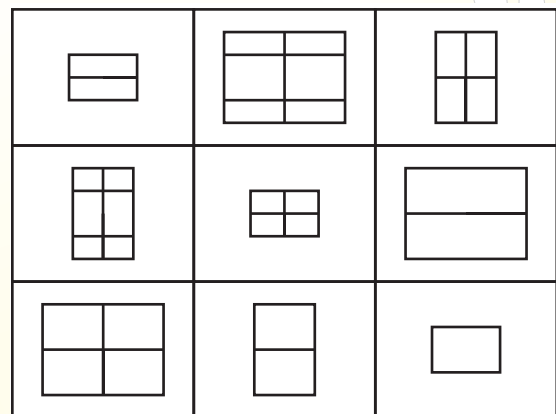
POWIĄZANIA - 2 punkty

Znajdź wszystkie powiązania ukryte w obrazku i zgadnij, jaki numer ukrywa się za znakiem zapytania.



OKNA - 2 punkty

Układ dziewięciu okien nie jest przypadkowy. Okno w prawym dolnym rogu nie jest podzielone przez linie. Twoje zadanie polega na dorysowaniu odpowiednich kresiek.



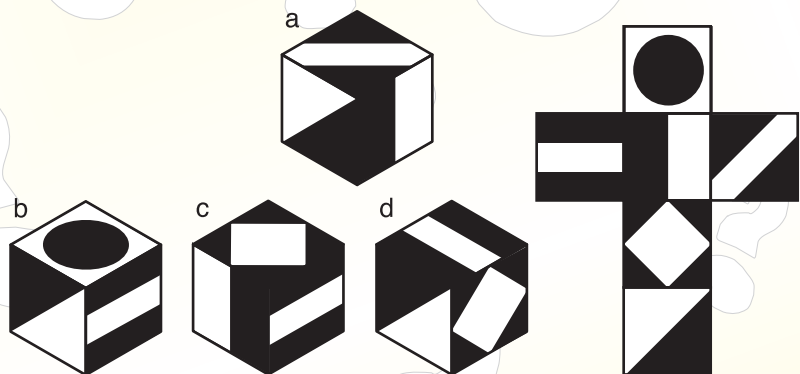
INTRUZI - 3 punkty

Znajdź dwa kształty, które nienależą do reszty. Określ, które to są.



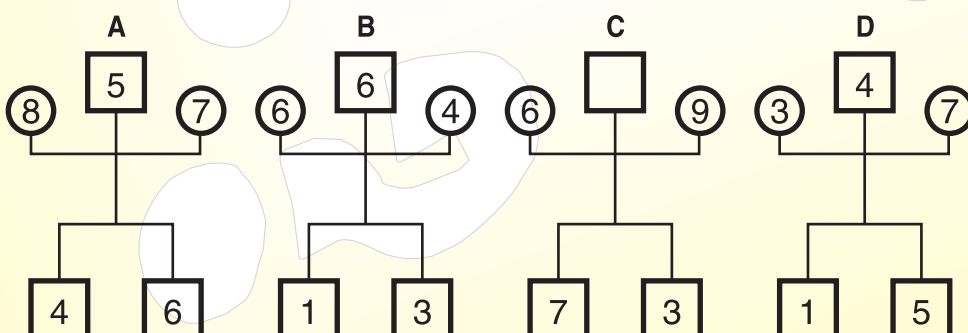
KLOCKI - 3 punkty

Wskaż, które klocki można złożyć z rozłożonego opakowania.



PAJACYKI - 4 punkty

Znajdź wzajemne powiązanie pięciu liczb, z których jest zbudowany pajacyk, i dopisz brakującą liczbę w pajacyku "C".



GENIUS LOGICUS

Kategoria 05 - NAJMŁODSI UCZNIOWIE

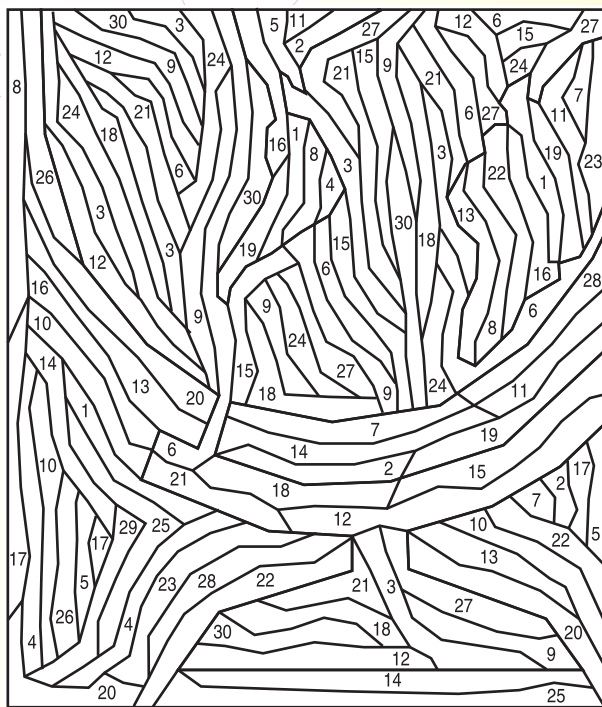
PIŁKARZE - 1 punkt

Pozbieraj kolejno pióra od górnego do dolnego w ten sposób, abyś nie poruszył żadnego innego pióra (podobnie jak w grze w bierki). Poszczególne litery na piórach utworzą nazwę słynnego klubu piłkarskiego.



MAMY GEOGRAFIĘ - 2 punkty

Musisz pójść do gabinetu po pomoc naukową. Jeśli właściwie pokolorujesz wszystkie pola z wielokrotnością liczby 3, dowiesz się, o jaką pomoc chodzi.



UZUPEŁNIJ POLA - 3 punkty

Uzupełnij obrazki w polach 6 i 7.



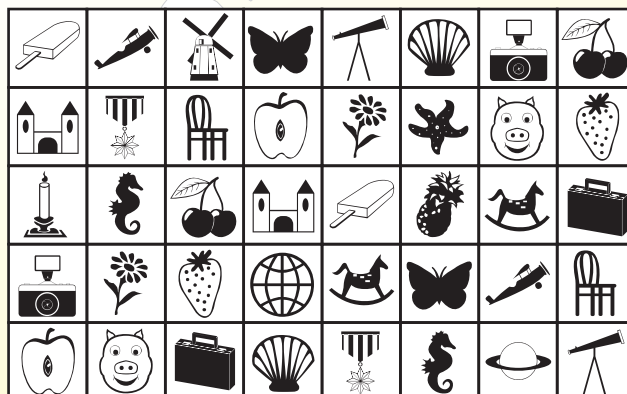
STRZELANIE DO TARCZY - 2 punkty

Pięciu chłopców strzelało strzałkami do tarczy z polami o wartości punktowej 5, 4, 3, 2 i 1. Każde pole zostało trafione po cztery razy. Kiedy zliczono punkty każdego uczestnika, okazało się, że wszystkich chłopców dzieli różnica czterech punktów. Policz, ile punktów zdobył zwycięzca.

TWÓRCA - 1 punkt

Wykreśl w tabelce powtarzające się obrazki. Pozostanie sześć obrazków bez pary. Przenieś ich pozycję do tabelki z literami, a następnie odczytaj rzędkami hasło - nazwisko autora znanych postaci rysunkowych.

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

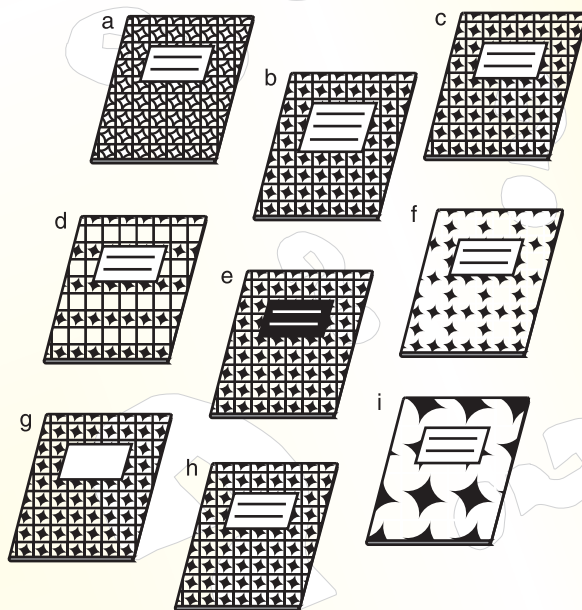


GENIUS LOGICUS

Kategoria 05 - NAJMŁODSI UCZNIOWIE

ZESZYTY - 1 punkt

Na obrazku znajduje się 9 zeszytów. Czy uda Ci się znaleźć wśród nich przynajmniej jedną parę, czy też każdy jest inny?



SYMBOLE - 3 punkty

Uzupełnij zamiast znaku zapytania brakujące symbole.

				?
			?	?

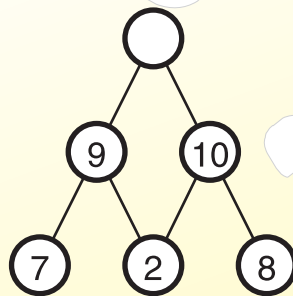
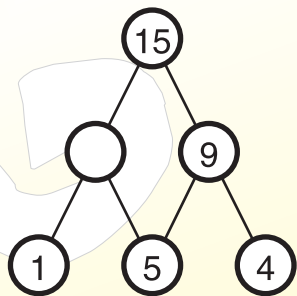
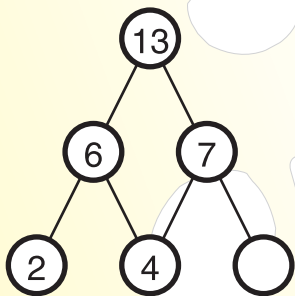
SZEREG - 3 punkty

Sprawdź, jakiego numeru brakuje w tej części ciągu nieskończonego.



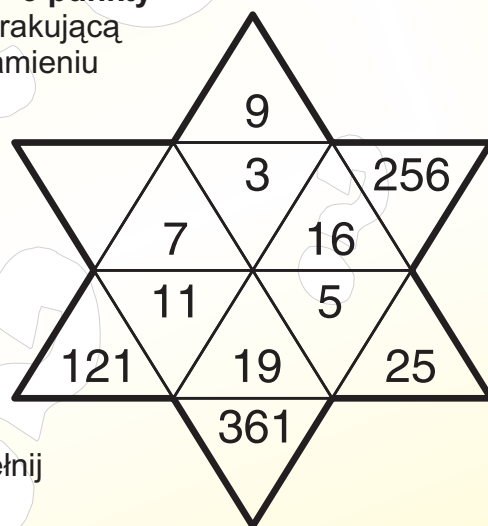
PIRAMIDY - 3 punkty

Pomiędzy sześcioma liczbami każdej z trzech piramid istnieje jednakowy związek. Odkryj, na czym polega, a następnie uzupełnij brakujące liczby.



GWIAZDA - 3 punkty

Uzupełnij brakującą liczbę na ramieniu gwiazdy.

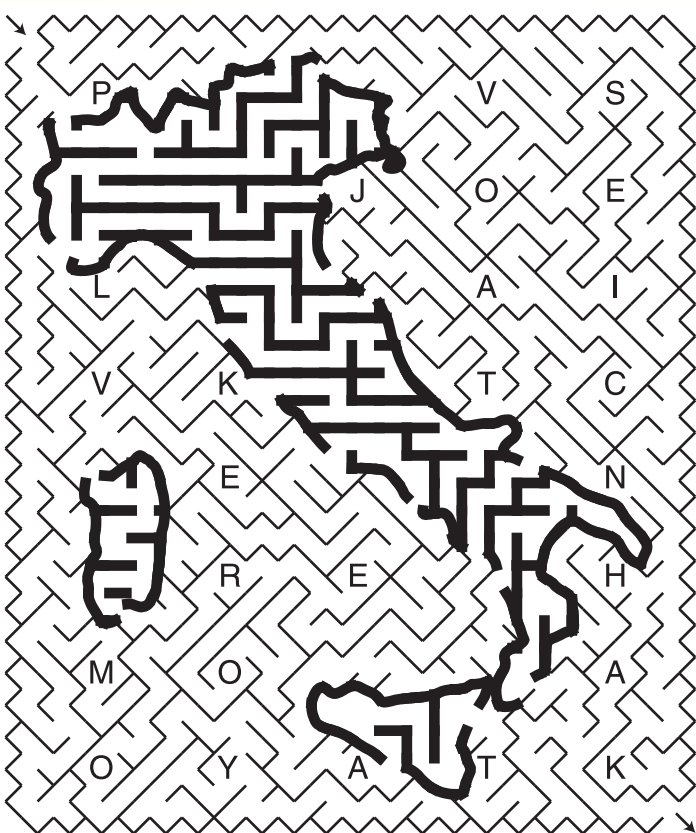


GENIUS LOGICUS

Kategoria 05 - NAJMŁODSI UCZNIOWIE

MIASTO ROMEA I JULII - 2 punkty

Znajdź drogę przez labiryntem prowadząca z góry na dół i wybieraj literki. W ten sposób odzyskasz nazwę włoskiego miasta, w którym rozgrywa się przygoda Romea i Julii.



KÓŁKO I KRZYŻYK - 3 punkty

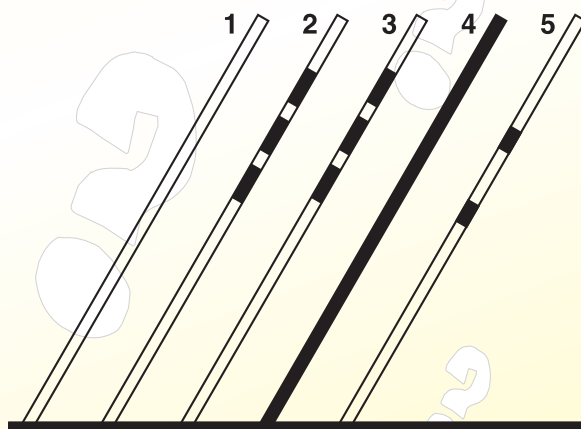
Znajdź jedyne poprawne (przedostatnie) posunięcie tego gracza, po którym przeciwnik już nie ma możliwości obrony. Swoje rozwiązanie zaznacz **O** albo **X** w jednej z krerek diagramu.

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

RZUT OSZCZEPEM - 2 punkty

W zawodach w rzucie oszczepem wzięło udział 5 sportowców.

- Boris miał oszczep z trzema ciemnymi paskami
 - Timur miał jednokolorowy oszczep
 - Peter zajął miejsce za Karolem
 - Anton zajął lepsze miejsce od Borisa
- Jaka była kolejność pozycji wszystkich sportowców, jeżeli wiesz, że numery oszczepów odpowiadają miejscom zajęтым w zawodach?

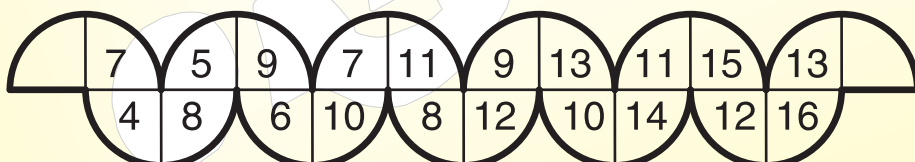


WYCIECZKA - 2 punkty

Na wycieczkę autobusem wyjechało 453 uczestników - mężczyźni, kobiety i dzieciaki. Dzieciaków było o pięć więcej niż dorosłych, kobiet było o cztery więcej niż mężczyzn. Ustal ile było kobiet.

GĄSIENICA - 4 punkty

Między liczbami jest pewna zależność, którą musisz odnaleźć. Potem już będzie ci łatwo uzupełnić brakujące liczby na obu końcach gąsienicy.

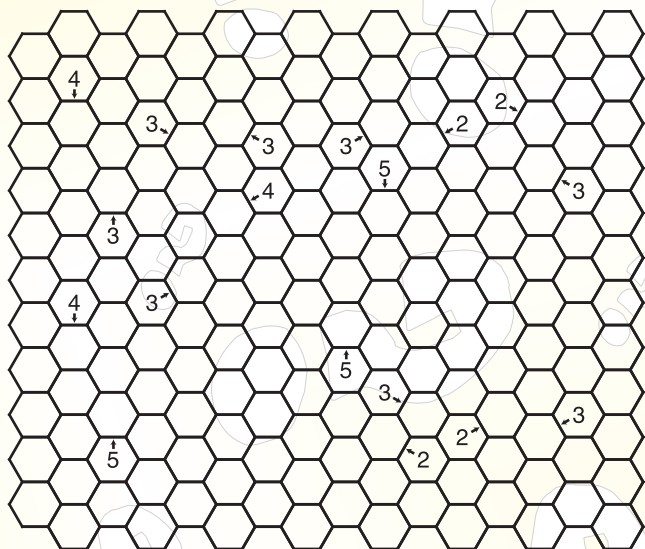


GENIUS LOGICUS

Kategoria 05 - NAJMŁODSI UCZNIOWIE

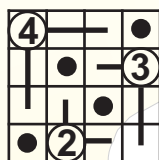
ZNANY SKRÓT - 2 punkty

Zamaluj wszystkie sześciokąty z liczbami i odpowiednią liczbę pól w kierunku strzałek. Uzyskasz znany skrót komputerowy

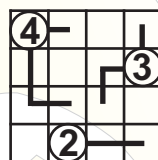


CZUŁKI - 5 punktów

Kółka z liczbami to miejsca, z których chrząszcze wystawiają swoje czułki. Liczby wyrażają ich długość (ilość pól). Czułki mogą sterczeć tylko poziomo lub pionowo, nie mogą być załamane. Nie muszą sterczeć we wszystkich kierunkach, ale mogą się przecinać. Każdego pola może dotrzeć tylko jeden chrząszcz. Dorysuj wszystkie czułki w ten sposób, aby w każdym rzędzie i kolumnie pozostało tylko jedno wolne pole na czarną kropkę.



DOBRZE



ŹLE

	●	1		
		2		
	1			6
5			1	●
●			2	
		4		

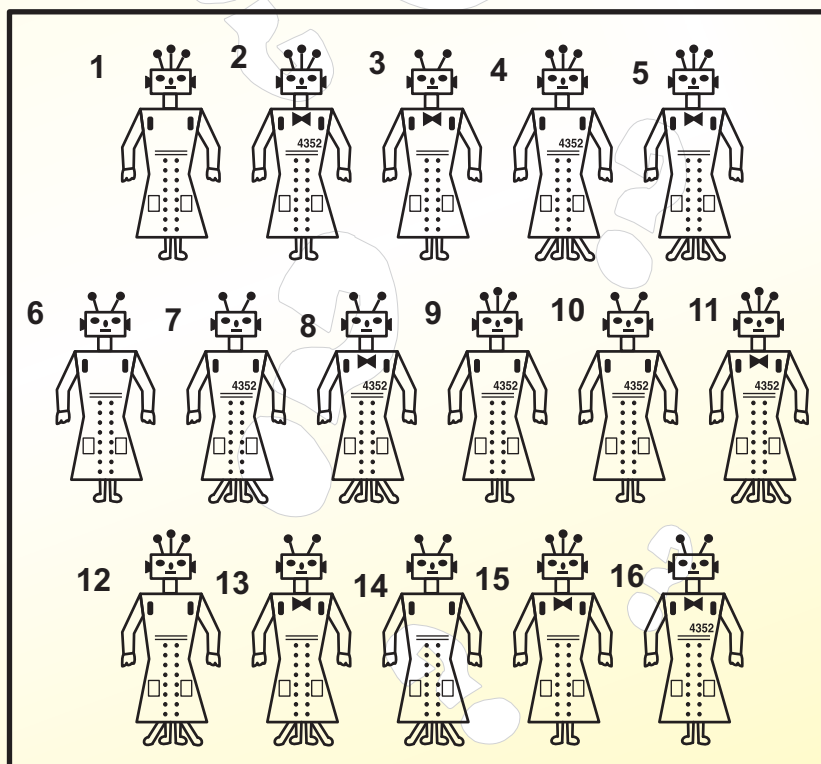
STRZAŁKI - 1 punkt

Połącz kreskami punkty tak, żeby powstała linia od A do B, która oddzieli białe strzałki od czarnych. Podpowiemy Ci, że wystarczy użyć tylko 10 punktów, reszta zostanie niewykorzystana.



KOSMICI - 1 punkt

My kosmicy nie jesteśmy jednakowi. Spróbuj mnie odnaleźć: mam tylko dwie nóżki, dwa czułki, nie mam numeru, ale żdobi mnie piękna muszka. Gdzie jestem?



GENIUS LOGICUS

Kategoria 05 - NAJMŁODSI UCZNIOWIE

KRÓLEWSKI LEW - 4 punkty

Na pierwszym rysunku jest lew. Poszczególne kwadraty na drugim rysunku zostały pomieszczone. Potrafisz ustalić bez wycinania, którego kwadratu brakuje (np. a1)?

