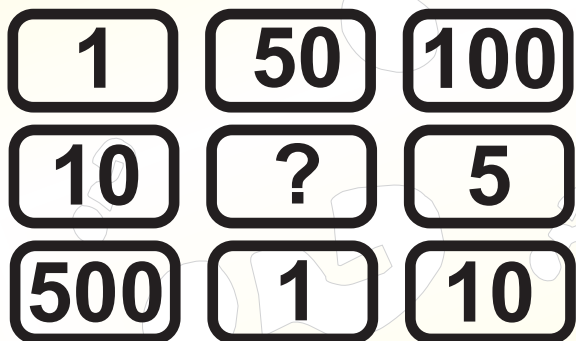


# GENIUS LOGICUS

ELEVI CEI MAI TINERI

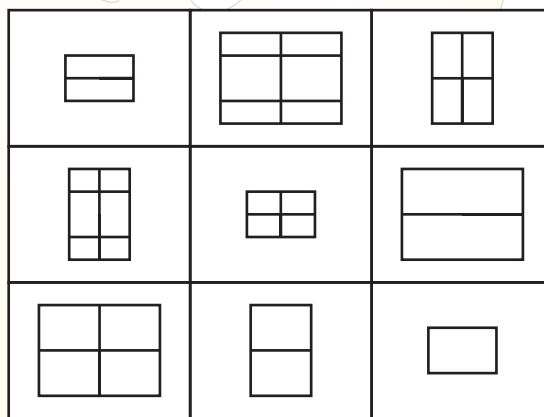
**COERENȚĂ – 2 puncte**

Găsește toate coerențele ascunse în figură și descoperă care număr se ascunde sub semnul întrebării.



**GEAMURI – 3 puncte**

Nouă geamuri din casă nu sunt așezate la întâmplare. Geamul din colțul dreapta jos este desenat fără rame. Trebuie ca, printr-o logică să le completezi.



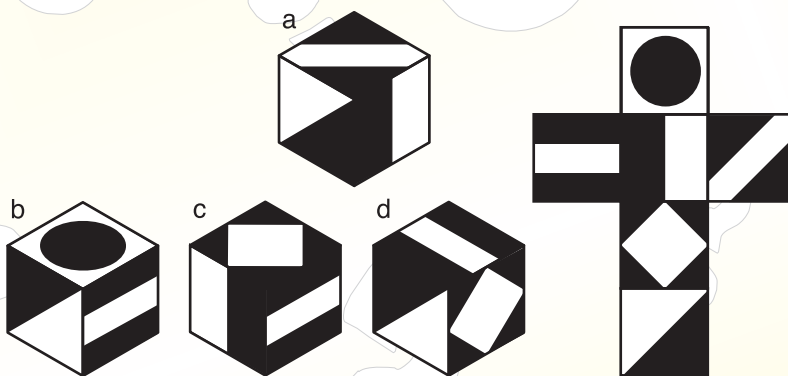
**ELIMINĂ DOUĂ – 3 puncte**

Elimină două forme care nu aparțin celorlalte. Precizează, care sunt acele două forme



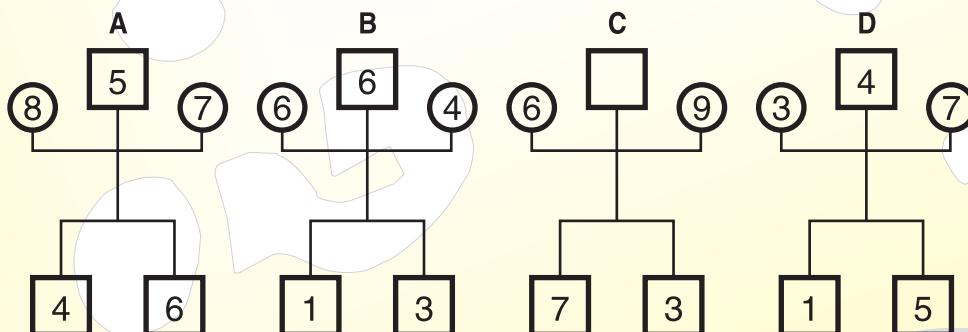
**CUBURI – 3 puncte**

Află care dintre cuburi pot să faci din desfășurarea dată.



**PAIAȚĂ – 4 puncte**

Descoperă corespondența între cele cinci numere din care este formată paița și calculează numărul care lipsește la paița „C”.



# GENIUS LOGICUS

## ELEVI CEI MAI TINERI

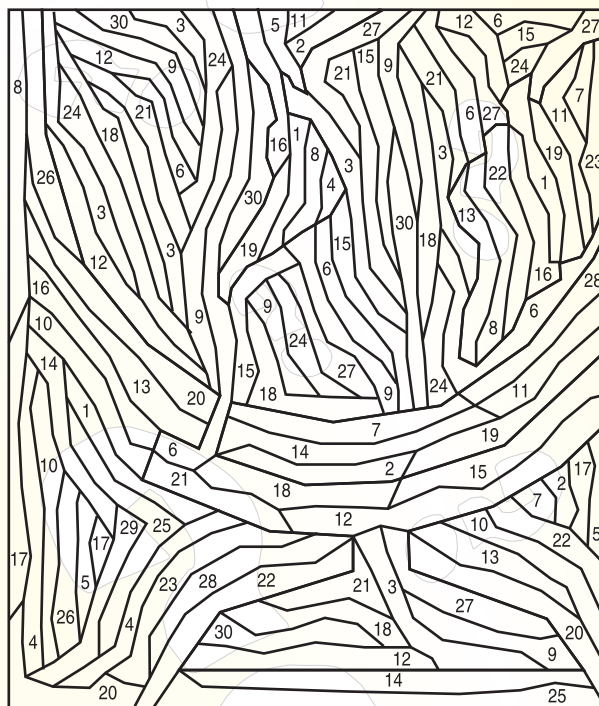
### FOTBALIȘTI – 1 punct

Culege stilourile unu după altul de sus în jos în așa fel ca să nu miști alt stilou (asemenea jocului Mikado). Literele de pe aceste stilouri formează numele unui club renumit de fotbal.



### AVEM GEOGRAFIE – 2 puncte

Trebuie să dai o fugă la cabinet după material didactic. Dacă colorezi corect toate câmpurile cu multiplu de 3, afli despre ce material didactic este vorba.



### COMPLETAȚI CÂMPURILE – 3 puncte

Completați cu figuri câmpurile 6 și 7.



1 2 3 4 5 6 7 8

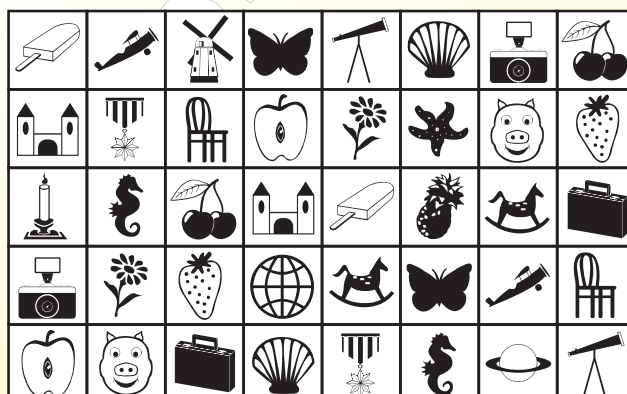
### ARUNCARE LA TINTĂ – 2 puncte

Cinci băieți aruncă cu săgețile la țintă, cu discuri de 5, 4, 3, 2, și 1 punct. Fiecare disc a fost atins de patru săgeți. Punctele au fost adunate fiecărui participant. În clasamentul final diferența dintre locurile ocupate de băieți a fost de patru puncte. Află, câte puncte a acumulat câștigătorul.

### CREATOR – 1 punct

În tabelul prezentat șterge figurile care sunt prezentate de două ori. Ți rămân șase figuri care nu au perechea sa. Poziția acestora ți arată în tabelul alăturat literele care citite pe rânduri formează ghicitoarea-numele personalității, autorul desenelor animate cunoscute.

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

## ELEVI CEI MAI TINERI

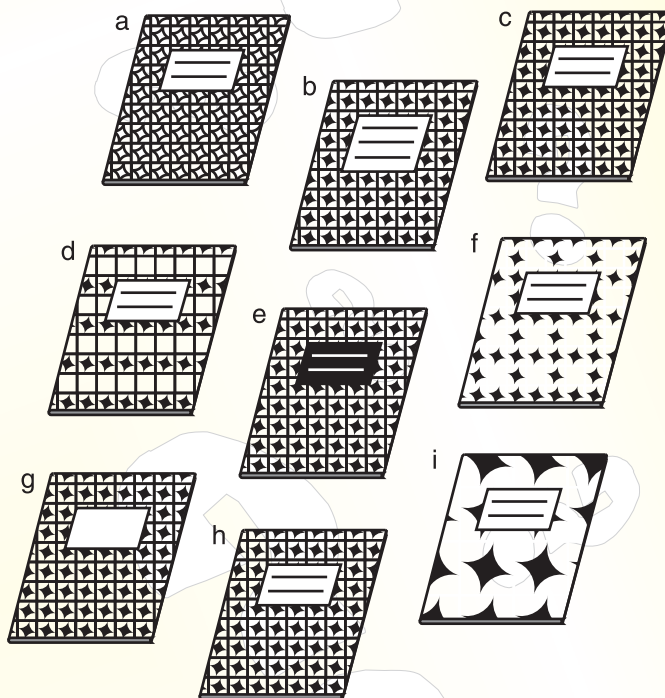
CAIETE – 3 puncte

În imagine sunt 9 caiete. Găsești între ele o pereche de caiete identice sau sunt toate diferite?

SIMBOLURI – 3 puncte

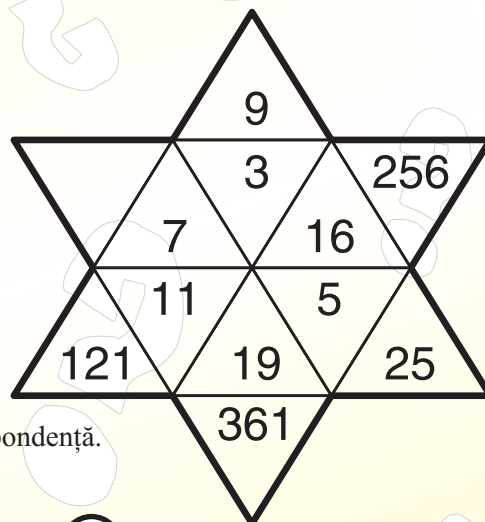
Completează în locul semnelor de întrebare simbolurile care lipsesc.

				?
			?	?



STEA – 3 puncte

Completează numărul care lipsește din stea



ȘIR – 3 puncte

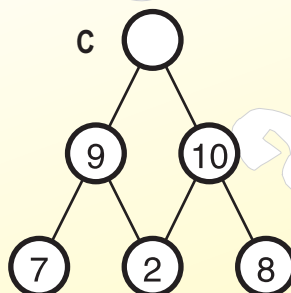
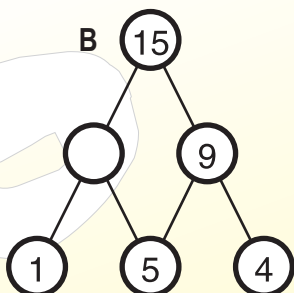
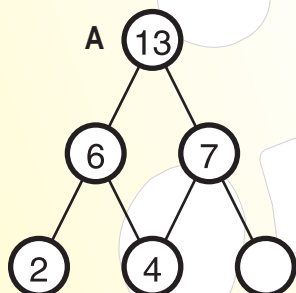
Află care număr lipsește în această parte ale șirului infinit de numere.



PIRAMIDE – 3 puncte

Între șase numere al fiecărei dintre cele trei piramide există o corespondență.

Trebuie s-o găsești și să completezi numerele care lipsesc.



# GENIUS LOGICUS

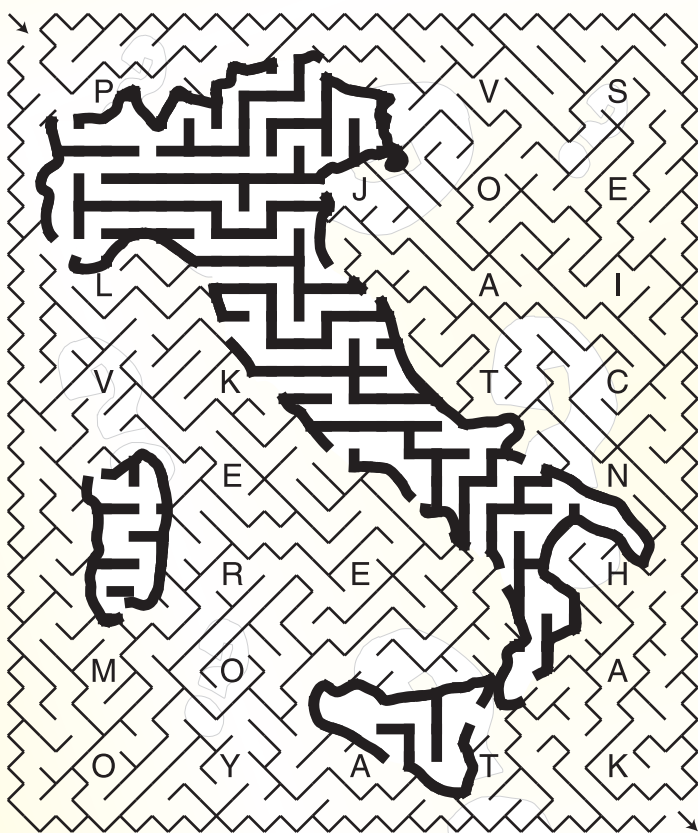
## ELEVI CEI MAI TINERI

X – și – O – 3 puncte

Găsește o singură (penultima) mutare corectă aceluia jucător, la care adversarul nu mai are nici o posibilitate de a evita înfrângerea. Rezultatul corect marchează cu O sau X în câmpul concret al figurii

ORAȘUL LUI ROMEO ȘI JULIETA – 2 puncte

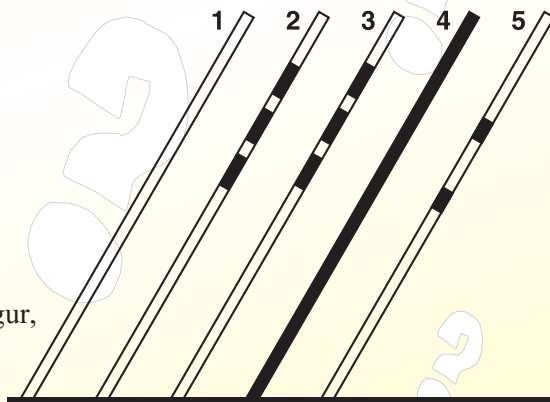
Găsește drumul din labirint, de sus în jos, și culege literele găsite pe acest drum. Acestea formează denumirea orașului italian în care a avut loc povestea lui Romeo și Julieta.



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

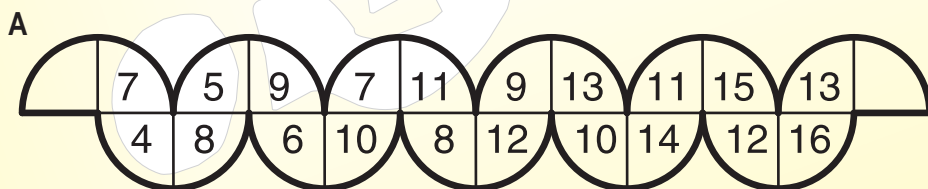
ARUNCAREA SULIȚEI – 4 puncte

La concursul de aruncarea suliței au participat 5 sportivi  
 -Boris a avut sulița cu trei dungii de culoare închisă  
 -Sulița lui Timur a fost monocoloră  
 -Petru sa situat imediat după Carol  
 -Anton sa clasat mai bine ca Boris  
 Care a fost clasamentul celor cinci sportivi dacă știi că, numerele lângă sulițe corespund clasării în concurs.



OMIDĂ – 4 puncte

Între numere există o corespondență, pe care trebuie să o găsești singur, după care va fi simplu să completezi numerele de la ambele capete. (câmpurile A și B)



B

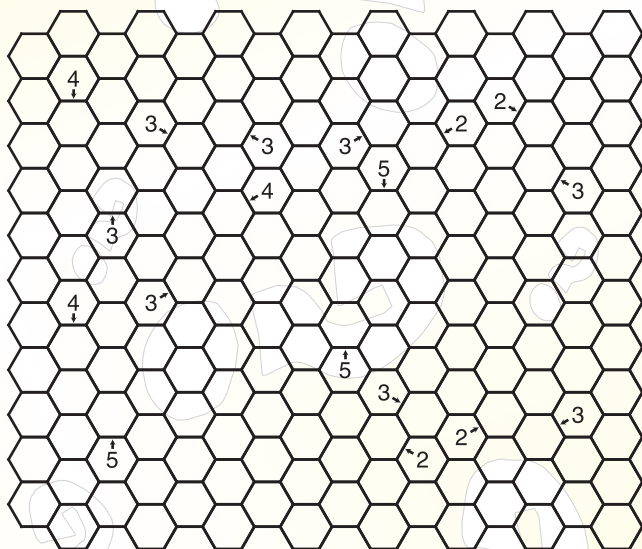


# GENIUS LOGICUS

## ELEVI CEI MAI TINERI

### PRESCURTARE CUNOSCUTĂ - 2 puncte

Colorează toate hexagoanele cu numere, apoi încă numărul corespunzător de câmpuri în direcția săgeților. Vei obține o prescurtare cunoscută de calculator.



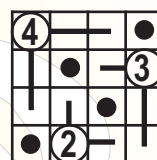
### SĂGEȚI - 1 punct

Unește unele puncte în așa fel ca să formezi drumul A-B, care va despărți săgețile albe de cele negre. Dezvăluim numai faptul că, pentru acest lucru este deajuns să folosești 10 puncte, celelalte rămân nefolosite.

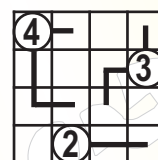


### ANTENE - 5 puncte

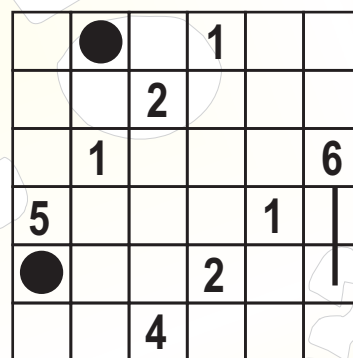
Cercurile reprezintă locul de unde gândacul își arată antenele sale. Numerele reprezintă lungimea (numărul câmpurilor) antenelor astfel arătate. Antenele pot fi arătate numai orizontal sau vertical și asta numai în linii drepte fără frânturi. Nu trebuie să fie arătate în toate direcții dar nu se pot intersecta, iar un câmp poate fi ocupat de un singur gândac. Completează toate antene în așa fel ca în fiecare rând și pe fiecare coloană să rămână un singur câmp liber pentru cercul negru.



Corect



Incorect



### EXCURSIE - 2 puncte

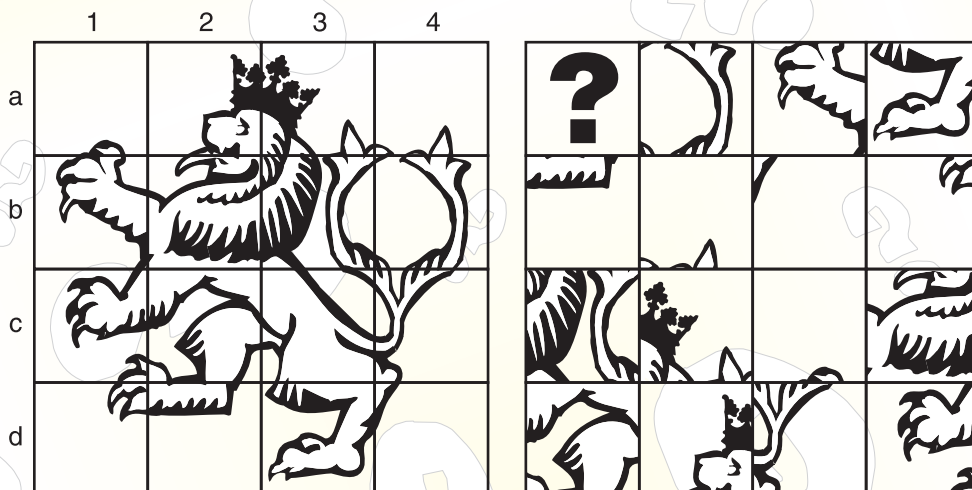
Într-o excursie cu autocarul au plecat 452 de excursioniști-bărbați, femei și copii. Numărul copiilor a fost mai mare cu cinci decât numărul adulților, numărul femeilor a fost cu patru mai mare decât numărul bărbaților. Câte femei au plecat în excursie.

# GENIUS LOGICUS

## ELEVI CEI MAI TINERI

LEUL ÎMPĂRATULUI – 4 puncte

În prima figură este desenat un leu. În figura alăturată pătratele componente ale primei figuri, sunt amestecate. Poți afla, fără a tăia figura, care pătrat (de ex. a1) lipsește din figura alăturată?



EXTRATEREȘTRII- 1 punct

Noi extraterestrii nu suntem toți la fel. Încearcă să mă găsești: am numai două picioare, două antene, nu am număr, dar un papion frumos. Unde sunt?

