

KATEGÓRIA 04 - MLADŠÍ ŽIACI

ČÍSLA - 3 body

Čísla (0-30) sú v sieti určitým spôsobom rozhádzané. Ak vieš, ako sa pohybujú jednotlivé figúrky v šachu (stačí jedna), ľahko odhalíš skrytý systém a doplníš chýbajúce čísla.

	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	

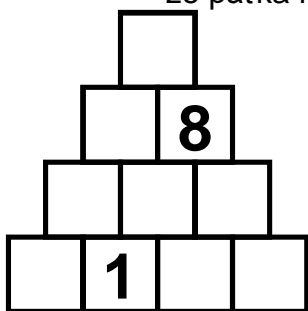
SÚVISLOSŤ c. 2 - 2 body

Odhaľ vzájomnú väzbu medzi číslami a pri jej zachovaní doplň posledné číslo.

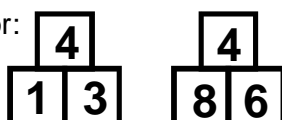
9	3	3	3	5	7
5	6	7	4	6	2
1	6	5	8	4	

PYRAMÍDA - 4 body

Do obrazca vlož všetky čísla od 0 - 9 tak, že súčet dvoch susediacich čísiel sa rovná číslu v strede nad nimi. V prípade, že je súčet väčší ako 9, vpisuje sa len číslica na jednotkovej pozícii. Napr. vo vzore $14 = 4$. Pre ďalšie kroky sa počíta už s krátenou hodnotou (napr. 4 - nie 14). Prezradíme, že päťka nie je na kraji.

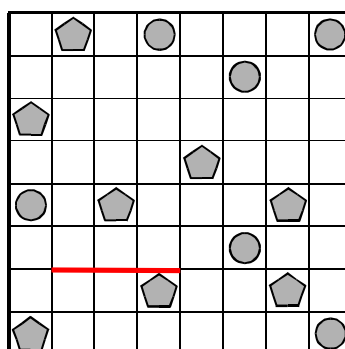


Vzor:

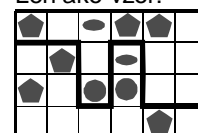


DVE POLOVICE - 2 body

Rozdeľ obrazec na dve časti tak, aby každá mala rovnaký tvar a obsahovala ten istý počet políčok, kruhov a päťuholníkov. Rozdelenie ved' len po políčkových linkách. Časť sme už naznač

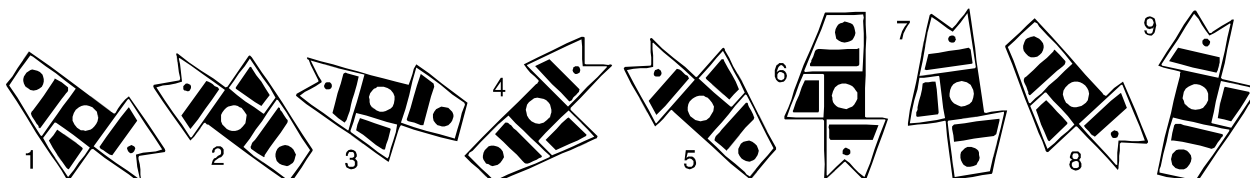


Len ako vzor:



VOTRELCI - 3 body

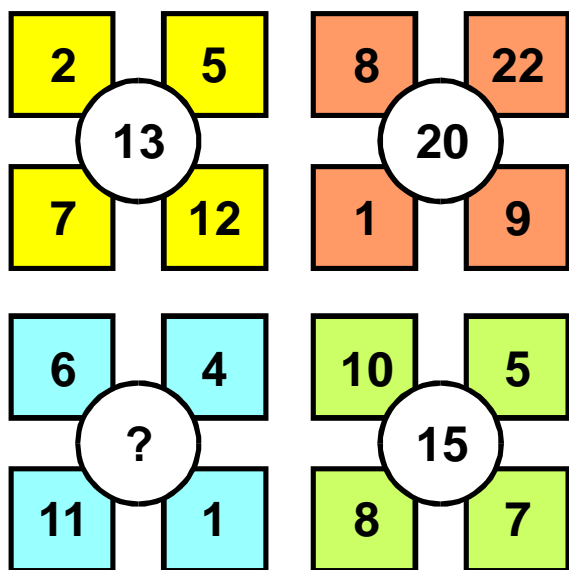
Iba sedem obrázkov je rovnakých. Dva sa od nich odlišujú. Urči, ktoré to sú.



KATEGÓRIA 04 - MLADŠÍ ŽIACI

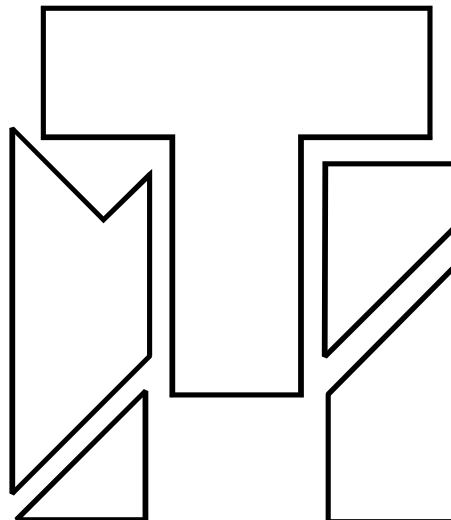
OTÁZNIK - 2 body

Čísla sú do tabuľky zapísané istým logickým spôsobom. Aké číslo patrí na miesto s otáznikom ?



SKLADAČKA - 2 body

Z jednotlivých dielikov poskladaj písmeno T a keď to budeš mať, nakresli, ako sa Ti to podarilo. Dieliky môžeš ľubovoľne otáčať a aj zrkadlovo obracať.



SUDOKU - 3 body

Do každého políčka vpište jedno číslo od 1 do 6 tak, aby sa čísla neopakovali v žiadnom riadku, stĺpci, ani v žiadnom zo šiestich vyznačených obdĺžnikov.

1.

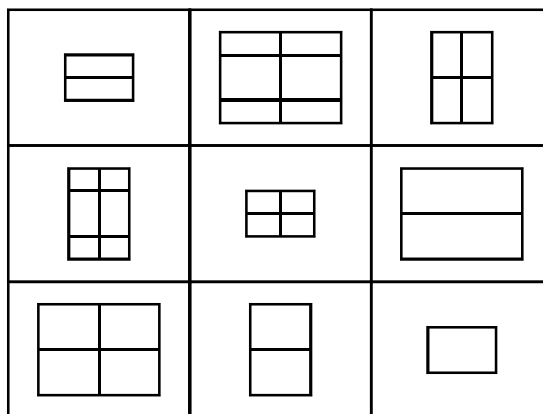
1		5	2		6
3					4
	3			1	
	5			4	
5					1
6		4	3		5

2.

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

OKNÁ - 1 bod

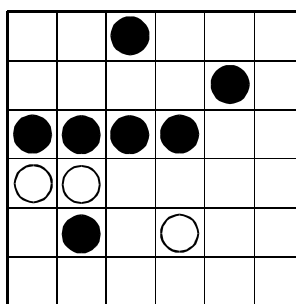
Deväť okien v dome nie je usporiadaných náhodne. Okno v pravom dolnom rohu je zakreslené bez rozdeľovacích čiar. Je na Tebe, aby si ich logicky doplnil.



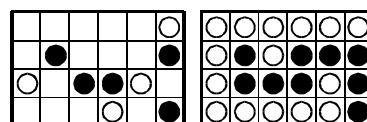
BLACK & WHITE - 3 body

Každý štvorec v mriežke obsahuje buď čierny alebo biely kruh. Podmienkou je doplniť voľné políčka takými kruhmi, aby vzniklo neprerušené zoskupenie bielych kruhov a neprerušené zoskupenie čiernych kruhov. Spojenie kruhov je možné len vodorovne a zvisle.

Nesmie vzniknúť šikmý dotyk koncov samostatných ramien toto istého zoskupenia (viď ukážka) a ani zhuk štyroch navzájom sa dotýkajúcich kruhov tej istej farby.



Len ako vzor:



SPRÁVNE

NESPRÁVNE

