

GENIUS LOGICUS

ELEVI TINERI

NUMERE 3 puncte

Numerele (0-30) sunt pe figură împrăștiate. Dacă știi cum se mută figurile de șah (deajuns una) descoperi ușor sistemul ascuns și completezi numerele lipsă.

	30	21	14	19	28	
0	25	2	27	6	15	8
3	22		20		18	11
24	1	26	5	12	7	16
	4	23		17	10	

ANUL MAGIC - 1 punct

Suma a trei numere pare este 100. Dacă primul număr înmulțești cu doisprezece, al doilea cu treizeci și al treilea cu cinczeci și doi și aduni rezultatele obținute, primești numărul 200. La care trei numere pare ne-am gândit?

ANTENE - 3 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.

4	-			1
				3
	2			

Incorect

4	-			1
				3
	2			

Corect

	●		1		
		2			
	1	●			6
5				1	
			2		
		4			

COERENȚE - 1 punct

Află coerența reciprocă între numere ca să completezi ultimul număr.

1	50	100
10	?	5
500	1	10

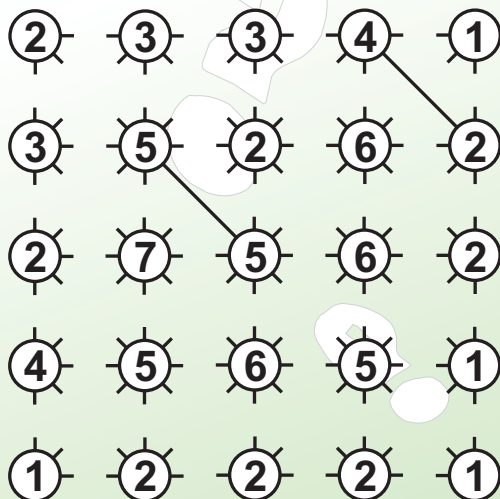
LITERE - 5 puncte

Fiecare literă reprezintă un alt număr de la 0 la 9. Înlocuiește literele cu aceste numere în așa fel ca, să fie corecte toate cele 6 exerciții. Nu uita că, G este un număr impar, H nu este număr prim, numărul ascuns sub litera C este cu 8 mai mare decât cel ascuns sub litera D, toate numere din trei cifre sunt mai mici ca 499 și GC este divizibil cu 3.

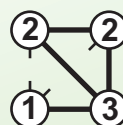
$$\begin{array}{r}
 FD \times GBB = AGDD \\
 + \quad \quad - \quad \quad : \\
 GHF - GC = GFH \\
 = \quad = \quad = \\
 GEF - GAI = FB
 \end{array}$$

SEGMENTE - 3 puncte

Unește cercurile în direcția arătată. Segmentele nu se pot intersecta iar numărul din cerc reprezintă numărul segmentelor care au capetele în cercul respectiv.



Model



GENIUS LOGICUS

ELEVI TINERI

SUDOKU – 3 puncte

În câmpurile de pe figură înscrie cifrele de la 1 la 6 în așa fel ca, pe fiecare rând, coloană și în fiecare dreptunghi marcat, acestea să nu se repete.

1.

1		5	2		6
3					4
	3			1	
	5			4	
5					1
6		4	3		5

2.

		3	6	5	4
					3
4		1			2
6			4		1
1					
3	5	4	1		

COERENȚE – 2 puncte

Află coerența reciprocă între numere ca să completezi ultimul număr.

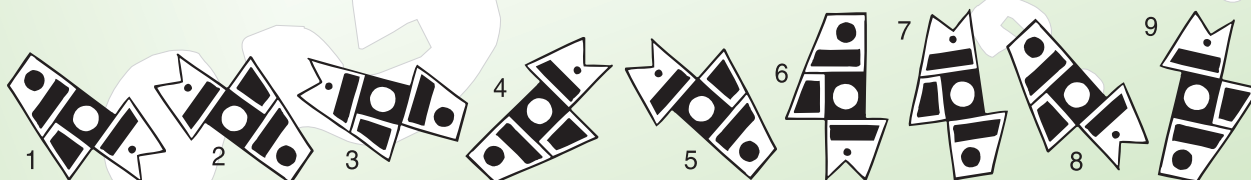
9	3	3	3	5	7
5	6	7	4	6	2
1	6	5	8	4	

TABEL – 3 puncte

Toate zece cifre de la zero la nouă trebuie înscrise în pătrate din figură astfel ca sumele trecute corespunzătoare rândului și coloanei să fie verificate. Fiecare cifră se înscrie o singură dată.

INTRUȘII – 3 puncte

Numai șapte dintre imagini sunt la fel. Două dintre ele se deosebesc. Află care sunt acestea.

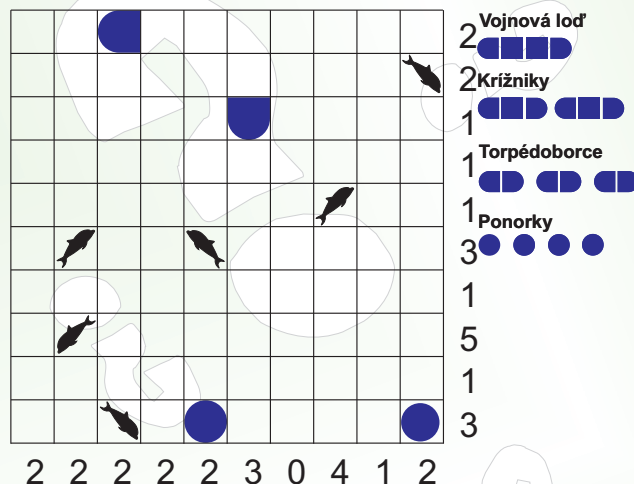


TREI CULORI – 1 punct

Doamna Albă, doamna Neagră și doamna Albastră beau băuturi răcoritoare care sunt de culoare albă, neagră și albastră. Una dintre doamne este îmbrăcată în haine albe, a doua în haine negre iar a treia în haine albastre. Dintr-o dată doamna îmbrăcată în alb spune: „Cola este bine răcită, dar nu se potrivește hainelor mele. În plus nici una dintre noi nu are haine de culoarea potrivită numelui său.” Doamna Neagră se uită la cele două și confirmă vorbele prietenei sale. Ce culoare au hainele doamnei Albastră?

FLOTA MARINĂ – 3 puncte

Completează poziția tuturor ambarcațiunilor din figură în așa fel ca, câmpurile lor să nu se atingă (nici cu colțuri). Numerele de pe perimetru reprezintă numărul pătratelor de pe rând sau coloană care sunt ocupate de ambarcațiuni în rândul sau coloana respectivă..



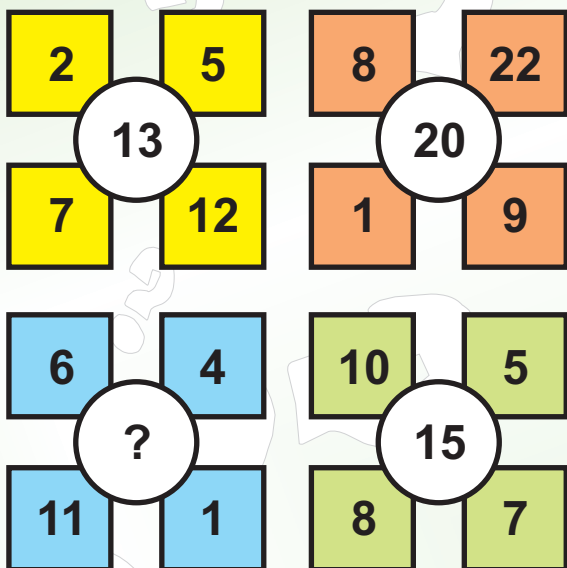
										10
										15
										2
										14
										4
										12
										21
										12

GENIUS LOGICUS

ELEVI TINERI

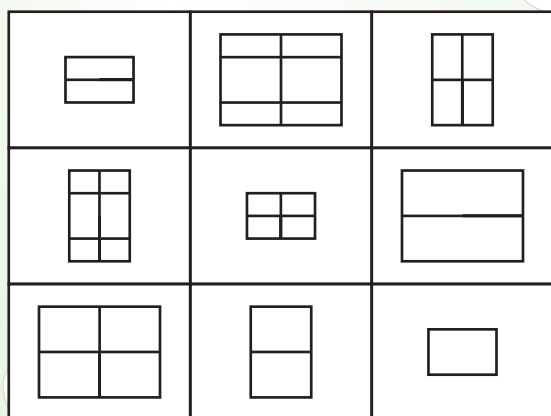
SEMNUȚ ÎNTREBĂRII – 2 puncte

Numerele din tabel sunt înscrise după o regulă logică dată. Ce număr trebuie înscris în locul semnului de întrebare?



GEAMURI – 1 punct

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.

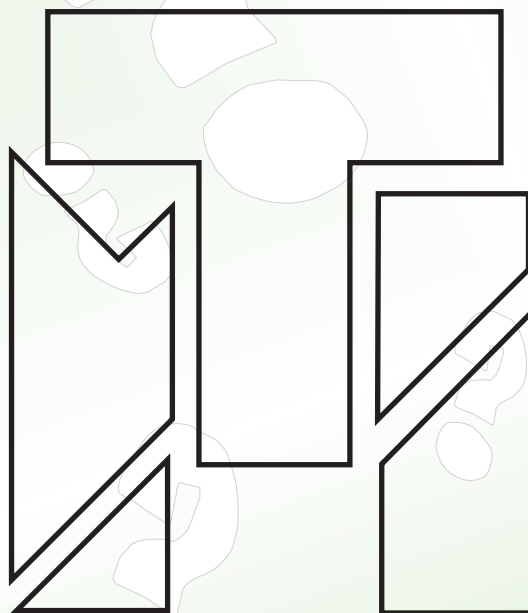


PĂSĂRI DIN POM – 2 puncte

Pe un stejar cu șase crengi (trei în stânga, trei în dreapta), se află 6 cuiburi diferitelor păsări. În înțelegere trăiesc aici gaițe, ciocănitore, sturzi, turturele, stâncuțe și porumbei sălbatici. Află cum și pe care creangă sunt amplasate cuiburile păsărilor dacă gaițe sunt la stânga față de porumbei sălbatici, sturzii la dreapta față de turturele, gaițe sunt mai sus ca cuiburile turturelelor, porumbeii mai jos ca ciocănitore, care au cuibul pe cealaltă parte a stejarului decât este cuibul gaițelor.

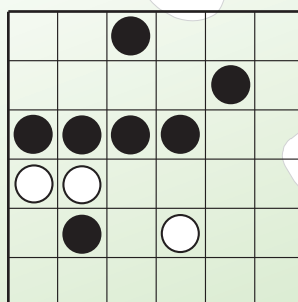
COMPOZIȚIE – 2 puncte

Din piesele date compune litera T și când reușești, schițează cum ai reușit acest lucru. Piesele le poți roti și întoarce cum dorești.

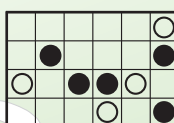


BLACK&WHITE – 3 puncte

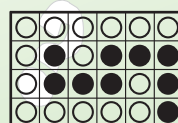
Fiecare pătrățel din plasă conține un disc alb sau negru. Condiția completării câmpurilor libere cu discuri albe sau negre este ca să se formeze o grupare neîntreruptă de discuri albe și o grupare neîntreruptă de discuri negre. Legătura dintre discuri se face numai vertical și orizontal. Nu este posibilă atingerea oblică capetelor laturilor aceleiași grupări (vezi exemplu) și nici gruparea a patru cercuri, de aceeași culoare, tangente reciproc.



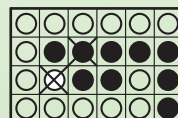
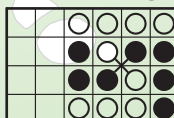
Len ako vzor:



SPRÁVNE



NESPRÁVNE

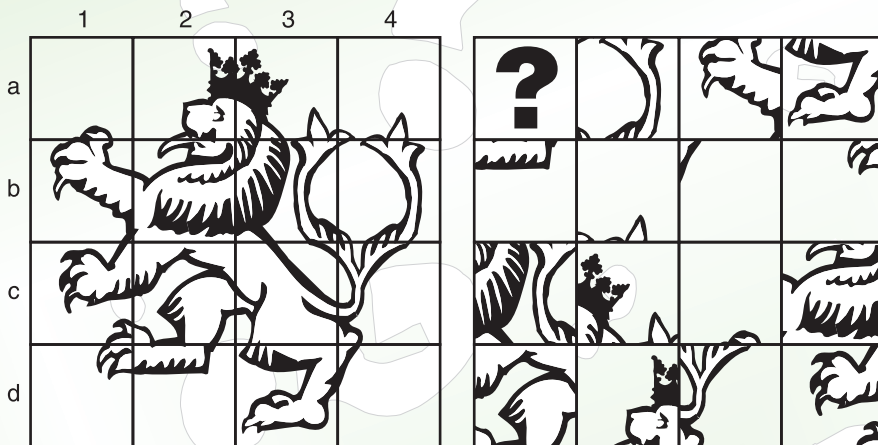


GENIUS LOGICUS

ELEVI TINERI

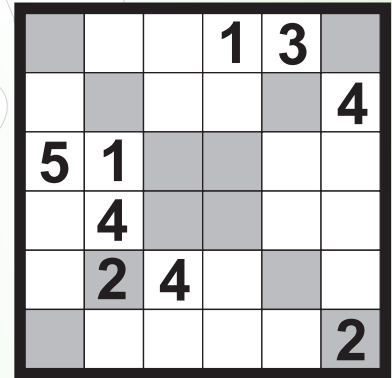
LEUL ÎMPĂRATULUI – 2 puncte

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?



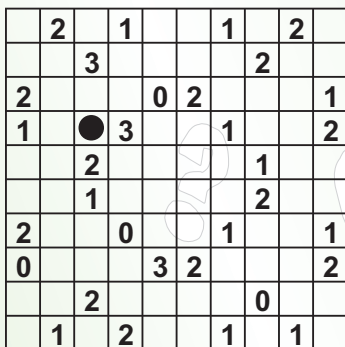
SUDOKU ALTFEL – 5 puncte

În câmpurile de pe figură înscrie cifrele de la 1 la 6 în așa fel ca, pe fiecare rând, coloană și pe ambele diagonale să fie toate cifre.

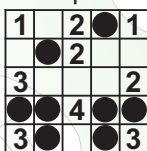


MINE – 3 puncte

Pe câmpul cu pătrățele sunt ascunse 20 de mine aflate numai în câmpuri libere. Numerele din figură arată câte mine se află în jurul numărului respectiv. Completează poziția tuturor minelor.

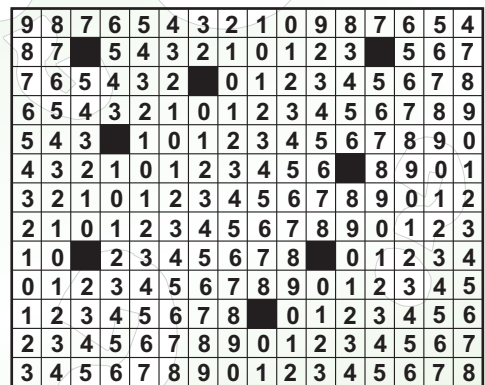


Vzor pre 8:



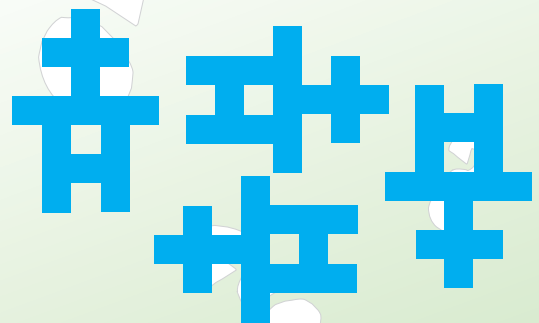
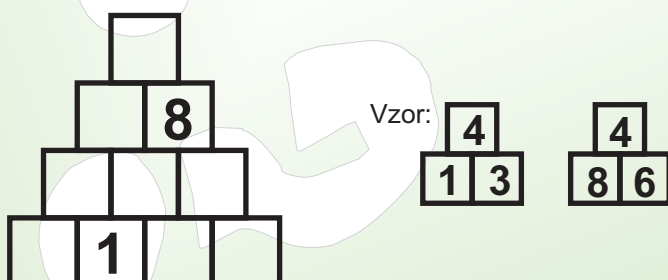
ROBOT – cea mai bună soluție 4 puncte, a doua 2 puncte, a treia 1 punct, celelalte fără punct.

Află locul optim pentru robotul prezentat astfel ca numerele din câmpurile ocupate de robot să dea cea mai mare sumă. Robotul nu poate ocupa câmpul negru, dar poate fi rotit în direcția tuturor celor 4 puncte cardinale. Poziția robotului determinată prin colorarea câmpurilor pe care le va ocupa robotul.



PIRAMIDA – 4 puncte

În pătrate din figură introducereți toate numere de la 0 – 9 în așa fel ca, suma a două numere vecine să fie egală cu numărul din centru deasupra lor. În cazul în care suma este mai mare de 9, se scrie numai cifra unităților. De exemplu, dacă suma este $14 = 4$. Pentru următorii pași se adună cifra unităților (de ex. 4 și nu 14). Divulgăm faptul că, numărul cinci nu se află pe margine.

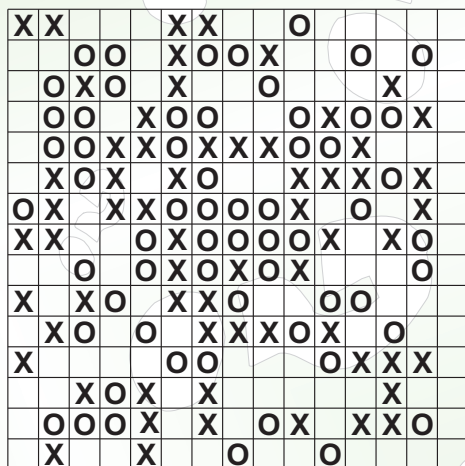


GENIUS LOGICUS

ELEVI TINERI

X – și – O – 1 punct

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.



CIK CAK – 4 puncte

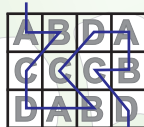
Parcurge distanța din start până la sosire astfel ca, în parcursul tău vei trece de fiecare dată prin câmpurile în ordinea A-B-C-D-A-B-C-D etc. Traseul tău nu are voie să se intersecteze în nici un punct, dar poți trece dintr-un câmp în altul în orice direcție.

Start



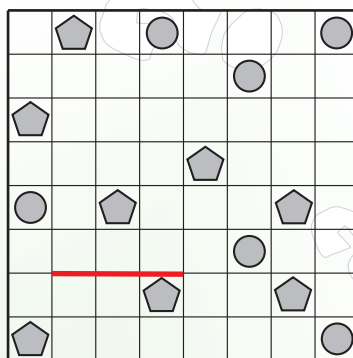
ciel'

Prıklad:

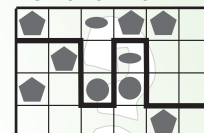


DOUĂ JUMĂTĂȚI – 2 puncte

Împarte figura în două părți în așa fel ca ele să aibă aceeași formă și fiecare să conțină același număr de câmpuri, discuri și pentagoane. Împărțirea se face numai pe liniile din plasa figurii, O parte a împărțirii este începută.

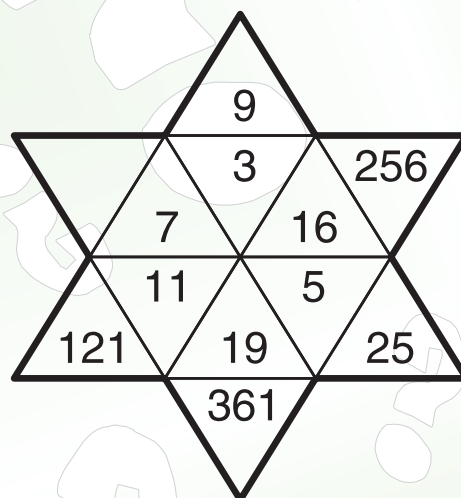


Len ako vzor:



STEA – 2 puncte

Completează numărul care lipsește din stea



CUBURI – 2 puncte

Află care dintre cuburi pot să faci din desfășurarea dată.

