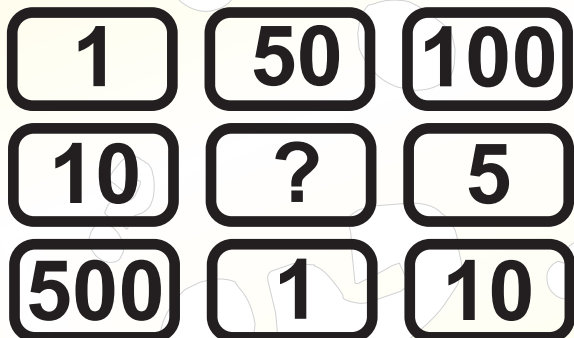


# GENIUS LOGICUS

Kategorija 05 - Najmlajši učenci

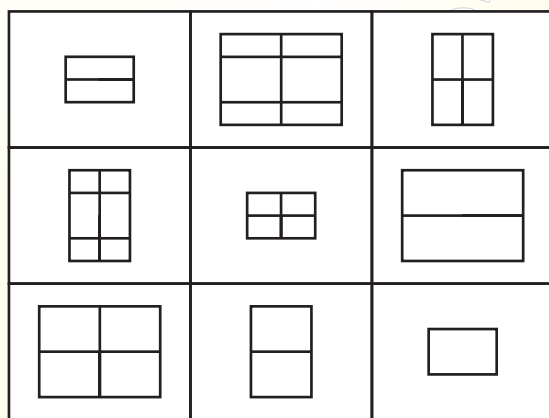
## POVEZAVA 2 točke

Najdi vse povezave, ki so skrite v vzorcu, in odkrij, katero število se skriva za



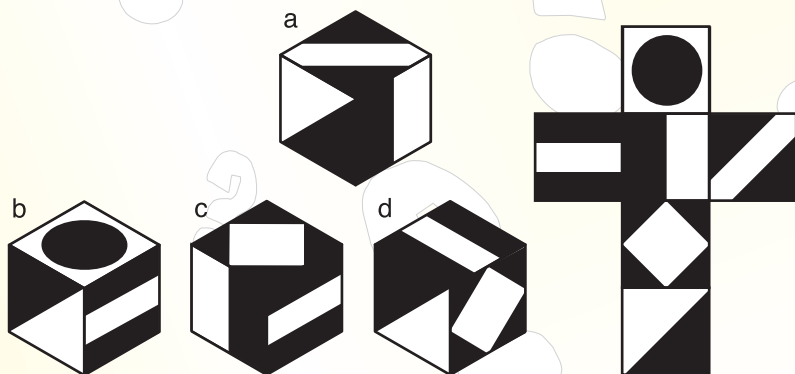
## OKNA 2 točke

Devet oken na hiši ni razporejenih naključno. Okno v desnem spodnjem kotu je narisano brez razdelilnih črt. Tvoja naloga je, da jih logično dopolniš.



## KOCKE 3 točke

Ugotovi, katere kocke lahko zložiš iz razgrnjenega papirja.



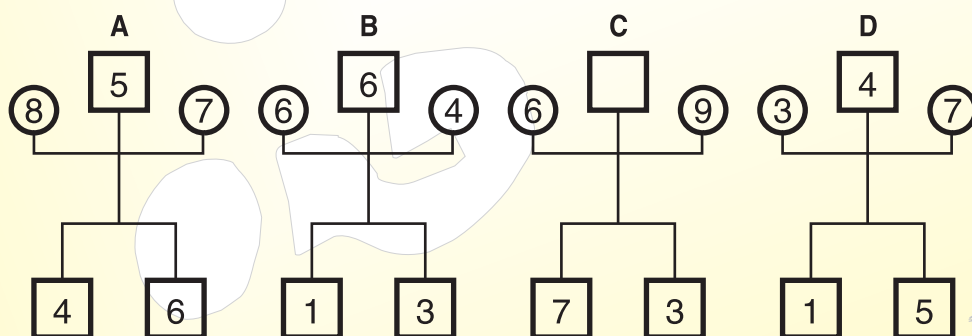
## ODSTRANI DVA 3 točke

Najdi dva lika, ki ne spadata k ostalim in ju označi.



## ČLOVEČKI 4 točke

Odkrij, kakšno povezavo ima pet števil, iz katerih je sestavljen človeček, in izračunaj manjkajoče število pri človečku »C«.



# GENIUS LOGICUS

## Kategorija 05 - Najmlajši učenci

### NOGOMETAŠI 1 točka

Postopno zbiraj peresa od zgornjega k spodnjemu tako, da ne premakneš nobenega drugega peresa (podobno kot pri igri mikado). Črke na peresih ti postopno odkrijejo ime znanega nogometnega kluba.



### DOPOLNITE OKENCA 3 točke

Dopolni vzorce v okencih 6 in 7.



1 2 3 4 5 6 7 8

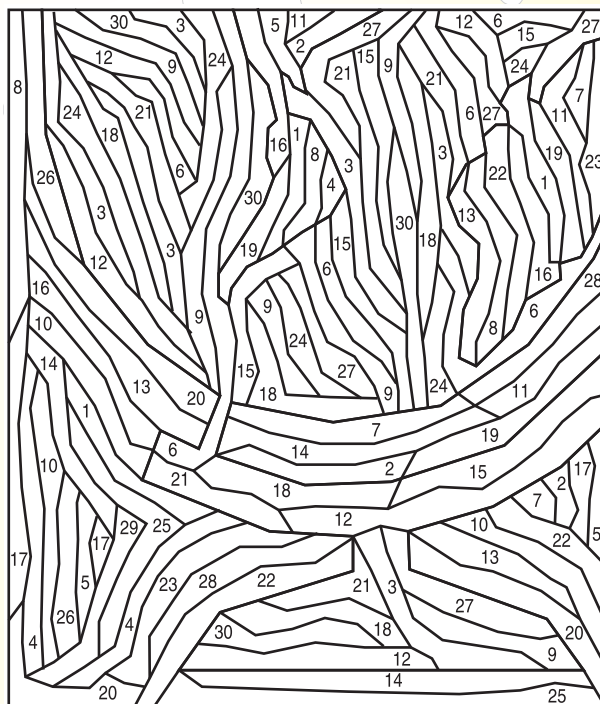
### AVTOR 1 točka

V tabeli prečrtaj slike, ki so narisane dvakrat. Ostane ti šest slik, ki nimajo svojega dvojnika. Njihovo mesto prenese do tabele s črkami in po vrsticah lahko prebereš geslo ime avtorja znanih risanih junakov.

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

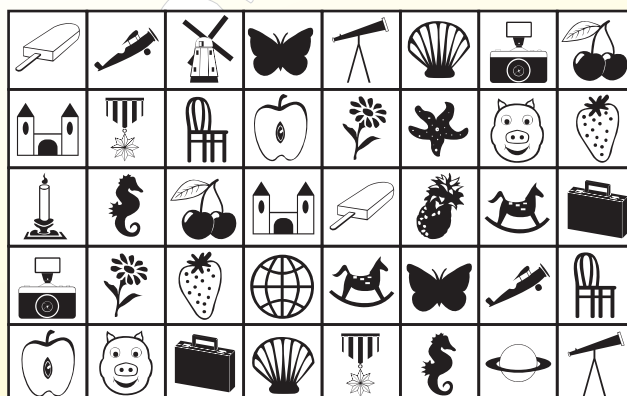
### IMAMO ZEMLJEPIS 2 točki

Skočiti moraš v kabinet po pripomoček. Če pravilno pobarvaš vsa polja z večkratniki števila 3, ugotoviš, za kakšen



### METANJE V TARČO 2 točki

Pet fantov je metalo snežne kepe v tarčo, ki je imela kroge s 5, 4, 3, 2 in 1 točko. Vsak krog so zadeli štirikrat. Točke so se vsakemu fantu seštevale. V končnem vrstnem redu so si fantje sledili z razlikami štirih točk. Koliko točk je dosegel zmagovalec?



# GENIUS LOGICUS

## Kategorija 05 - Najmlajši učenci

### SIMBOLI 3 točke

Namesto vprašajev dopolni manjkajoče simbole.

				?
			?	?

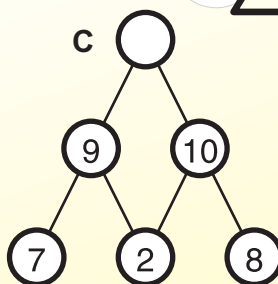
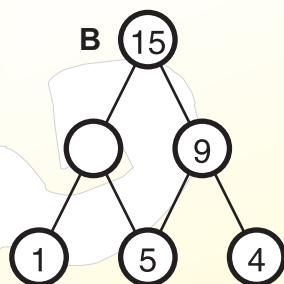
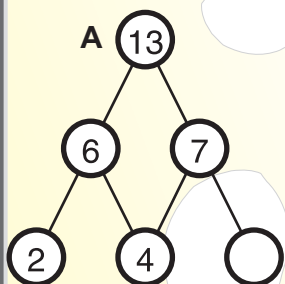
### ZAPOREDJE 3 točke

Ugotovi, katero število manjka v tem delu neskončnega zaporedja.



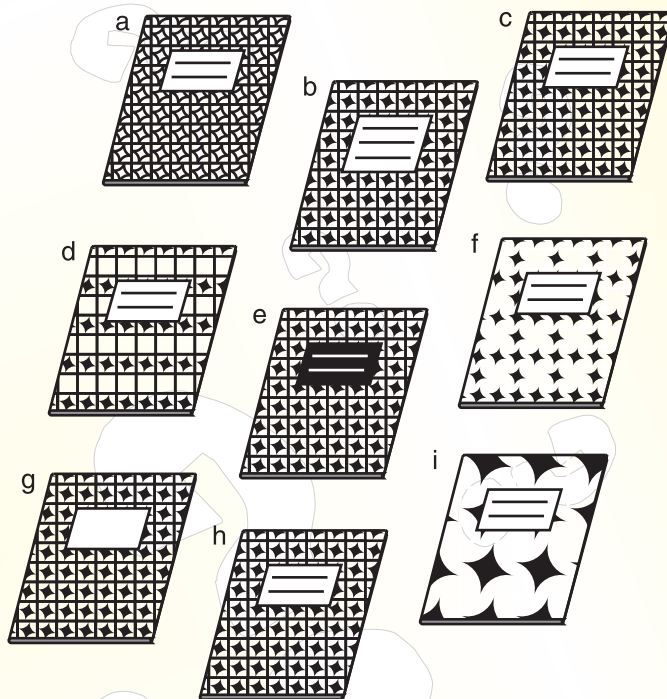
### PIRAMIDE 3 točke

Med šestimi števili vsake izmed trih piramid obstaja enaka povezava. Najdi jo in dopolni manjkajoča števila.



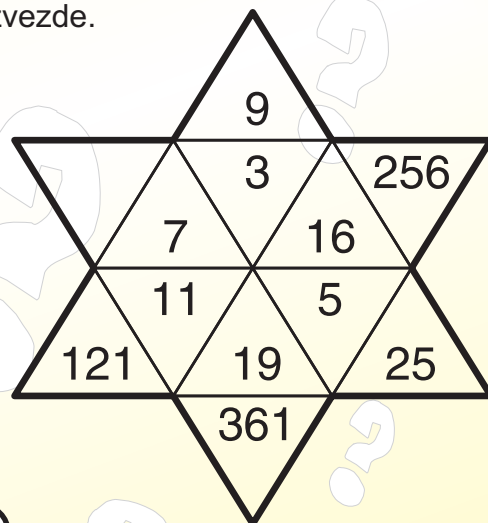
### ZVEZKI 1 točka

Na sliki je 9 zvezkov. Ali lahko med njimi najdeš vsaj en enak par ali pa so vsi različni?



### ZVEZDA 3 točke

Dopolni manjkajoše število na kraku zvezde.

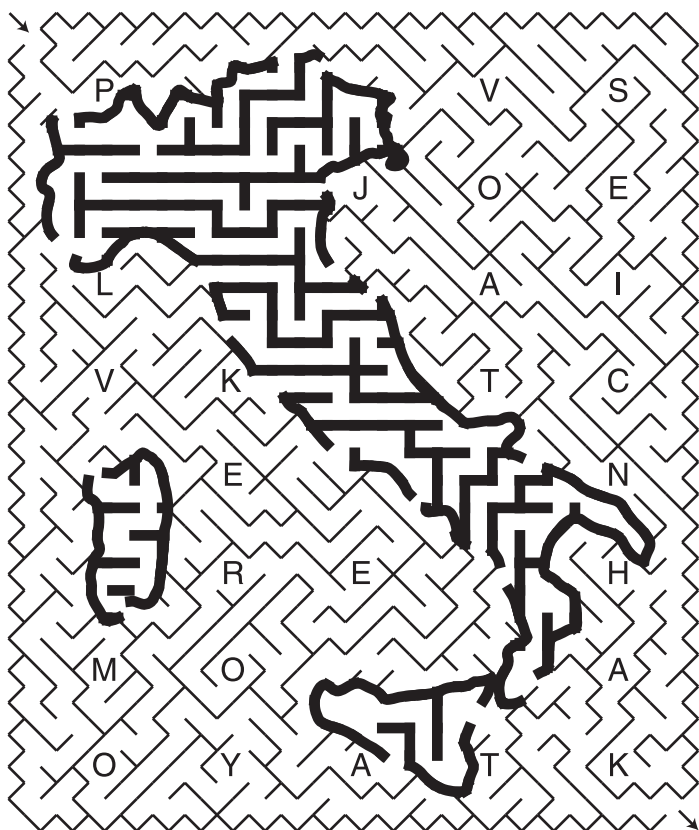


# GENIUS LOGICUS

Kategorija 05 - Najmlajši učenci

## MESTO ROMEA IN JULIJE 2 točki

Najdi pot skozi labirint od zgoraj navzdol in na njej nabiraj črke. Te ti razkrijejo ime italijanskega mesta, v katerem se odvija zgodba Romea in Julije.

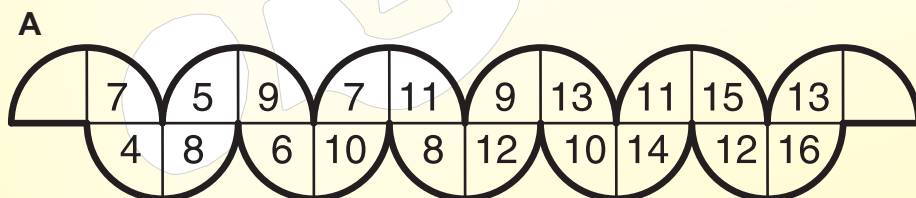


## IZLET 2 točki

Na izlet z avtobusom se je odpravilo 452 izletnikov moških, žensk in otrok. Otrok je bilo pet več kot odraslih, žensk je bilo štiri več kot moških. Ugotovi, koliko žensk je bilo na izletu.

## GOSENICA 4 točke

Med števili je določena povezava, ki jo moraš ugotoviti. Potem bo enostavno dopolniti manjkajoči števili na obeh koncih.



## ŠTIRI V VRSTO 3 točke

Najdi edino (predzadnjo) pravilno potezo tistega igralca, proti kateremu nasprotnik nima več možnosti, da bi preprečil svoj poraz. Svojo rešitev

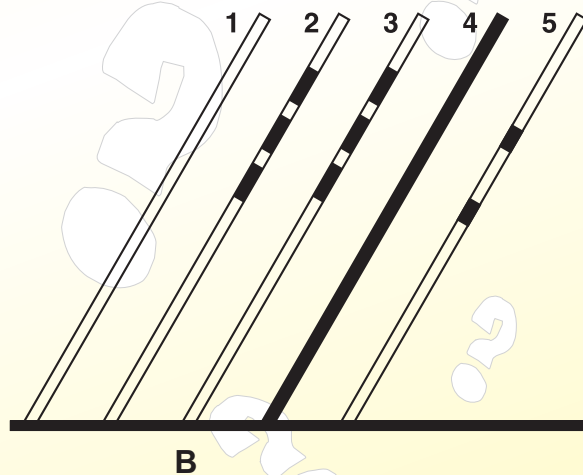
X	X			X	X		O												
		O	O	X	O	O	X			O				O					O
		O	X	O	X			O				X							X
		O	O	X	X	O	X	X	X	O	O	X							X
		X	O	X	X	O				X	X	X	O	X					X
O	X		X	X	O	O	O	O	X		O								X
X	X			O	X	O	O	O	O	X									X
		O		O	X	O	X	O	X										O
X		X	O	X	X	O				O	O								
		X	O	O	O	X	X	X	O	X									O
X					O	O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

## MET KOPJA 4 točke

Tekmovanja v metu kopja se je udeležilo 5 športnikov.

- Jože je imel kopje s tremi temnimi progami.
- Vladimirjevo kopje je bilo enobaravno.
- Peter se je uvrstil takoj za Milanom.
- Andrej se je umestil višje kot Jože.

Kakšen je bil vrstni red petih športnikov, če veš, da številke pri posameznih kopjih pomenijo uvrstitev na tekmovanju.

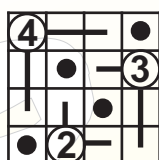
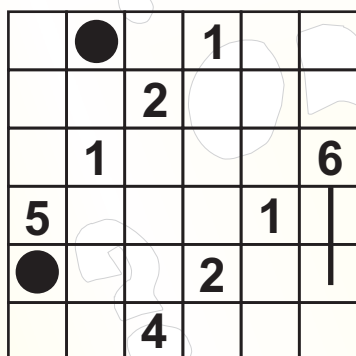


# GENIUS LOGICUS

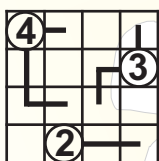
## Kategorija 05 - Najmlajši učenci

### TIPALKE 3 točke

Krožci predstavljajo domovanje hrošča, od koder izteguje svoje tipalke. Številke pomenijo dolžino (število polj) iztegnjenih tipalk. Tipalke lahko iz hroščevega domovanja štrlijo samo vodoravno in navpično brez spreminjanja smeri. Ni treba, da so tipalke iztegnjene v vseh smereh. Ne smejo se križati, na eno polje pa lahko vedno sega samo en hrošč. Nariši tipalke tako, da v vsaki vrstici in vsakem stolpcu ostane eno samo prazno polje za črno piko.



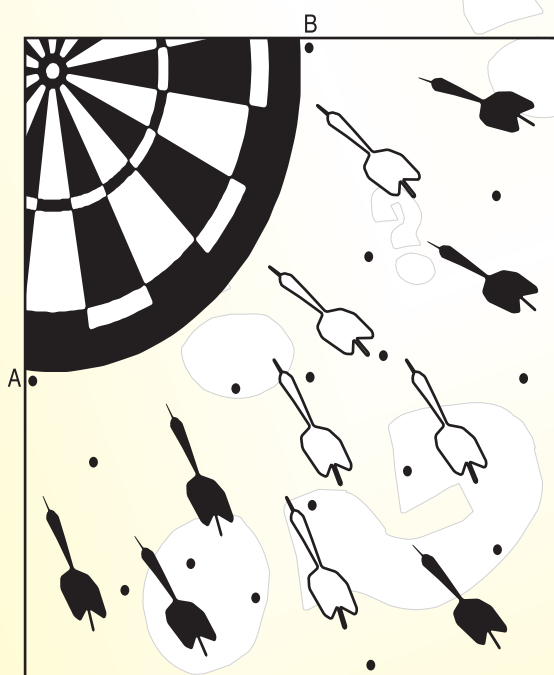
PRAVILNO



NEPRAVILNO

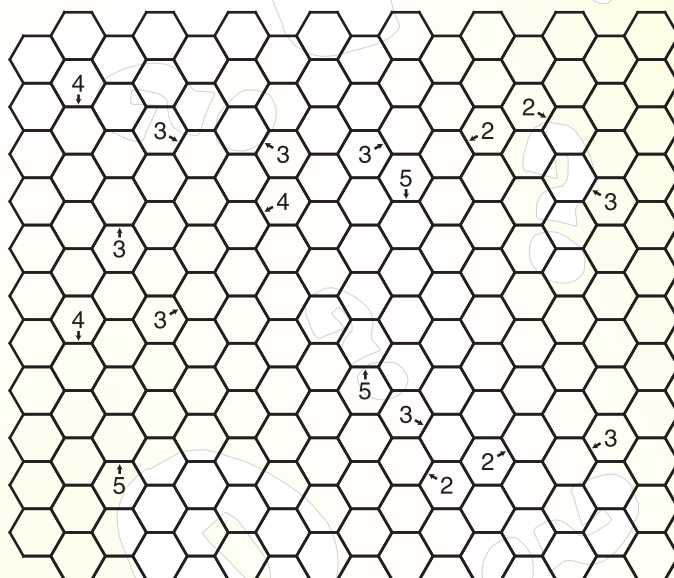
### PUŠČICE 1 točka

Poveži nekatere pike tako, da nastane pot A-B, ki loči bele puščice od črnih. Lahko ti povemo, da je dovolj 10 pik, ostale ostanejo neuporabljene.



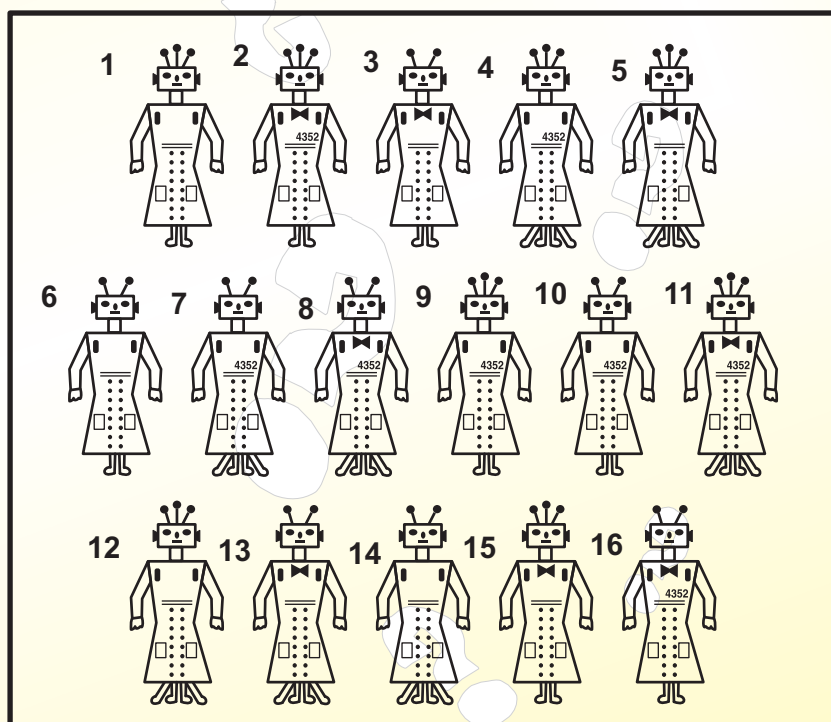
### ZNANA KRATICA 2 točki

Pobarvaj vse šesterokotnike s števili, potem pa v smeri puščic še označeno število polj. Tako dobiš znano računalniško kratico.



### NEZEMLJANI 1 točka

Mi nezemljani nismo vsi enaki. Poskusi me najti: Imam samo dve nogi, dve tipali, nimam številke, imam pa lepega metuljčka. Kje sem?



# GENIUS LOGICUS

Kategorija 05 - Najmlajši učenci

## KRALJEVI LEV 4 točke

Na prvi sliki vidiš narisanega leva. Na drugi sliki so nekateri kvadrati pomešani. Lahko tudi brez izrezovanja ugotoviš, kateri kvadrat manjka? (npr. a1)

