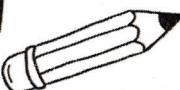


Exerciții și soluții:

dr. Gareth Moore

Illustrații și copertă:

Chris Dickason



Design: Janene Spencer  
și Zoe Bradley

Editor: Imogen Williams

Design copertă: Angie Allison

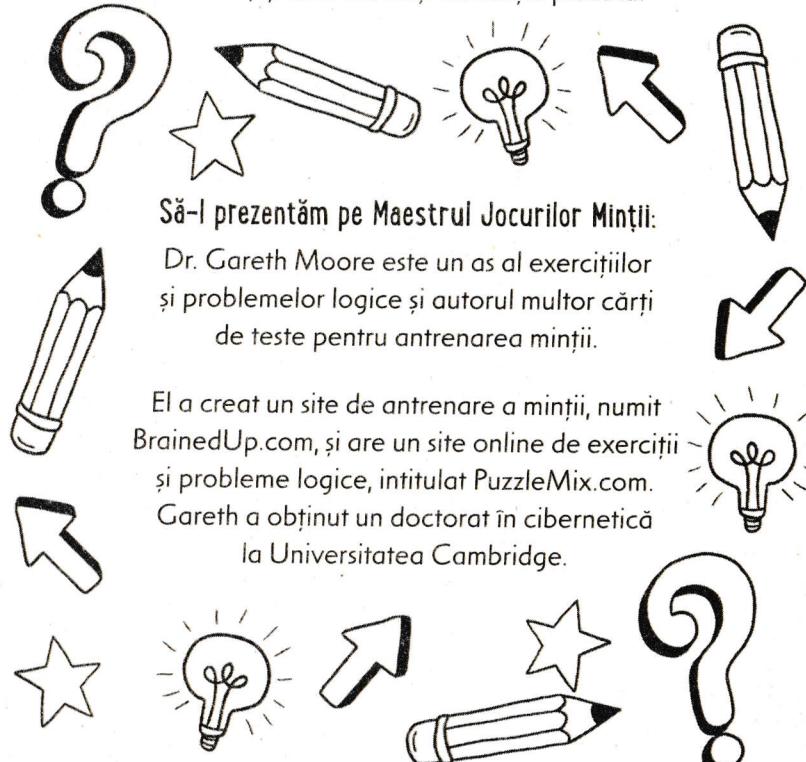
# JOCURI ALE MÎNȚII pentru copii istetici



Dacă tot nu reușești să-i dai de cap exercițiului, ai putea încerca să ceri ajutorul unui adult, deși... știai că ai un creier care este, de fapt, mult mai puternic decât al unui om mare? Pe măsură ce crești, creierul tău va elimina o mulțime de lucruri de care crede că nu mai are nevoie, iar asta înseamnă că ai putea fi mai bun la rezolvarea de astfel de exerciții decât adulții.

Dacă ÎNTR-ADEVĂR nu găsești rezolvarea, trage cu ochiul la răspunsurile de la finalul cărții, apoi încearcă să-ți dai seama cum ai fi putut găsi soluția.

Acum, îți urez noroc și distracție plăcută!



### Să-l prezentăm pe Maestrul Jocurilor Mintii:

Dr. Gareth Moore este un as al exercițiilor și problemelor logice și autorul multor cărți de teste pentru antrenarea mintii.

El a creat un site de antrenare a mintii, numit [BrainedUp.com](http://BrainedUp.com), și are un site online de exerciții și probleme logice, intitulat [PuzzleMix.com](http://PuzzleMix.com).

Gareth a obținut un doctorat în cibernetică la Universitatea Cambridge.

## Să înceapă JOCURILE MINTII!

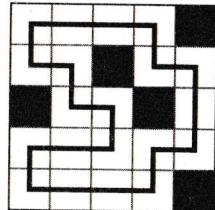
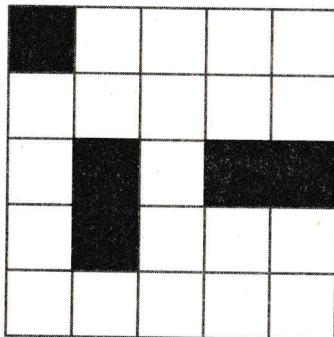




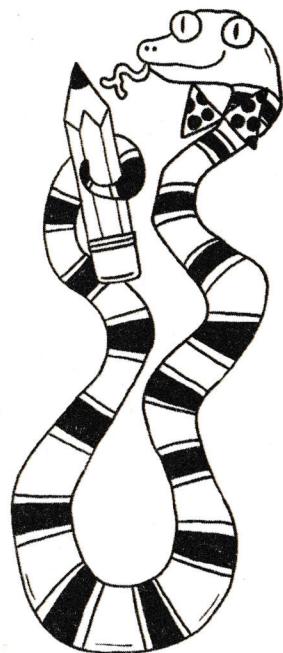
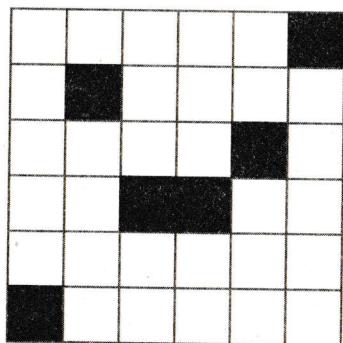
Folosește-ți puterea creierului pentru a trage o singură linie care să treacă prin fiecare căsuță albă în pătratele de mai jos. Nu poți folosi decât linii orizontale și verticale. Linia nu se poate intersecta cu ea însăși și nu poate străbate decât o dată fiecare căsuță.

Iată un exemplu rezolvat:

a)

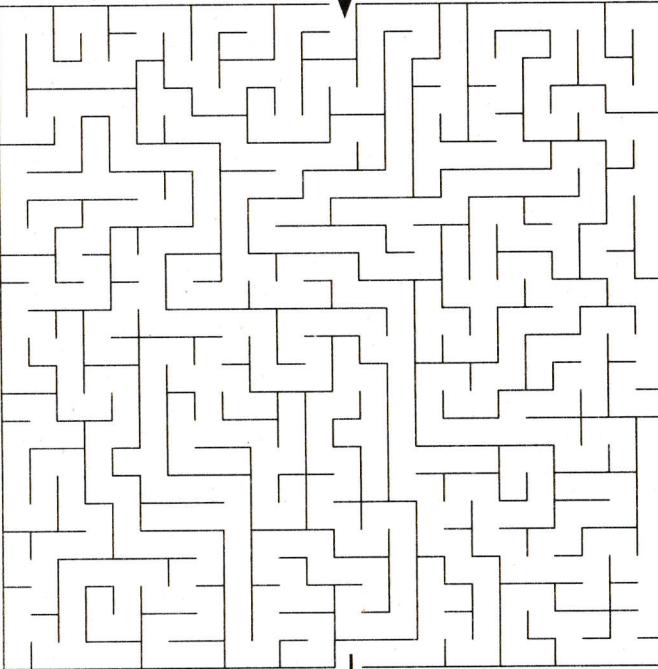


b)

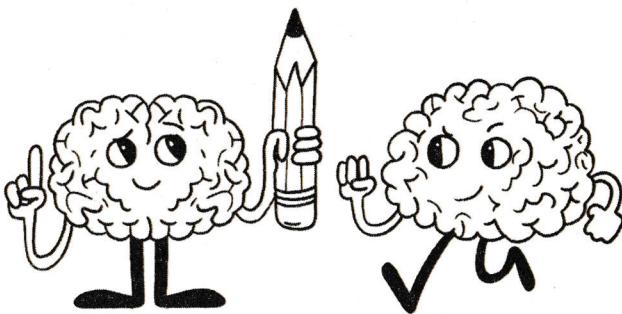


Străbate cât mai repede acest labirint, fără să faci vreo întoarcere greșită și fără să te blochezil

Start



Finis

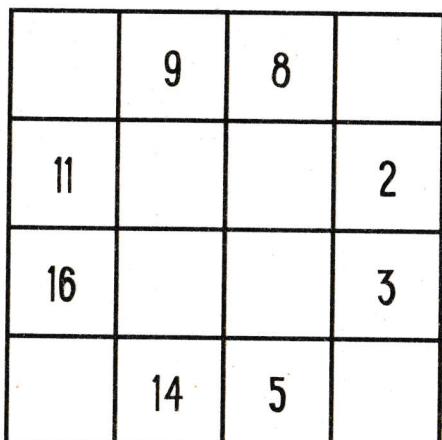
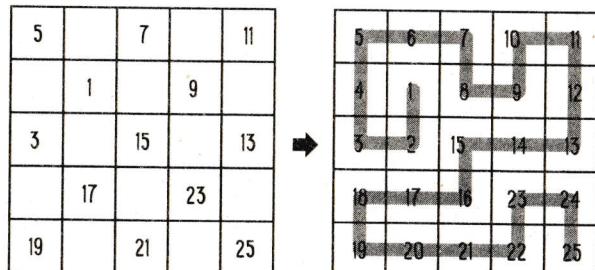


Poți completa căsuțele goale, astfel încât careul să conțină fiecare număr de la 1 la 16, creând un lanț de numere?

### REGULILE

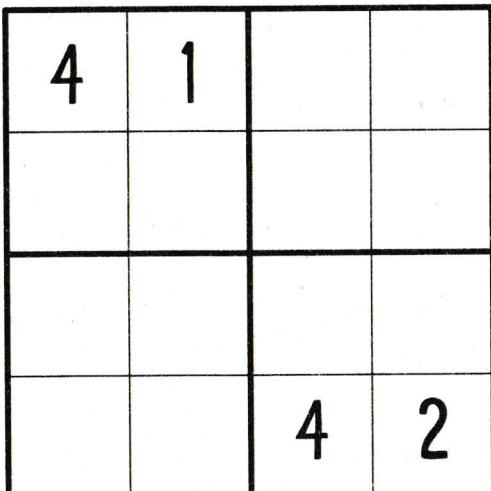
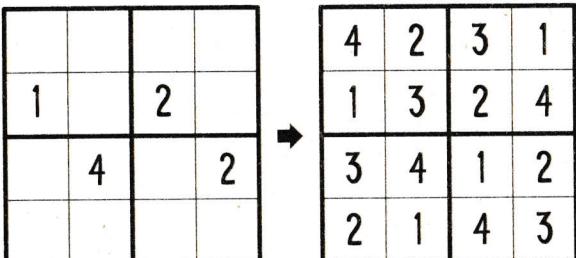
- Trebuie să poți începe de la „1”, apoi să te muti la „2”, „3”, „4” și așa mai departe, înaintând doar în căsuțele care se învecinează.
- Te poți mișca la stânga, la dreapta, sus sau jos de la o căsuță la alta, dar nu pe diagonală.

Următorul exemplu îți arată cum să procedezi:



Testează-ți abilitățile de sudoku și rezolvă acest exercițiu. Trebuie să plasezi un număr de la 1 la 4, o singură dată, pe fiecare rând, coloană și grilă formată din  $2 \times 2$  căsuțe.

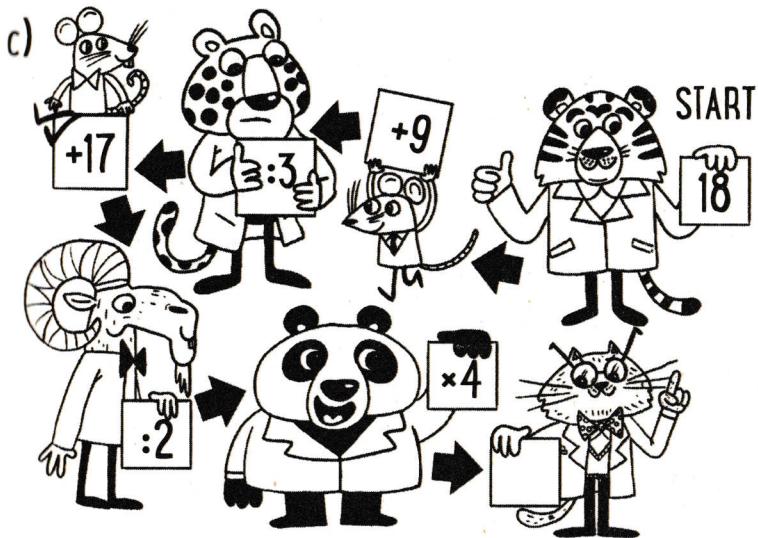
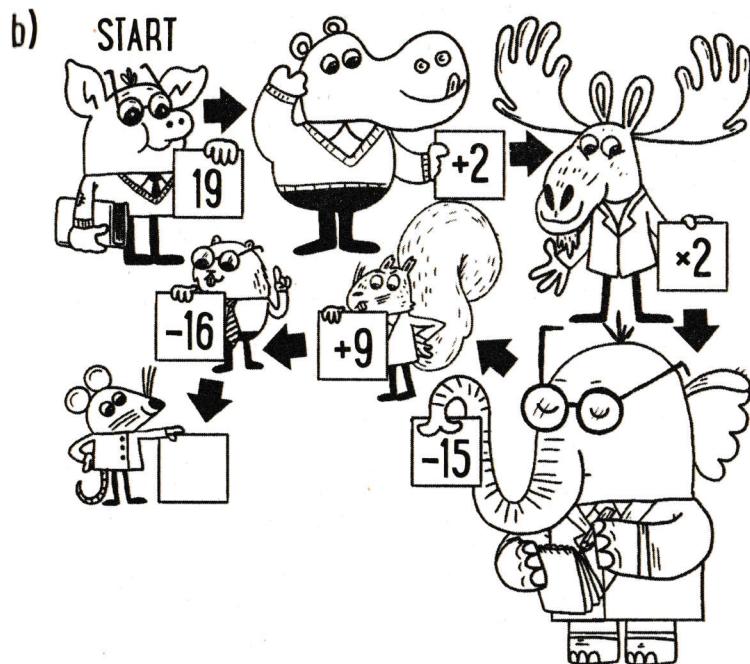
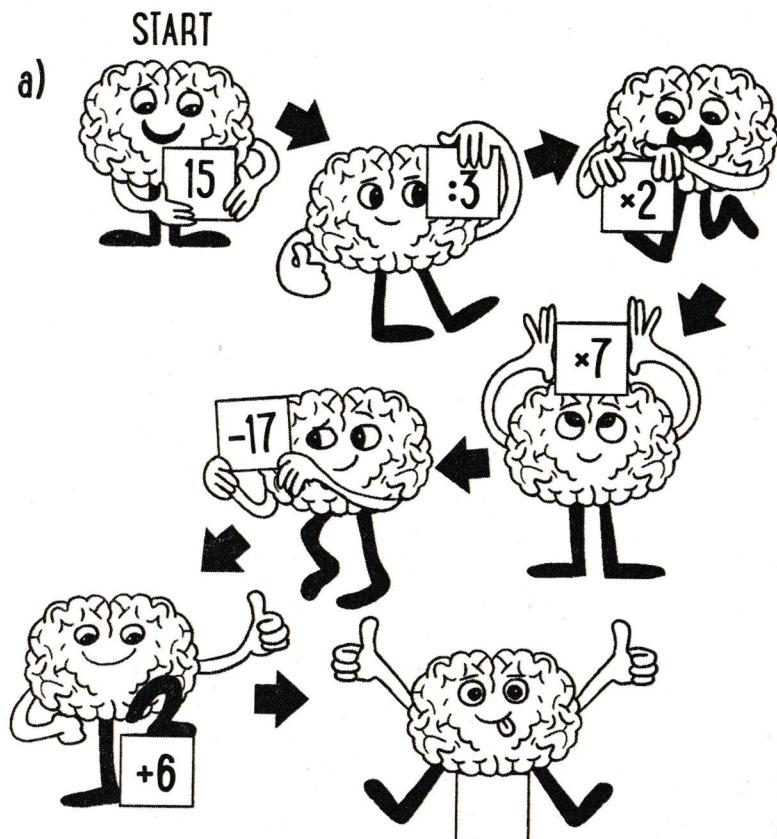
Următorul exemplu îți arată cum să procedezi:



Aceste creierașe iștețe îți oferă instrucțiuni matematice de rezolvare. Pornește cu numărul de la începutul fiecărui lanț, apoi urmează fiecare săgeată și instrucțiunile matematice.

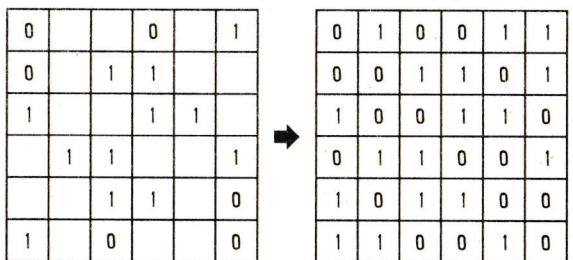
De pildă, în lanțul de mai jos începi cu 15, apoi împărți la 3, iar rezultatul îl înmulțești cu 2 și aşa mai departe, până când ajungi la capătul lanțului.

Scrie răspunsul tău final în căsuța goală de la sfârșitul lanțului.



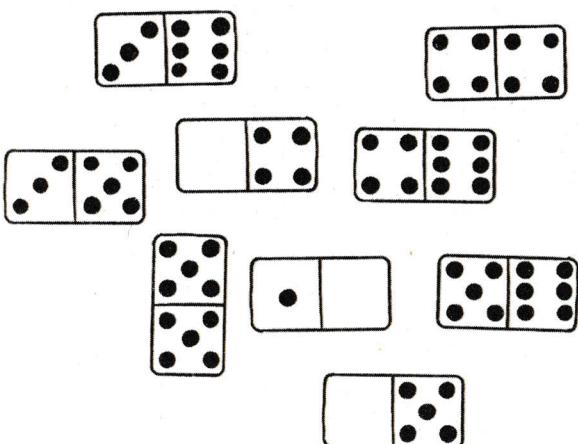
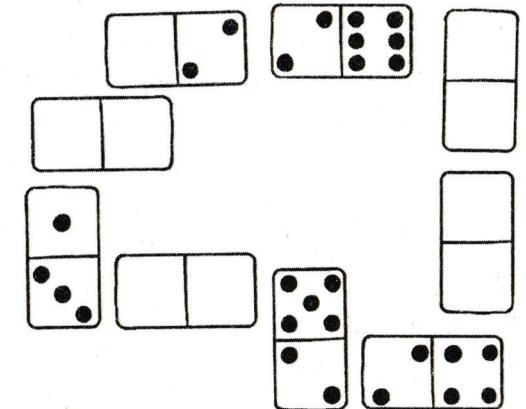
Scrie cifrele 0 sau 1 în fiecare căsuță goală din grila de mai jos, astfel încât să existe un număr egal de „0” și de „1” pe fiecare rând și coloană. Nu trebuie să fie mai mult de două cifre de același fel pe oricare rând sau coloană. De exemplu, ai putea avea 0, 0, 1, 1, 0, 1, dar nu 0, 0, 1, 1, 1, 0.

Următorul exemplu îți arată cum să procedezi:



|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 |   |   |   |   |
| 0 |   |   |   | 1 | 1 |
| 1 | 1 |   | 1 |   | 0 |
| 0 |   | 0 |   | 1 | 1 |
| 1 | 0 |   |   |   | 0 |
|   |   |   | 1 | 0 |   |

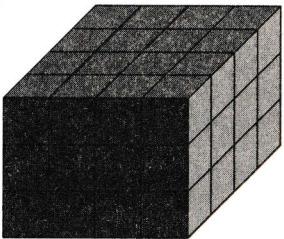
Pentru a rezolva următoarea provocare, alege patru dintre piesele libere din josul paginii, pentru a completa dominoul. Pieșele nu se pot învecina unele cu altele decât dacă au același număr de buline la capetele care se ating.



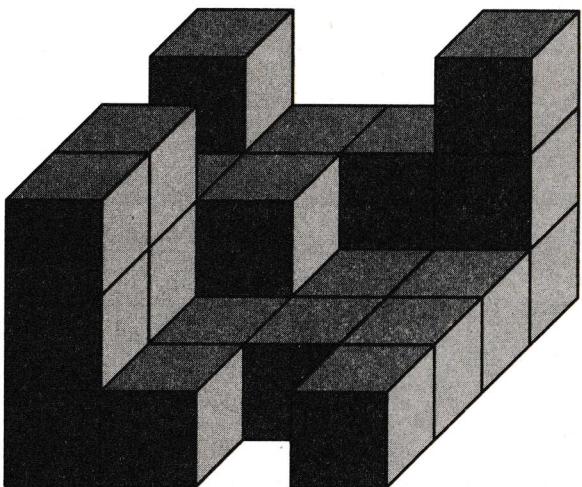
Respect pentru oameni și cărți

A venit momentul unui concurs cu cuburil Poți număra câte cuburi există în această imagine 3D? Acest bloc de cuburi începe ca un aranjament de  $4 \times 3 \times 4$  cuburi, ca în imaginea de mai jos.

**PONT:** Încearcă să numeri separat fiecare strat de cuburi. De exemplu, câte cuburi există pe stratul de la bază? Apoi adaugă numărul total de cuburi de pe fiecare strat pentru a obține totalul.



Unele cuburi au fost îndepărtate, dar niciunul nu „plutește” în aer, astfel încât, dacă există un cub sau un strat de cuburi deasupra stratului de la bază, poți fi sigur că toate cuburile de sub el sunt încă acolo.



Sunt ..... cuburi.

Poți trage linii drepte pentru a uni toate punctele într-un singur lanț? Vei putea să folosești doar linii orizontale sau verticale, iar lanțul nu se poate interseca cu el însuși. Părți din lanț au fost deja desenate, pentru a te ajuta să pornești.

Următorul exemplu îți arată cum să procedezi:

