

## 9 Jazykové a vědomostní úlohy

*Pán v červeném klobouce, chodí v koruně, plnou hrstí perly zničí – co je to? Kolik přísloví znáš? Snědl kudyzík pampevlka? Co má Petr do činění s houslemi a zámekem?*

V této kapitole jsou uvedeny úlohy, které jsou založeny na jazykových hrátkách a na vědomostech. I v případě vědomostních úloh jde stále primárně o hlavolamy, a nikoliv znalostní testy. Jsou využívány všeobecně známé informace, pointa úloh spočívá v tom dokázat rozpoznat, jaká znalost je zrovna potřeba.

### Hádanky a poznávačky

V těchto úlohách máme za úkol na základě podané informace poznat, „o co jde“. Klasickým příkladem jsou „lidové hádanky“ jako například: „*Nemá křídla, ale letí, nemá nohy, ale běží. Na vysoké hradní věži hodiny ho přísně střeží.*“ Zajímavou variací na lidové hádanky můžeme vytvořit tím, že vymyslíme zadání, která zachovají základní styl hádanek, ale jejich odpovědi jsou různé moderní technologie. Zadání hádanek (klasických i moderních) je na str.169–171.

Vhodnou oblastí pro hádání jsou přísloví, protože jde o delší texty, které mají ustálené znění a jsou všeobecně známé. Pro účely hádání můžeme přísloví ztvárnit například schematickým obrázkem (str. 172, 173) nebo vyjádřit pomocí „vědecké“ formulace (str. 174), např. „*Chemická sloučenina vodíku s kyslíkem, jež produkuje minimálně bellů, působí erozí na vrstvy hornin, uložených podél její trajektorie.*“ Řešením je přísloví: „Tichá voda břehy mele.“ Podobným stylem můžeme ztvárnit například také písničky, ale ty netvoří tak jasně vymezenou skupinu jako přísloví a obeznámenost s texty závisí na cílové skupině.

Při použití vědeckých přísloví řešitel ví, že text kóduje přísloví a úkolem je „pouze“ toto přísloví odhalit. Trochu jiným typem úloh jsou metafory, které popisují určité téma pomocí formulací z jiné oblasti.

*U dámy mého stáří se již ze slušnosti věk neuvádí, a tak jen podotknu, že jsem opravdu docela stará. Můj otec by mě už nejspíš vůbec nepoznal. Nejen že jsem se hodně změnila po fyzické stránce (dost jsem vyrostla), určitým vývojem prošla i má duše. K mojí rodině: mám jednu sestru, také hodně cestuje, ale na rozdíl ode mne je spíš do hor, a tak se moc nepotkáváme. Hlavně posledních 20 let se dost míváme. Před pár lety jsem se po dlouhé době vrátila domů, ale sestra tam pochopitelně nebyla. Většinou moje návštěvy způsobí docela rozruch. Při nedávné cestě to bylo obzvláště vidět, neboť šlo po delší době zas o politiku. I když proti 80. letům to bylo pořád ještě v pohodě. Tenkrát jsem navštívila SSSR i USA a nebylo to úplně ono. Kdo jsem?*

Řešení je „adáipmyloíntel“ (zapsané pozpátku a bez mezery, aby ho čtenář neviděl na první pohled a mohl se nad úlohou zamyslet). Další zadání tohoto typu jsou uvedena na stranách 182–187. Stejně jako ve výše uvedeném příkladě jsou úlohy založeny primárně na principu „poznat, o co jde“. Konečné řešení úlohy je vždy jedno slovo či sousloví, k jehož získání jsou občas využity šifrovací principy z předchozí kapitoly, např. výběr písmen ze slov.

Hádky a další poznávačky jsou typické „nápadové“ úlohy. Lze je často vyřešit velmi rychle, ale když nepřijde nápad, tak s nimi prostě nepohneme. Některé z těchto úloh (lidové hádky, přísloví) jsou navíc poměrně rozšířené a část řešitelů je může znát. Z těchto důvodů je tento typ úloh nevhodný do lineárních her. Můžeme je využít do her s hvězdicovitou strukturou anebo ještě lépe pro nesoutěžní řešení, např. formou volně strukturovaného „hádkářského večera“. Dobré hádky většinu lidí snadno zaujmou i bez soutěžní motivace. Hádky jsou také vhodnou oblastí pro vymýšlení vlastních zadání, viz námět na strukturované zpracování vymýšlení zadání na str. 21.

*Motivy hádanek často sahají daleko do minulosti. Konkrétní podání českých „lidových“ hádanek většinou pochází od básníků, nejznámější hádky většinou od Františka Hrubína a Jana Drdy. Dávný původ mnoha hádanek lze vystopovat i v literatuře. Asi nejznámější literární hádanka je ta od Sfingy v mýtu o Oidipovi. Sfinga mu položila otázku: „Které zvíře ráno chodí po čtyřech nohách, v poledne po dvou a večer po třech?“ Oidipus správně odpověděl „člověk“ a tím Sfingu pokořil a osvobodil město Théby. Z moderní literatury je patrně nejznámějším hádkářským soubojem utkání Bilba a Gluma z knihy Hobit od J. R. R. Tolkiena.*

## Popisy a indície

U hádanek hledáme na základě popisu jednu odpověď, která je textem hádanky jednoznačně určena. Nyní se podíváme na úlohy, kde je opět dán popis, ten ale tentokrát řešení sám o sobě neurčuje jednoznačně. Pro nalezení řešení musíme využít celkový kontext úlohy či zkombinovat více nápověd. Typickým příkladem takové úlohy jsou *křížovky*, ve kterých dochází k upřesnění díky křížení slov. Křížovky představují samostatné rozsáhlé téma s bohatou literaturou a mnoha dostupnými zdroji zadání, takže zde uvádíme jen pár netradičních variací (str. 180).

Jiný způsob určení řešení je kombinování více dílčích *indicií*. Uvažme například slova „housle, zámek, heslo, svazek, Petr“. Všechna tato slova mají vztah k řešení „klíč“ a dohromady určují toto řešení jednoznačně, protože žádné jiné slovo nemá se všemi těmito pěti indiciemi úzký vztah. Nicméně žádná z indicií by sama o sobě nebyla pro jasné odhalení řešení dostatečná. Indície můžeme vytvářet mnoha různými způsoby, např. jako ustálené slovní spojení, typická vlastnost, častý společný výskyt, asociace, synonyma, zobecnění nebo konkretizace. Výběr vhodných indicií je uveden na str. 177.

Indície jsou vděčný dílčí prvek do her. Typicky je využíváme tak, že úkolem hráčů je odhalit heslo, ke kterému postupně získávají indície za plnění jednotlivých úkolů. Jak hráčům indície přibývají, odhalení hesla se postupně zjednodušuje, takže použití indicií přirozeně vede k charakteru hry „kdo nemá v hlavě, ten musí mít v nohách“.

Pokud pomocí indicií kódujeme více slov a všechna tato slova zvolíme z jedné tematické oblasti, pak často stačí k odhalení řešení jen jediná indície. Například pokud víme, že hledáme barvy, tak slova „láska, kašel, mimozemšťan“ vedou dostatečně jasně na „červená, černá, zelená“. V zadání na str. 176–180 jsou uvedeny náměty na indície pro barvy, čísla, zvířata, ovoce a zeleninu. Tyto indície lze využít mnoha různými způsoby, např. v rámci šifer či úkolů pro výběr písmen z textu nebo obarvování obrázku. Podobným stylem jako s indiciemi můžeme pracovat i s ustálenými dvojicemi, trojicemi a většími skupinami. Můžeme například slova rozmístit po lese a úkolem řešitelů je najít je a složit z nich vhodné skupiny.

Doposud jsme se zabývali jen slovními indiciemi na slovní heslo, princip indicií však není vázán pouze na slova. V terénní hře můžeme použít například slovní indície na místo, které skrývá další zprávu („kousek od potoka“, „je vidět věž kostela“, „tři metry od nejbližšího dubu“). Nebo naopak řešení můžeme nechat slovní a indície ztvárnit obrázkem nebo pantomimou.

## Slovní hrátky

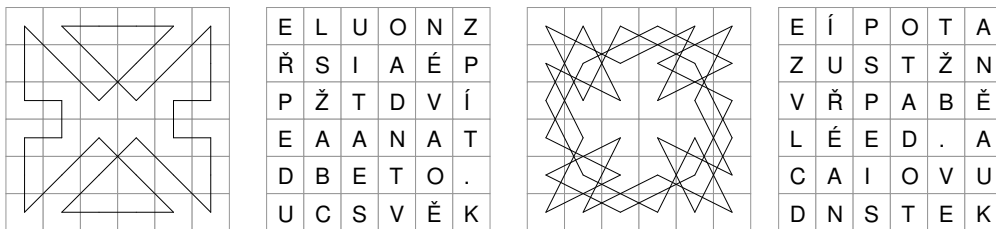
U šifer jsme pracovali se syntaxí (skladbou) textu, u hádanek a popisů zase hlavně se sémantikou (významem). Nyní se podíváme na úlohy, které kombinují syntaxi i sémantiku. K řešení těchto úloh se hodí hlavně bohatá slovní zásoba a jazykový cit.

Typickým příkladem jsou *přesmyčky*. Přesmyčky jsou dvojice slov, které obsahují přesně stejná písmena, např. „oplatky“ a „lopatky“. Zadání přesmyček jsou uvedena na str. 181. Pokud chceme vytvořit vlastní zadání, není úplně jednoduché najít dvojice slov, která tvoří vzájemně přesmyčky. Nicméně pro využití přesmyček jako zadání není nezbytné, aby zadáním bylo smysluplné slovo. Stačí prostě písmena náhodně přeházet a úkolem řešitele je odhalit původní slovo. Úloha je pro řešitele zajímavější, když slova mají společné téma. Například následující přesmyčky jsou všechny města: „orbn, harpa, asvorat, bepitudra“. Jak je vidět z tohoto příkladu, obtížnost přesmyček rychle roste s počtem použitých písmen.

Místo přesmýkání písmen můžeme písmena také měnit. To je základní princip úlohy *slovní žebřík*, ve které je úkolem vymyslet seznam slov, která se liší vždy jen v jednom písmenu a spojí dvě zadaná slova. Například pro zadání „pes“ a „lov“ je řešením slovní žebřík „pes, les, lev, lov“.

Dále můžeme písmena také doplňovat – zadání tvoří fragment slova a máme za úkol najít celé slovo, které daný fragment obsahuje. Pokud chceme úlohu ztížit, můžeme vyžadovat, aby se fragment vyskytoval uprostřed slova, přesněji řečeno nesmí být na začátku ani na konci. Nejčastěji se tento princip používá s *prostředními trojicemi*. Příkladem zadání je „apu“ s řešením „kapusta“. U této úlohy je zajímavé nejen řešení předložených úloh, ale i vymýšlení co nejtěžšího vlastního zadání. Nestačí totiž jen vzít nějaké exotické slovo a z něho náhodně vybrat trojici písmen. Při tomto postupu je pravděpodobné, že bude existovat řada jiných, jednoduchých řešení. Z tohoto úkolu lze tedy udělat zajímavou hru dvou hráčů. Oba hráči vymyslí svoje zadání, současně si je vymění a soutěží, kdo dříve najde řešení pro soupeřovo zadání. V zadání na str. 182 jsou mimo jiné vybrána některá obzvláště zapeklitá zadání, která byla vyhledaná pomocí počítačové analýzy slovníku českých slov.

Uvedené úlohy zatím pouze vyžadovaly, aby vytvořená slova byla smysluplná, ale nepracovaly s jejich konkrétním významem. Zábavnou úlohu dostaneme kombinací syntaktických úprav (nahrazování částí slov) a sémantického klíče (synonyma, asociací). Příklady zadání a řešení: „pampevkl“ → „pampeliška“, „vidamyžd“ → „hlemýžd“, „pěknovid“ → „krasohled“. Zadání jsou na str. 181.



**Obrázek 21:** Králova a jezdcova procházka; řešení je v obou případech „Konec světa bude, až přestanou lidé zpívat“

Další úlohy kombinují jazykový cit a logické úvahy. Nazývají se *královská a jezdcova procházka*, názvy jsou odvozeny od šachových figur, které se v nich používají. Zadání tvoří mřížka písmen a úkolem je najít takovou trasu pro příslušné šachového figury, abychom navštívili každé pole právě jednou a po cestě přečetli smysluplný text. Hledaná trasa musí být symetrická a cyklická, text však nemusí začínat v rohu (obrázek 21). Luštění úlohy vyžaduje jazykový cit podobně jako řešení přesmyček, v tomto případě ale využijeme navíc i logické úvahy. Pokud v mřížce odhalíme fragment textu, pak díky symetrii a nutnosti navštívit všechna pole mřížky můžeme odvodit mnohé další části procházky. Zadání jsou uvedena na str. 182.

Další skupinu slovních hrátek tvoří kreativní „konstrukční“ úlohy, kde úkolem je vymyslet text splňující zadanou vlastnost. Typickým příkladem je vymýšlení co nejkratšího *pangramu*, což je věta obsahující všechna písmena abecedy. Známým českým pangramem je věta „Necht' již hříšné saxofony ďáblů rozzvučí síň úděsnými tóny waltzu, tanga a quickstepu“. Dále můžeme vymýšlet co nejdelší text, který bude alespoň trochu smysluplný a bude splňovat zadané omezení. Příklady používaných omezení jsou: všechna slova musí začínat na stejné písmeno (v češtině je to nejnáročnější s písmenem P); všechna slova musí být na 1 slabiku; text nesmí obsahovat vybrané písmeno (lipogram).

*Slovo „pampevok“ a inspirace pro související úlohy pochází z překladu díla německého básníka Christiana Morgensterna, který tvořil na přelomu 19. a 20. století. Také slovní žebřík je stará úloha, vymyslel ji Lewis Carroll již před více než 130 lety. Slovní hříčky mají i moderní využití, například pangramy se využívají v informatice pro testování fontů a podpory národních znaků. V češtině se takto používá věta „Přiliš zluťoučký kuň úpěl ďábelské ódy“ obsahující všechna písmena s diakritikou. Nejnámějším lipogramem je francouzské 300stránkové „La Disparition“, které neobsahuje písmeno E a bylo přeloženo do několika jazyků (při zachování absence písmena E). Z českých děl stojí za zmínku Werichova jednoslabičná pohádka „Chlap, děd, vnuk, pes a hrob“.*

## Vědomostní úlohy

Na závěr zmíníme úlohy založené na použití všeobecných vědomostí. Přímočarý způsob pro testování znalostí jsou otevřené otázky („Jaké je hlavní město Portugalska?“) a otázky s výběrem možností („Hlavní město Portugalska je: a) Paříž, b) Lisabon, c) Porto“). Takové otázky však mají příliš školní nádech, pro rekreační účely je zajímavější využít například principy řazení a párování.

Princip *řazení* se hodí pro historii. Řešitel dostane lístečky s událostmi a úkolem je seřadit je do správného pořadí (viz zadání na str. 189). Podobně můžeme řadit například hory, matematické výrazy nebo i kombinovat prvky z různých oblastí („vynález knihtisku, Praděd, 39 · 41, Sněžka, bitva na Bílé hoře“). Řazení můžeme ztvárnit i naživo. Při týmovém řešení každý člen týmu dostane jeden lísteček a celý tým se má seřadit do správného pořadí. Úlohu můžeme výrazně zpestřit a ztížit tím, že zakážeme hráčům mluvit a ukazovat si vzájemně lístečky, tj. musí si předat informaci o obsahu lístečků pouze pantomimou či ukazováním na prstech.

Princip *párování* je jednoduchý a široce použitelný. Úkolem je přiřadit k sobě dvojice souvisejících pojmů. Zadání na str. 188 názorně ilustruje širší možnosti, které můžeme pro vytváření dvojic použít. Princip párování lze opět využít i „ve velkém“. I relativně jednoduché zadání se ztíží, pokud nedáme řešitelům všechny kartičky na stůl, kde si s nimi mohou volně hýbat, ale rozvěsíme je po místnosti nebo po lese. Pokud necháme takové terénní párování řešit celý tým hráčů a dáme jim na to omezený čas, pak už úloha není jen vědomostní, ale získává i taktický a dynamický náboj. Princip párování můžeme využít nejen s papírovými zadáními, ale i se zvukovými nahrávkami nebo vůněmi. Variací na párování je princip „domina“, kdy máme za úkol poskládat za sebe kartičky „do hada“ tak, aby na sebe navazovaly. Doprostřed každé kartičky můžeme umístit písmeno a tímto způsobem zakódovat do úlohy zprávu.

Jako závěrečnou úlohu (str. 192) uvádíme *zvědavé otázky*, například „Proč je zívání nakažlivé?“ V tomto případě už nejde o hlavolam, protože otázky nemají snadno kontrolovatelnou správnou odpověď. Otázky lze však využít jako dobrý doplněk ostatních úloh. Při použití nemusí jít ani tak o hledání správné odpovědi, často je zajímavé zkusit se i „kreativně zamyslet“ a vymyslet zajímavé hypotézy. Například v rámci stanoviště ve hře může být úkol nikoliv „dát správnou odpověď“, ale „dát důvěryhodně znějící odpověď“ nebo „dát originální odpověď“. I toto téma lze zpracovat soutěžní podobou, kdy si dva hráči připraví odpověď a prezentují ji ostatním a ti následně hodnotí, která prezentace byla přesvědčivější. Nebo prostě můžeme na chvíli opustit logické myšlení a soutěžení a inspirovat se Rudyardem Kiplingem, který na téma „Proč má zebra pruhy?“ napsal bajku.

## Zadání úloh

### 165. Hádanky I ★

- A. Přišla kmotra po večeři, stoupla si u našich dveří. Neuhne, když pes zaštěká, jenom kohouta se leká.
- B. Nemotora skoro slepý, hlína se mu na nos lepí. Pracuje i v neděli, razí v zemi tunely.
- C. Ve dne malá jako myš, v noci všechno přerostu, když mě vidíš, nevidíš.
- D. Má to hlavu jako kočka, má to nohy jako kočka, má to ocas jako kočka, mňouká to jako kočka, a není to kočka.
- E. Kdo mé jméno vysloví, hned mne zničí.
- F. Celého tě obleku bíle jako do krupice, a když přijdeš do světnice, honem z tebe uteku.
- G. Za tmy tmoucí vstala víla, plnou hrstí perly sila. Měsíc viděl, nepověděl, hvězdy znaly, pohlídaly, slunce vstalo, posbíralo.
- H. Visí to a neví kde, bije to a neví koho, ukazuje to a neví kam, počítá a neví kolik.
- I. Žlutne to a žloutek to není, mléko má a kráva není, chmejří má a house není, foukne vítr a má po čepení.
- J. Do šatů mě nabíráš, pak přede mnou zavíráš, v teple pro mne slzí oči, vše se za mnou venku točí, беру z hlavy klobouky, nepouštěj mne do mouky.
- K. Když šel tam do hlavy ho tloukli, když šel ven, za krk ho tahali.
- L. Stojí babice rozcuchaná velice. Když přijdou časy, zelené má vlasy, když tělo chřadne, do vody padne.
- M. Bez nohou jsem, břicho mám, bez hlavy, hubičku mám, beze sluchu, ucho mám, nedýchám, ač hrdlo mám.
- N. Člověku jsem dobrý druh, stvořil jsem mu džbán i pluh, les mě živí, voda hubí, jen dej pozor na mé zuby!
- O. Co se to leskne v rybníce, komu to spadla čepice? Třpytí se, leskne u sítí, nikdo ji rukou nechytí.
- P. Špičatý, placatý, lepí se ti na paty, na slunci mu neutečeš, hlavičku mu neučešeš.
- Q. Chodí v koruně, král není, nosí ostruhy, rytíř není, má šavli, husar není, k ránu chodívá, ponocný není.
- R. Dvě kukačky vedle sebe sedí, jedna druhou nevidí.
- S. Běží posel beznohý, jest on šelma čtverrohý. Nikomu nic nepoví, přece všechno vypoví.
- T. Žádné oči, žádná pusa, žádný nos, uši dvě a z pod klobouku se mu kouří.
- U. Přišel k nám host, spravil nám most, bez sekery bez dláta, a přece je pevný dost.

- V. Jsem rybář, sítě však roztahuji na suchu, chytám ryby, co létají ve vzduchu.  
 W. Když se otec směje, matka slzy leje. Dcerka ze sedmeré krásy jasné pásy obléká si.  
 X. Koruna bez hlavy, bez jazyka rozpráví, necítí, nežije a přec mu srdce bije.  
 Y. Na peci sedí, do nebe hledí. Někdy si zahučí, zavyje, zaskučí, kočky to vědí.  
 Z. Nemá to huby, ale tři zuby, u jídla slouží, po něm netouží.

### 166. Hádanky II ★ – ★★★

- A. Stojí, stojí židle v lese, žádný si ji neodnese.  
 B. Železná boudička, dvířka jen maličká, často je otvírá se zoubky hlavička.  
 C. Kdo mne má v kapse, nemá v ní nic.  
 D. Zelená jsem, tráva nejsem, červená jsem, krev nejsem, tvrdá jsem, kost nejsem, sladká jsem, med nejsem, vlasatá jsem, panna nejsem.  
 E. Má sto jehel, žádnou nit. Umí dupat, ne však šít.  
 F. Stojí, stojí kmotr zlatý, vousatý a kolenatý.  
 G. Kořeny má skryté v zemi, vypíná se nad jedlemi, stoupá pořád výš a výš, ale růst ji nevidíš.  
 H. Všechno žere, všechno se v něm ztrácí, stromy, květy, zvířata i ptáci; hryže kov i pláty z ocele, tvrdý kámen na prach semele; města rozvalí a krále skolí, vysokánské hory svrhne do údolí.  
 I. Nemá plíce, přece dýchá, studená a věčně tichá, věčně pije na své zdraví v brnění, co nerezaví.  
 J. Pasák hlídá ovce, na tej černej louce, ovčičky jsou ze zlata, louka nemá konce.  
 K. Pán v červeném klobouce, rozhlíží se po louce, slunci nikdy nesmeká, ale větru, ale větru smekne zdaleka.  
 L. Patří ti to, ale ostatní to používají víc než ty. Co je to?  
 M. Princeznička na blátě, v zelenavém kabátě.  
 N. Hleďme na ni, parádnici: puntíky má na čepici. Bílý závoj, nožka laní – pozor na tu lesní paní!  
 O. Přiletěl obrázek, poseděl, složil se, rozložil a odletěl.  
 P. Otec má na tisíce synů, každému čepici zjedná a sobě nemůže.  
 Q. Stojí víla celá bílá, jenom vlasy zelené.  
 R. Začátek to má na konci a konec na začátku. Co je to?  
 S. Čtyři rohy, žádné nohy, chalupu to uzvedne.  
 T. Kdo to dělá, nechce to, kdo to koupí, nepotřebuje to, kdo to potřebuje, neví o tom.

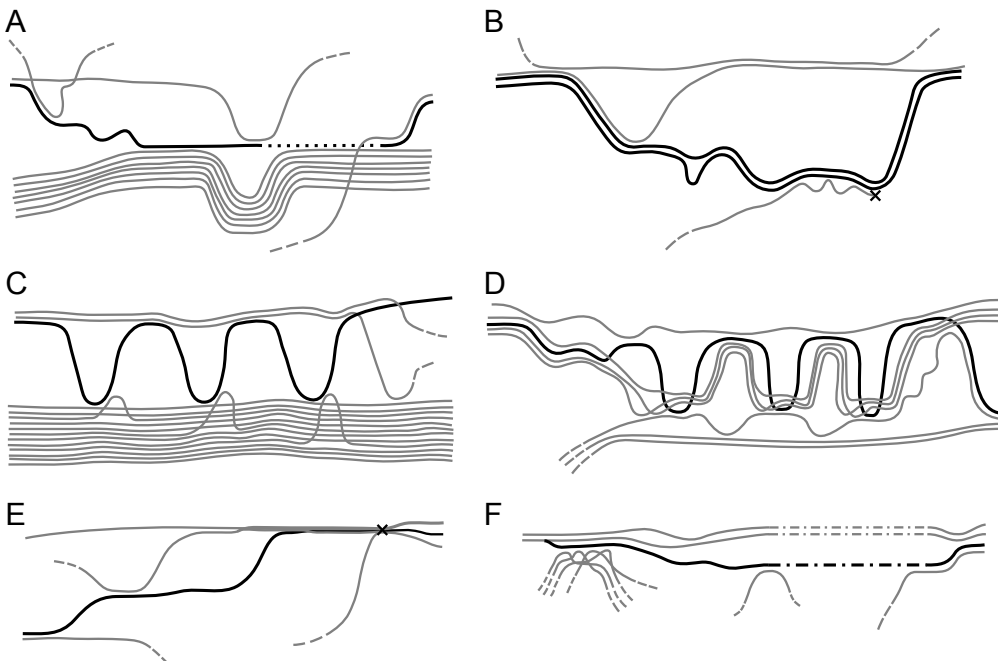


**167. Moderní hádanky** ★ – ★★★



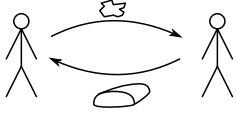
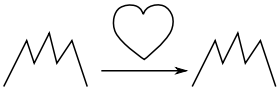
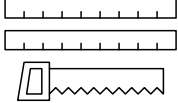
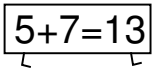
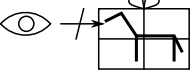
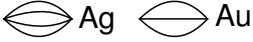
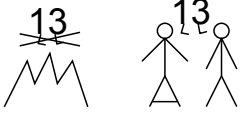
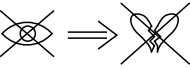
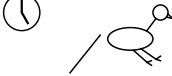
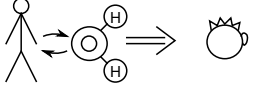
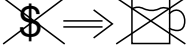

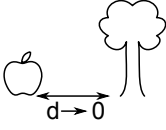
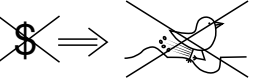
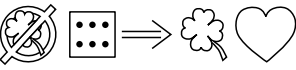
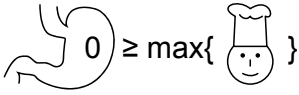
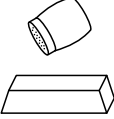
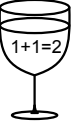
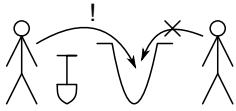
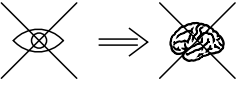

- A. Bráška je šnek, válí se na rohu ulice, to já letím vzduchem, svištím pod zemí.  
Pošleš mě – jsem tam hned.
- B. Jsem krátká, ale rychlá, když přijdu na návštěvu, zapískám.
- C. Jsem na nebi a v kapse, kdo se ztratí, rád mě najde.
- D. Jsem malíř velmi rychlý, namaluji na tvou zeď hory, krávy nebo med, a když řekneš, je zas bílá hned.
- E. Každý se mě ptá, leckdo mě poučuje, já se poučit ráda nechám, proto toho tolik vím.
- F. Chodí k nám moudrý pán, má brýle kulaté, snad proto toho tolik ví, snad proto všechno najde.
- G. Nejsem z papíru, a přece si do mě píší, nejsem čaroděj, a přece si toho zapamatuji víc než mudrc, nejsem kouzelná skříňka, a přece se otevřu, jen když znáš heslo.
- H. Na ploše pod okny mám já deníček a v něm spoustu slov.
- I. Přinesu ti knížku z veliké dálky, nejsem Ježíšek ani Santa Claus, jsem voda z veliké dálky.

**168. Pohádky** ★★

Následující diagramy znázorňují děj známých pohádek. Každá křivka odpovídá jedné postavě. Odhalte pohádky a hlavní postavy.



## 169. Přísloví obrázkem I ★ – ★★

A 	B 	C 
D 	E 	F 
G 	H 	I 
J 	K 	L 
M 	N 	O 
P 	Q IQPM < IQAM	R 
S 	T 	U 
V 	W 	X 100 > IQ <sub>1</sub> > IQ <sub>2</sub> 

170. Přísloví obrázkem II ★★ – ★★★

<p>A</p> <p><math>F \cdot d = 0 \Rightarrow \text{☉} = 0</math></p>	<p>B</p> <p><math>\overset{x}{\curvearrowright} N \times \text{🌲} \underset{x}{\curvearrowleft}</math></p>	<p>C</p> <p><math>\text{🌀} \in X \Rightarrow \text{🕒} \in X</math></p>
<p>D</p> <p><math>\text{👤} \Rightarrow \text{👤}</math></p>	<p>E</p> <p><math>\text{👤} \Rightarrow \text{👤}</math></p>	<p>F</p> <p><math>\text{👤} \Rightarrow \text{👤}</math></p>
<p>G</p> <p><math>100 \times 0 = -V \text{🏠}</math></p>	<p>H</p> <p><math>IQ \text{😊😊😊😊} &gt; IQ \text{😊😊}</math></p>	<p>I</p> <p><math>\frac{\vec{V}}{a} = \\$</math></p>
<p>J</p> <p><math>\text{📶} \Rightarrow \text{☀️}</math></p>	<p>K</p> <p><math>15- \text{👤} \rightarrow 75+ \text{👤}</math></p>	<p>L</p> <p><math>t &gt; \forall x \Rightarrow \forall x = \text{***}</math></p>
<p>M</p> <p><math>\text{☀️} \Rightarrow \text{👤} \text{🏥}</math></p>	<p>N</p> <p><math>\text{🌩️} \Rightarrow \text{🌩️}</math></p>	<p>O</p> <p><math>\text{👤} \Rightarrow \text{🧠} \rightarrow 0</math></p>
<p>P</p> <p><math>\neg (\text{☀️} \wedge \text{🌸})</math></p>	<p>Q</p> <p><math>\forall \text{👤} \in \text{🌍} . \text{👤} \text{🔑}</math></p>	<p>R</p> <p><math>\text{📈}</math></p>
<p>S</p> <p><math>\text{👄} \text{dB} \sim 50 \Rightarrow \text{👄}</math></p>	<p>T</p> <p><math>\text{🌡️} \text{🍵} \text{🌡️} \text{🍲}</math></p>	<p>U</p> <p><math>\forall x . \text{👄}(x) &gt; 0 \wedge \text{👄}(\neg) \geq \text{👄}(x)</math></p>
<p>V</p> <p><math>\neg \text{🔥}^{\text{Au}} \Rightarrow \neg \text{🔥}</math></p>	<p>W</p> <p><math>\text{👤} \text{👤} \text{ :-)</math></p>	<p>X</p> <p><math>\text{👁️} \Rightarrow \text{👤} \text{👁️}</math></p>