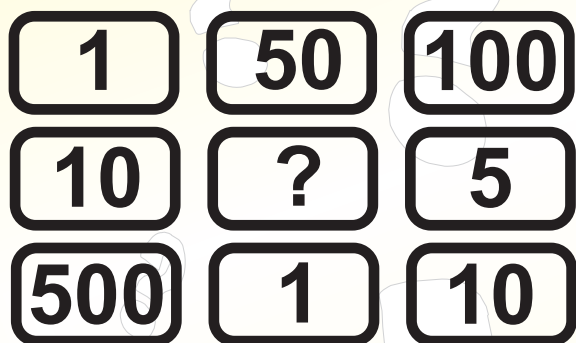


GENIUS LOGICUS

KATEGÓRIA 05 - NAJMLADŠÍ ŽIACI

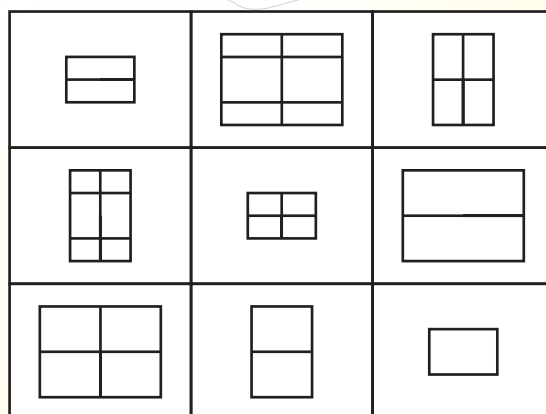
SÚVISLOSŤ - 2 body

Nájdí všetky súvislosti skryté v obrazci a odhaľ, aké číslo sa skrýva za otáznikom.



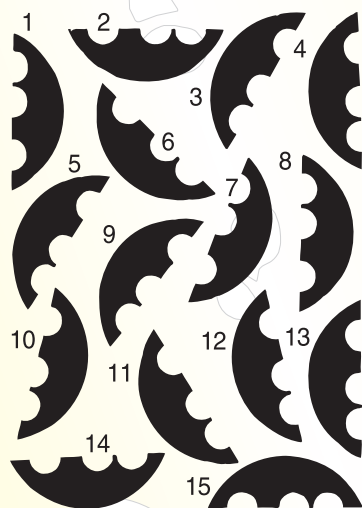
OKNÁ - 2 body

Deväť okien v dome nie je usporiadaných náhodne. Okno v pravom dolnom rohu je zakreslené bez rozdeľovacích čiar. Je na Tebe, aby si ich logicky doplnil.



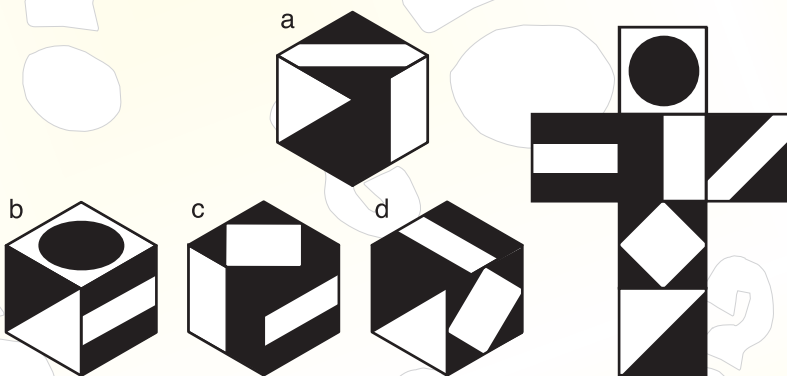
DVA PREČ - 3 body

Nájdí dva tvary, ktoré k ostatným nepatria. Urči, ktoré to sú.



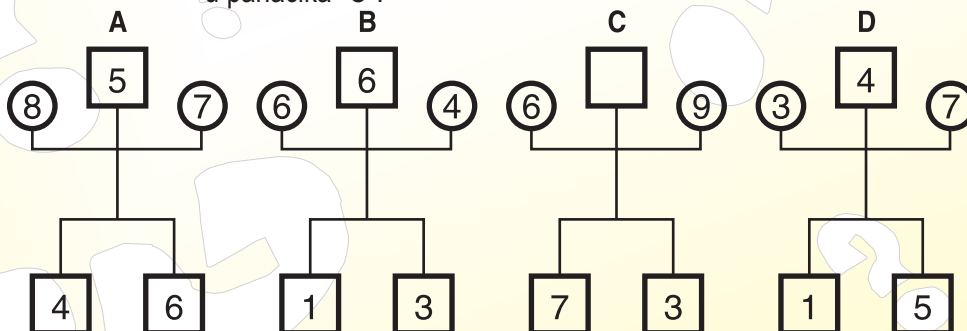
KOCKY - 3 body

Urči, ktoré kocky môžeš zložiť z rozloženého obalu



PANÁČIKOVIA - 4 body

Odhaľ vzájomnú súvislosť piatich čísiel, z ktorých je panáčik zostavený a dopočítaj chýbajúce číslo u panáčika "C".



GENIUS LOGICUS

KATEGÓRIA 05 - NAJMLADŠÍ ŽIACI

FUTBALISTI - 1 bod

Pozbieraj postupne perá od horného k spodnému tak, aby si žiadnym iným perom nepohol (podobne ako v hre Mikádo). Jednotlivé písmená na perách Ti postupne odhalia názov slávneho futbalového klubu.



DOPLŇTE OKIENKA - 3 body

Doplň obrazce do okienok 6 a 7.



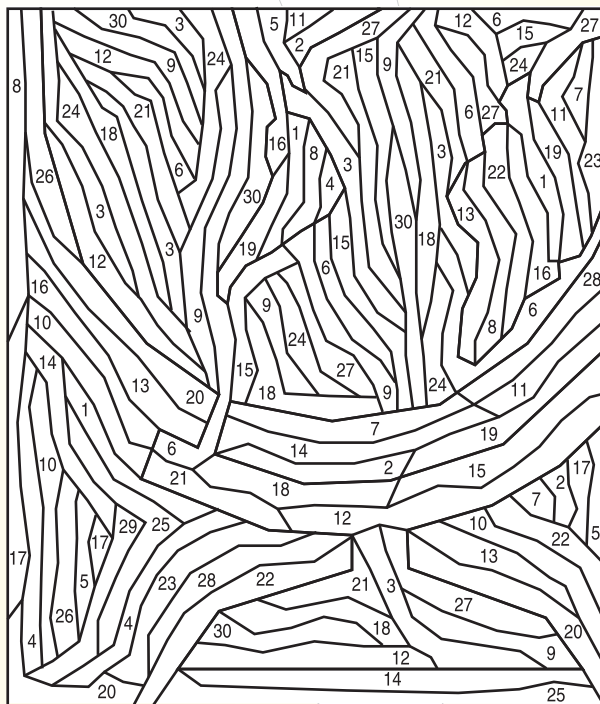
TVORCA - 1 bod

V tabuľke vyškrtaj obrázky, ktoré sú tu znázornené dvakrát. Zostane Ti šesť obrázkov, ktoré nemajú svojich dvojníkov. Ich polohu prenies do tabuľky s písmenami a po riadkoch si prečítaš tajničku - meno osobnosti, ktorá je autorom známych kreslených postavičiek.

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

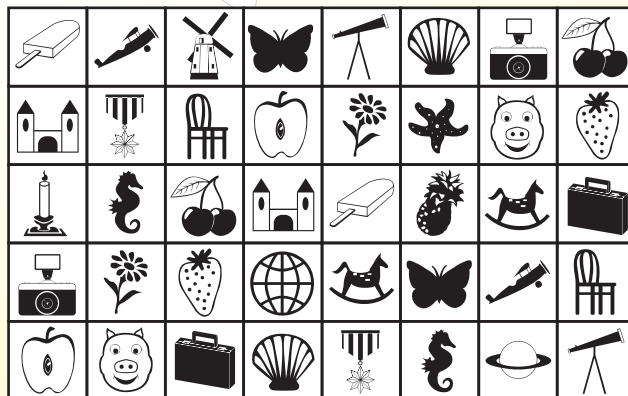
MÁME ZEMEPIS - 2 body

Musíš skočiť do kabinetu pre pomôcku. Ak správne vyfarbiš všetky plošky s násobkami čísla 3, zistiš, o akú pomôcku ide.



HÁDZANIE DO TERČA - 2 body

Päť chlapcov hádzalo šípkami do terča, ktorý mal kruhy obodované 5, 4, 3, 2 a 1 bodom. Každý kruh bol zasiahnutý štyrikrát. Body sa každému účastníkovi sčítali. V konečnom poradí za sebou chlapci nasledovali v štvorbodových odstupoch. Zisti, koľko bodov získal víťaz.



GENIUS LOGICUS

KATEGÓRIA 05 - NAJMLADŠÍ ŽIACI

SYMBOLY - 3 body

Doplň namiesto otáznikov chýbajúce symboly.

				?
			?	?

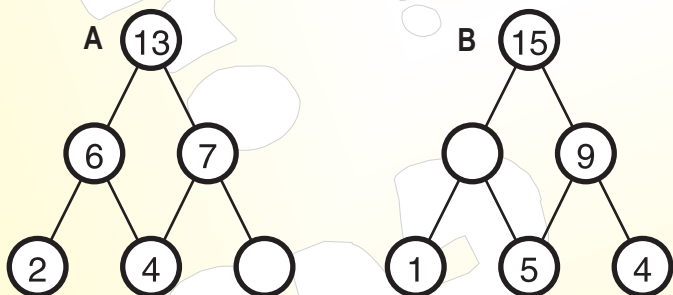
RAD - 3 body

Zisti, aké číslo chýba v tejto časti nekonečného vývojového radu.



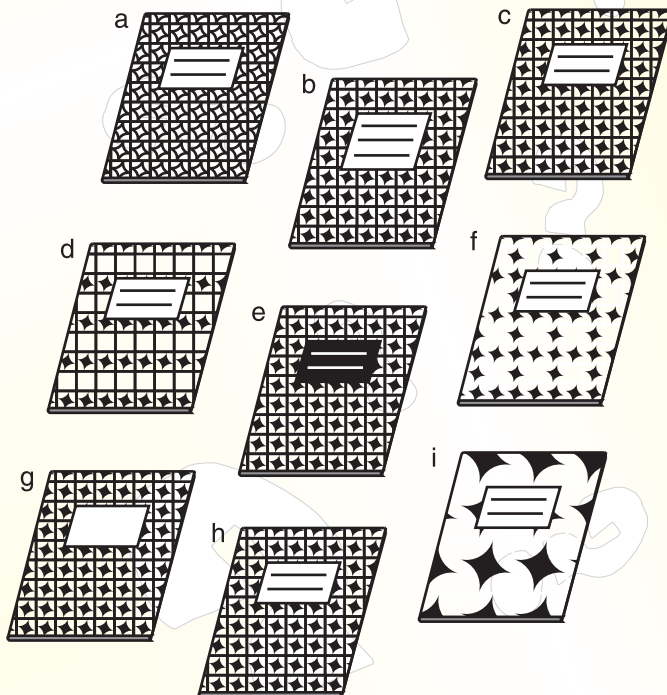
PYRAMÍDY - 3 body

Medzi šiestimi číslami každej z troch pyramíd platí rovnaká súvislosť. Nájdi ju a doplň chýbajúce čísla.



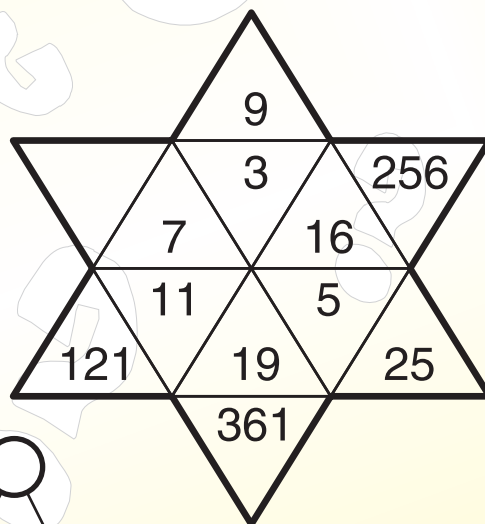
ZOŠITY - 1 bod

Na obrázku je 9 zošitov. Nájdeš medzi nimi aspoň jeden rovnaký pár alebo sú všetky odlišné?



HVIEZDA - 3 body

Doplň chýbajúce číslo na cípe hviezdy.

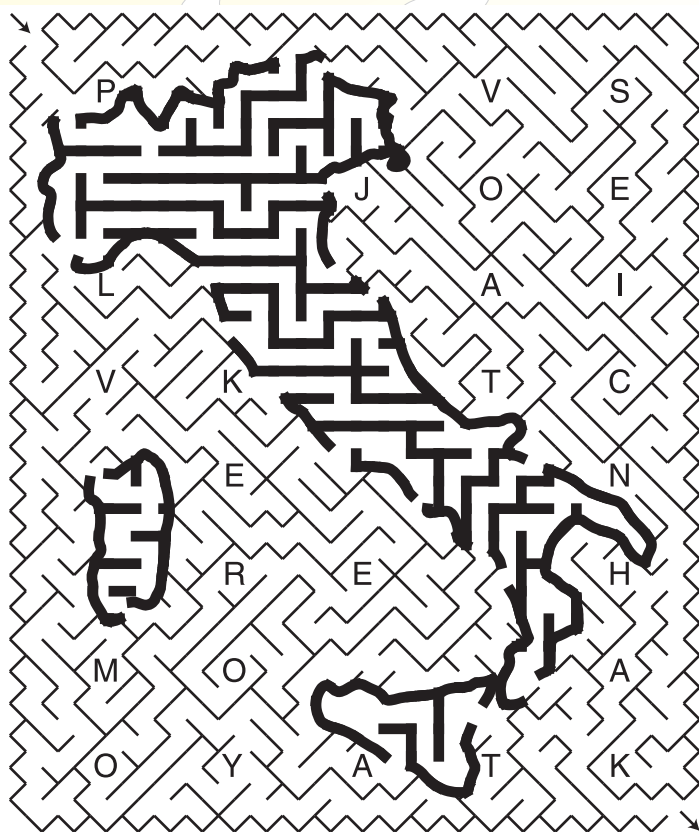


GENIUS LOGICUS

KATEGÓRIA 05 - NAJMLADŠÍ ŽIACI

MESTO RÓMEA A JÚLIE - 2 body

Nájdí cestu bludištom zhora dole a pozbieraj na nej písmená. Tie Ti dajú názov talianskeho mesta, v ktorom sa odohráva príbeh Rómea a Júlie.

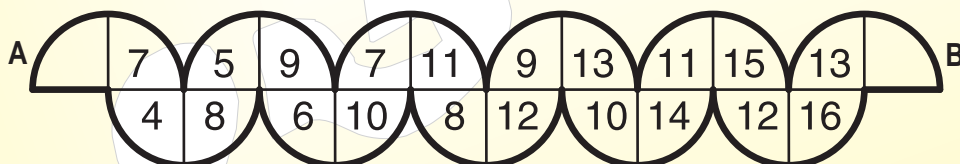


VÝLET - 2 body

Na autobusový výlet sa vydalo 453 výletníkov - mužov, žien a detí. Detí bolo o päť viac, než dospelých, žien bolo o štyri viac, než mužov. Zisti, koľko žien sa zúčastnilo výletu.

HÚSENICA - 4 body

Medzi číslami je určitá súvislosť, na ktorú musíš prísť. Potom už bude jednoduché doplniť chýbajúce čísla na oboch koncoch A a B.



PIŠKVKORKY - 3 body

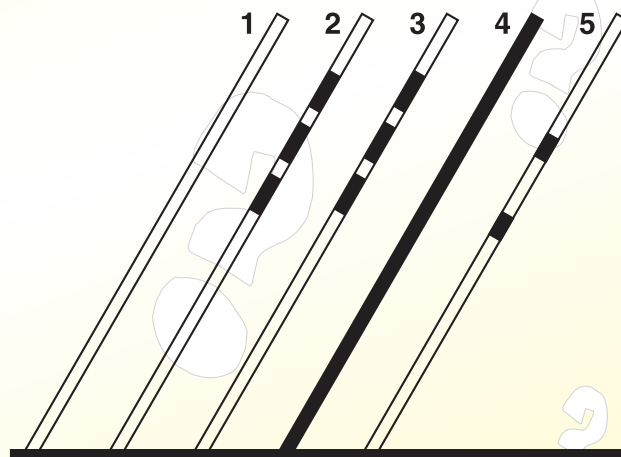
Nájdí jediný (predposledný) správny ťah toho hráča, pri ktorom protihráč už nemá žiadnu možnosť odvrátiť svoju prehru. Svoje riešenie označ **O** alebo **X** do konkrétneho políčka v obrazci.

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

HOD OŠTEPOM - 4 body

Súťaže v hode oštepom sa zúčastnilo 5 športovcov.

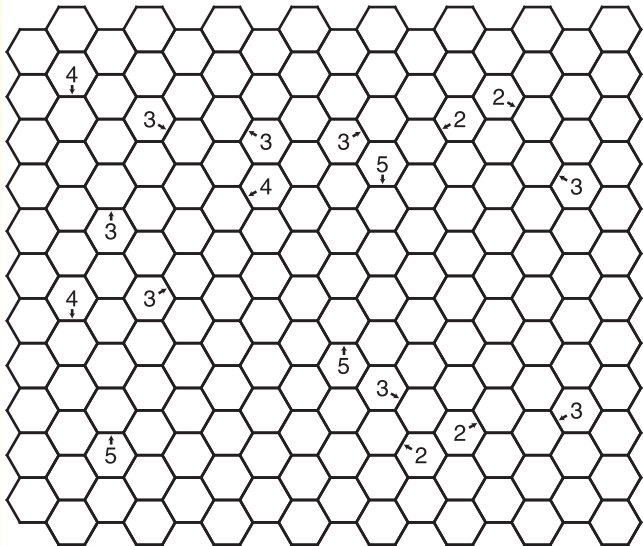
- Boris mal oštep s tromi tmavými pruhmi
 - Timurov oštep bol jednofarebný
 - Peter sa umiestnil hneď za Karolom
 - Anton sa umiestnil lepšie ako Boris
- Aké bolo poradie všetkých piatich športovcov, keď vieš, že čísla pri jednotlivých oštepoch zodpovedajú umiestneniu v súťaži?



GENIUS LOGICUS

ZNÁMA SKRATKA - 2 body

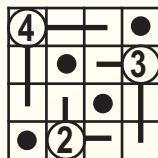
Vyfarbi všetky šesťuholníky s číslami a potom ešte príslušný počet políčok v smere šípiek. Získaš známu počítačovú skratku.



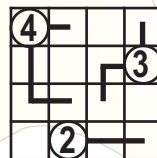
KATEGÓRIA 05 - NAJMLADŠÍ ŽIACI

TYKADLÁ - 5 bodov

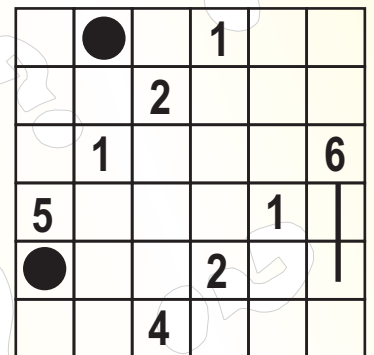
Kruhy zobrazujú sídlo chrobáka, odkiaľ vystrkuje svoje tykadlá. Čísla vyjadrujú dĺžku (počet políčok) takto vystrčených tykadliel. Tykadlá môžu trčať zo sídla len vodorovne a zvisle a to len priamo bez zalomenia. Nemusia byť vystrčené na všetky smery, ale nemôžu sa križovať a na jedno políčko môže dosiahnuť vždy len jeden chrobák. Dokresli všetky tykadlá tak, že v každom riadku i stĺpci zostane len jedno voľné políčko na čierny kruh.



SPRÁVNE



NESPRAVNE



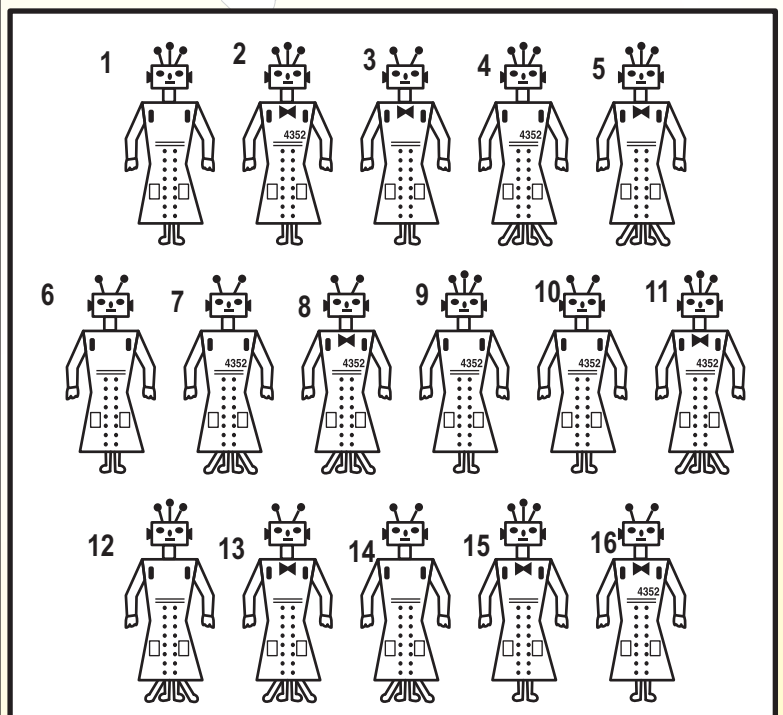
ŠÍPKY- 1 bod

Spoj niektoré body tak, aby si vytvoril cestu A-B, ktorá oddelí biele šípky od čiernych. Napovieme Ti, že k tomu stačí použiť 10 bodov, ostatné zostanú nepoužitú.



MIMOZEMŠŤANIA - 1 bod

My mimozemšťania nie sme všetci rovnakí. Skús ma nájsť: mám iba dve nôžky, dve tykadlá, nemám číslo, ale zdobí ma krásny motýlik. Kde som?



GENIUS LOGICUS

KATEGÓRIA 05 - NAJMLADŠÍ ŽIACI

KRÁĽOVSKÝ LEV - 4 body

Na prvom obrázku vidíš znázornéneho leva.
Jednotlivé štvorčky sú na druhom obrázku
poprehadzované. Zistíš aj bez vystrihovania,
ktorý štvorček (napr. a1) chýba?

