

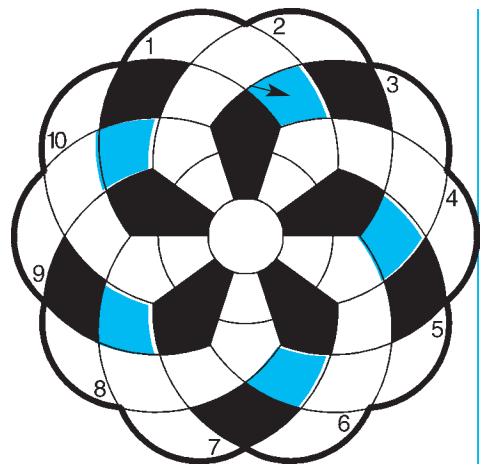
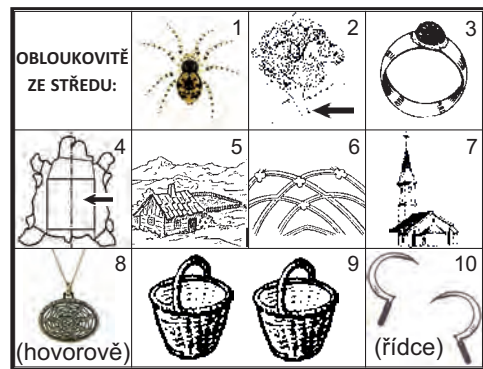
79 Doplnovačka - legenda obrázková

Komentář k doplňovačce je v záhlaví pdf 75. Jednotlivé stránky jsou věnovány vpisovanému znaku (pdf 75), křížování (pdf 76; 77), legendě (pdf 78 a 79), typu políčka (pdf 80 až 83) a směru vpisování (pdf 84 až 92). Podle způsobu obepisu (definice) se rozlišuje legenda textová, **obrázková** a výplňková (článek 17). Obrazková legenda převažuje v víceměry - křížkové úlohy s neúplným křížováním, která spatřila světlo světa

před sametovou revolucí a stala se velmi oblíbenou luštitelskou úlohou (pdf 3; 6/2; 7/4; 10; 11; 16; 17/3; 27/4 aj.). Další příklady v pdf ukazují, jak pestrou tvorbu (různé kombinace křížkových prvků) nabízí doplňovačka s uplatněním obrázkové legendy) - pdf 2; 7/1, 2; 9/4, 5; 13/1; 14/4; 19/3; 21/4; 22/4; 23; 35/1; 36/2; 43/2 až 4; 49/1, 4; 51/1, 2; 56/3; 62/2 až 4; 63/2 až 5; 66; 69/3, 4; 71; 73/1; 75/1, 2; 77/5; 78/1 až 3 aj.

Jirchář (též bělokožešník) je dřívější řemeslný obor zabývající se zpracováním kůží. Jircháři se pracovním postupem lišili od koželuhů (černokožešníků). Jirchář vydělával kůže pomocí roztoku kamence. Nejprve zbavil kůži na líci vlasu a pokožky a na rubu tukové vrstvy a blan. Jirchy se máčely v roztoku vody, kamence, žloutků a mouky, případně v různých dalších roztocích. Protože zpracovávané kůže hodně páchly a potřebovaly tak hodně vody, usazovali se jircháři nebo koželuhové na okraji měst a blízko řeky. Surová stažená kůže se nejprve máčela, aby změkla, zbavila se zbytků masa a blan většinou na dřevěném špalku. Aby se zbavila srsti, máčela se až dva týdny ve vápenné vodě nebo se natírala hašeným vápnem a kůže se položili na sebe, až srst změkla a dala se odstranit přetahováním na postruhu. Takto vzniklá holina se loužila, aby změkla a dále se vyčistila buď kamenem (jirchář), tukem (semašník) nebo tříslovinou z dubové či bukové kůry (koželuh). Tím se struktura kůže podstatně změní, zabrání se jejímu (viz tajenku), sníží se její bobtnatost a také se zbarví. Kůže se nakládá na několik týdnů v kádích nebo jámách, což se u silných kůží i několikrát opakuje. Vydělané usně se pak suší, lisují, případně natírají, barví a leští.

ŠESTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA



Pomůcka (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ÁKY, HÁČ, IBA, IER, ÍKY, KLE, KLE, KOL, KOL, KOS, KOS, KOŠ, KOŠ, KRU, KRU, NBA, NOT, PŮL, TEL.

Řešení: Kruháč, kostál, klenot, krpoun, kobilha, klenba, kostel, kolier, košíky, kosáky - hnti.

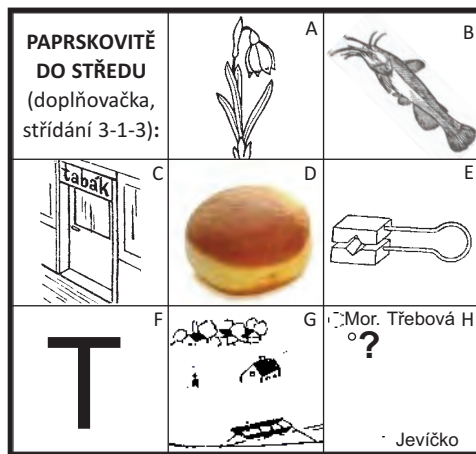
Inflace je většinou ekonomů definována jako nárůst všeobecné cenové hladiny zboží a služeb v ekonomice v určitém časovém období. Je tím snížena kupní síla peněz. Změnu cenové hladiny za určité období udává míra inflace, která se vypočítává jako poměr vybraného cenového indexu na konci a na začátku období. Nejpoužívanějšími cenovými indexy jsou index spotřebitelských cen, index cen výrobců a (viz tajenku) HDP. Ekonomové se obecně shodují v názoru, že vysoká míra inflace je způsobena nadměrným růstem peněžní zásoby. Názory na to, které faktory způsobují nízkou až střední míru inflace, jsou rozmanitější. Nízká až mírná inflace může být vedle růstu peněžní zásoby vysvětlována i kolísáním reálné poptávky po zboží nebo výkyvy v nabídce a dodávkách zboží. Účinky inflace na ekonomiku jsou různé. Mezi negativní dopady inflace patří snížení reálné hodnoty peněz a dalších peněžních aktiv, nejistota ohledně budoucího vývoje cen, jež odrazuje investice a úspory.

STŘÍDAVÁ KŘÍŽOVKOVÁ ÚLOHA

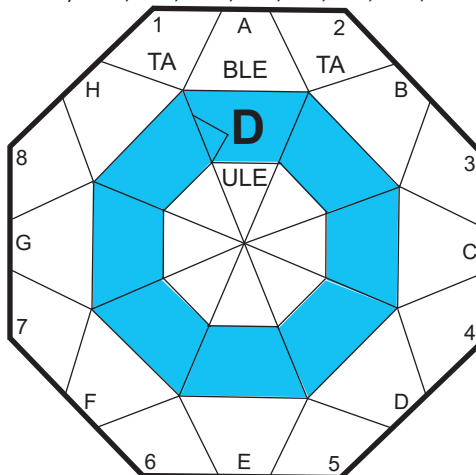
Všechny vpisované výrazy jsou sedmipísmenné

KRUHOVITĚ (řetězová křížovka, střídání 2-3-2): 1-2. Lék slisovaný do tvaru malého kotoučku. - 2-3. Kmen v Mauritánii. - 3-4. Vládce satrapie v někdejší perské říši. - 4-5. Australský jedovatý had. - 5-6. Síťka na chytání raků. - 6-7. Rychlost střelby. - 7-8. Držadlo cepu. - 8-1. Karetní hra jihoamerického původu.

Pomůcka: Tasumsa.



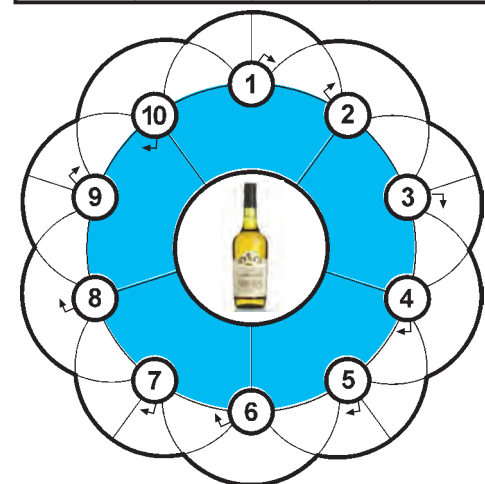
Pomůcka (shluky doplňovačky s neúplným křížováním): ÁLA, ČEK, DEŇ, IHA, IKA, NČÍ, TKO, ULE.



Řešení: Kruháč, kostál, klenot, krpoun, kobilha, klenba, kostel, kolier, košíky, kosáky - hnti.

Mezi typické digestivy patří (viz tajenku)

PĚTIPÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

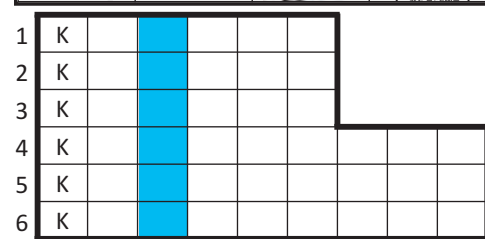
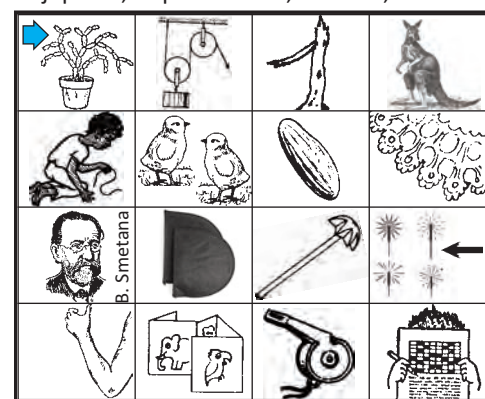


Pomůcka: 3. Duola.

Řešení: Loket, blok, duola, knour, koňka, ka-
hon, kajak, lokaj, sokol, korek - koňak.

PÍSMENNÁ DOPLŇOVAČKA

Šest zobrazení pro doplňovačku Vám zůstanou po vyškrtání všech obrázků, které obsahují ptáka, např. třezalka, rákoska, Kavkaz.



Pomůcka (výčet shluků, z kterých jsou složeny vpisované výrazy): ATA, ČET, ČKA, DLA, INA, KAK, KAN, KÁŘ, KLO, KON, KŘÍ, KUŘ, KVE, TUS, ŽOV.

Řešení: Kaktus, kiohan, kůrata, kvedlačka, konc-
porelo, pištalka).
okurka, krajka, skladařel, vycpávky, prskavka, le-
na, křížovkář - koreni (křadkostroj), pahýl, cikáně,
na, křížovkář - koreni (křadkostroj), pahýl, cikáně,