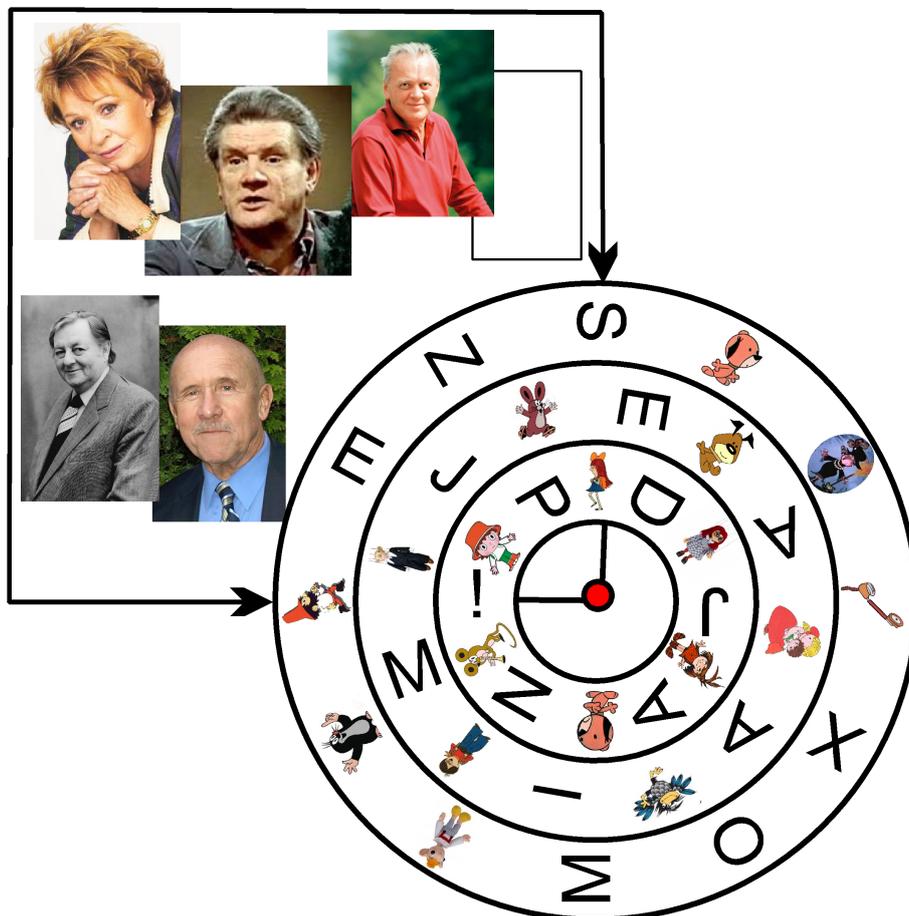


Řešení prvního kola

1 Pohádková ruleta

Zadání:



Forma odpovědi: Podstatné jméno

Řešení:

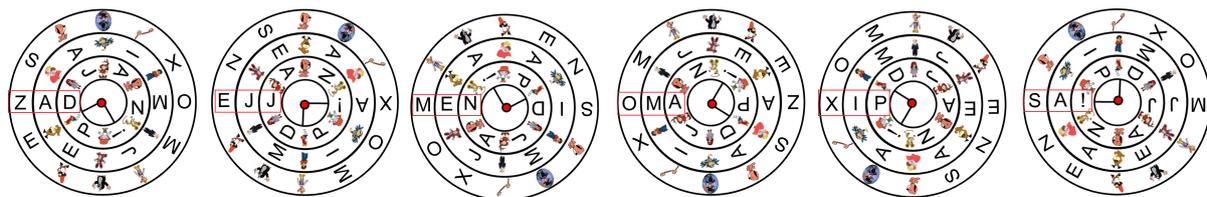
Přiřadíme dabéra k pohádce, všechny postavičky natočíme k šipce směřující dolů a u šipky mířící doprava čteme text.

Postupně:

1. Jiřina Bohdalová - Malá čarodějnice
2. Jaroslav Moučka - Tip a Tap
3. Karel Höger - O loupežníku Rumcajsovi
4. nemluví - O krtkovi
5. Miloš Kirschner - Spejbl a Hurvínek
6. Petr Nárožný - Mach a Šebestová



Když natočíme ruletu, dostaneme výsledek.



Odpověď je Fík.

2 Kvapná

Zadání:



Forma odpovědi: Číslo

Řešení:

Číslo na vlajce je nejvyšší povolená rychlost na dálnici v daném státě.

Máme tu:

1. Itálie - 130 km/h
2. Ázerbájdžán - 110 km/h
3. Česká republika - 130 km/h
4. **Kypr** - 100 km/h
5. Velká Británie - 112 km/h
6. Turecko - 120 km/h
7. Německo - neomezeně
8. Švýcarsko - 120 km/h
9. Ostrov Man - neomezeně
10. Albánie - 110 km/h
11. Chorvatsko - 130 km/h

Správná odpověď je 100.



3 Tučná

Zadání: Co patří na místo otazníku?



Forma odpovědi: Jedno slovo

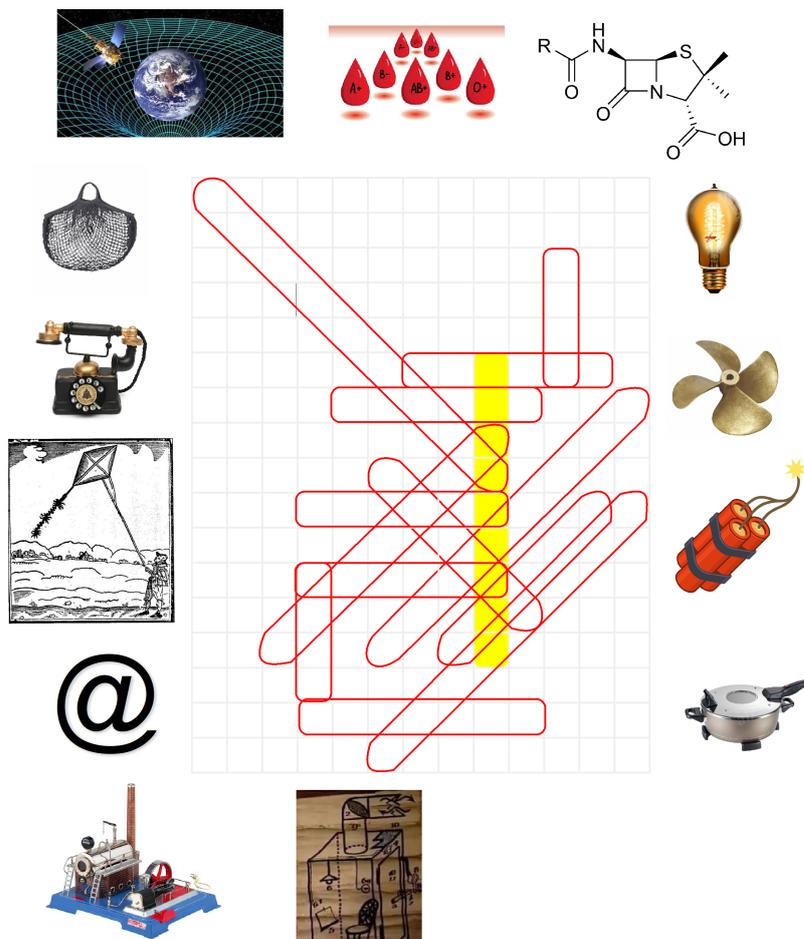
Řešení:

Na obrázku je písnička od Michala Tučného - Líza a Lojza. Z textu vyplývá, že místo otazníku patří brousek. Odpověď je brousek.



4 Křížovkosmisměrka

Zadání:



Forma odpovědi: Podstatné jméno

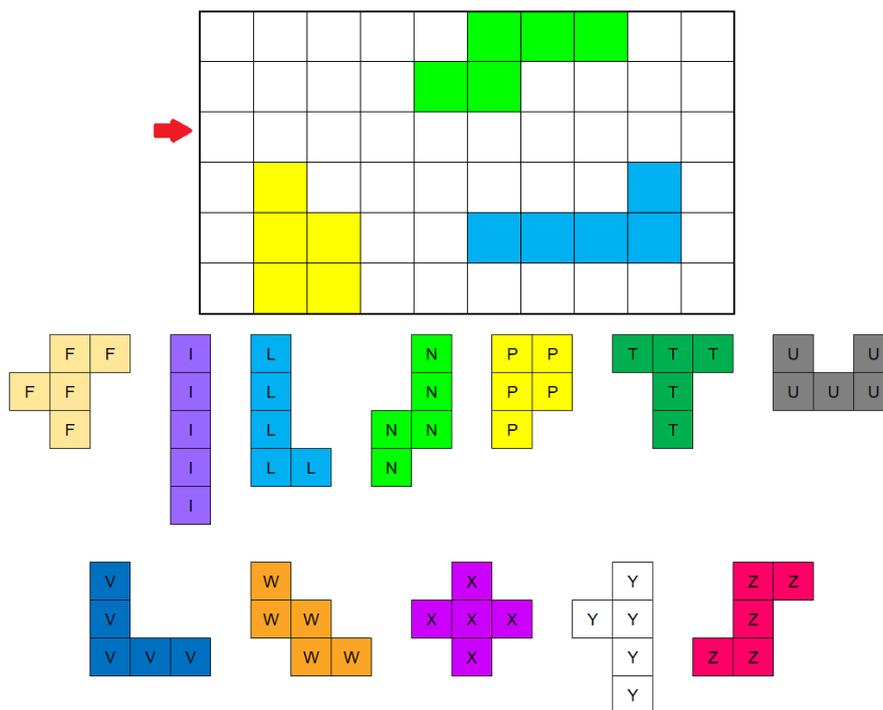
Řešení:

Slavné vynálezy přiřadíme ke svým objevitelů a jejich jména doplníme do křížovkosmisměrky.



5 Pentomino

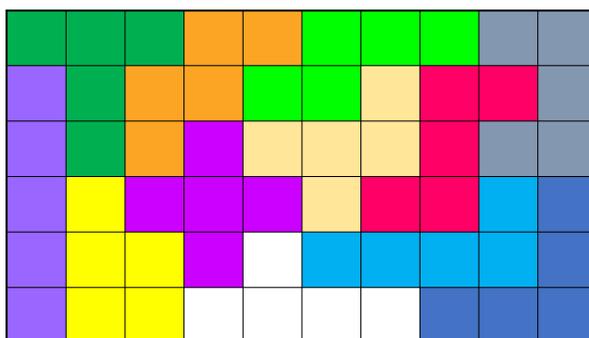
Zadání: Do tabulky 10×6 jsme umístili všechny (12) různé útvary pentomina, každé právě jednou. Dokreslete zbylé útvary.



Forma odpovědi: Posloupnost písmen bez mezer a bez čárek, které určují, jaké útvary se nachází ve vyznačeném řádku.

Řešení:

Útvary lze poskládat jediným způsobem.



Správná odpověď je ITWXFFFZUU.



6 Špatný směr

Zadání: Na obrázku je tabulka. Na začátku stojíme v jednom políčku a začneme se pohybovat. Postupně projdeme celou tabulku, na každé políčko vstoupíme právě jednou. Šipky dole udávají některý ze směrů, kterým se už nemůžeme pohnout (tj. buď nám v cestě stojí okraj tabulky nebo už jsme na políčku v daném směru stáli). Jaké políčko je poslední?

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				



Forma odpovědi: Souřadnice pole, nejprve písmeno, pak číslo. Například B1

Řešení:

První šipky určují, že začínáme v poli D2. Výsledek je na obrázku.

	1	2	3	4
A	5	6	7	8
B	4	11	10	9
C	3	12	13	16
D	2	1	14	15

Odpověď je C4.



7 Přívažková

Zadání: Které povolání přidal Pepa v názvech pohádek českých bratrů, kteří společně napsali dílo pojmenované po uměle upraveném pozemku bájného ducha hor?

Forma odpovědi: Jedno slovo

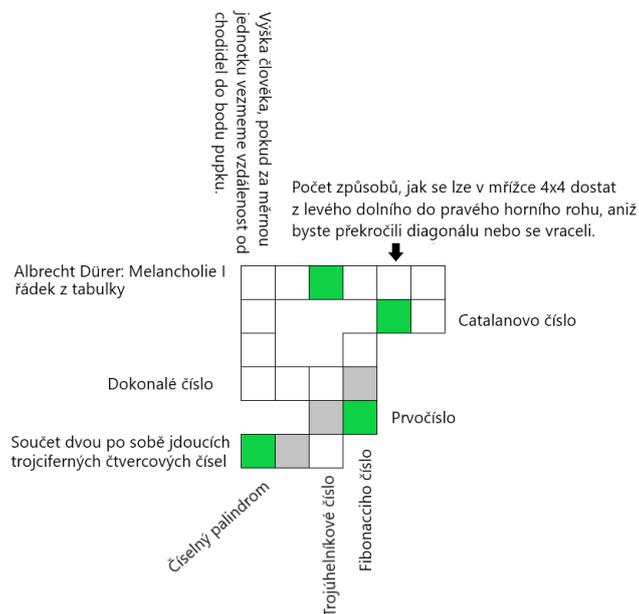
Řešení:

„Dílo pojmenované po uměle upraveném pozemku bájného ducha hor“ je Krakonošova zahrada, kterou napsali bratři Čapkové. Společně napsali *Devatero pohádek a ještě jedna jako přívažek od Josefa Čapka*, které obsahuje jednu pohádku, kterou tam přidal Josef. Tato pohádka se jmenuje První loupežnická. Správná odpověď je loupežník.



8 Číselná křížovka

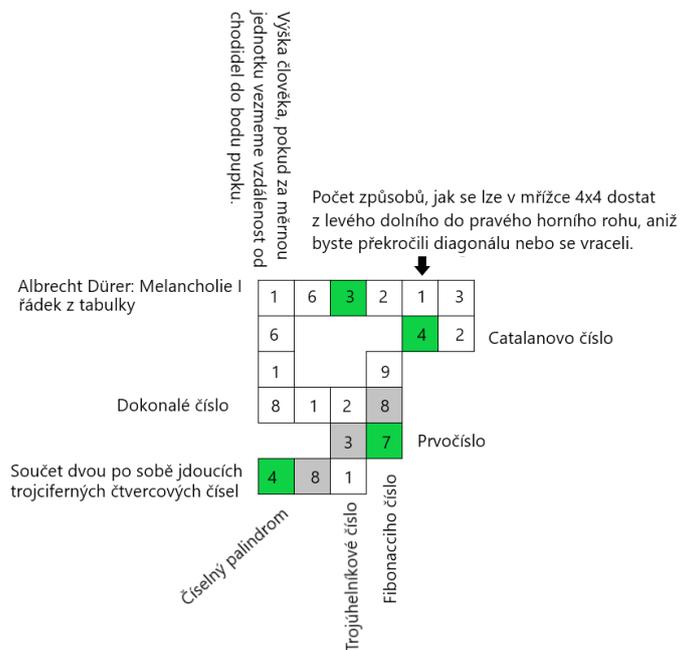
Zadání: Do křížovky se čísla píší bez desetinných čárek a zleva doprava nebo shora dolů. Řešením je číslo vzniklé zápisem ze zelených čtverců zleva doprava.



Forma odpovědi: Číslo

Řešení:

Křížovka po doplnění vypadá takto:

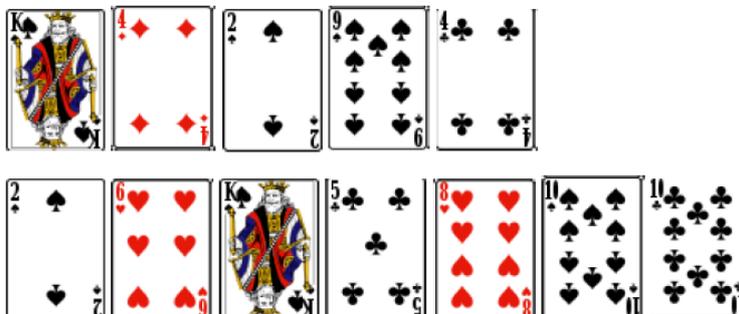


Odpověď je 4374.



9 Karetní počty

Zadání: Každé barvě karet je přiřazena jedna ze základních početních operací (plus, mínus, krát, děleno), která je před daným číslem (například srdcová dvojka může znamenat +2). Operace jsou prováděny za sebou (není uvažována přednost). Přiřaďte operace jednotlivým barvám tak, aby se následující dva řádky rovnaly stejnému přirozenému číslu.



Forma odpovědi: Srdce-znaménko slovy (např. plus), kára-znaménko slovy, piky-znaménko slovy, kříže-znaménko slovy

Řešení:

Snažíme se dosadit znaménka do rovnosti:

$$\triangle 13 \square 4 \triangle 2 \triangle 9 \blacksquare 4 = \triangle 2 \blacktriangle 6 \triangle 13 \blacksquare 5 \blacktriangle 8 \triangle 10 \blacksquare 10.$$

Aby rovnost platila, musíme doplnit:

$$+13 - 4 + 2 + 9 \div 4 = +2 \times 6 + 13 \div 5 \times 8 + 10 \div 10.$$

Odpověď je srdce-krát, kára-mínus, piky-plus, kříže-děleno.



10 Červená klasika

Zadání: Najděte jméno klasika. . .

Nechval, Ševče, Nehas, Trpělivost, Mluviti, Pes, Darovanému, Čistota, Ráno, Ranní

Forma odpovědi: Jméno a příjmení

Řešení: Doplníme známá česká přísloví. Počet červených písmen ve slově znamená, kolikáté písmeno ze zbytku přísloví vzít.

1. Nechval dne **p**řed večerem.
2. Ševče, drž **s**e svého kopyta.
3. Nehas, co **t**ě nepálí.
4. Trpělivost **r**ůže přináší.
5. Mluviti stří**b**ro, mlčeti zlato.
6. Pes, **k**terý štěká, nekouše.
7. Darovanému koni na **z**uby nehleď.
8. Čistota půl **z**draví.
9. Ráno **m**oudřejší večera.
10. Ranní ptá**č**e, dál doskáče.

Z vyznačených písmen dostáváme jméno Petr Bezruč. Správné řešení této úlohy je tak Petr Bezruč.

