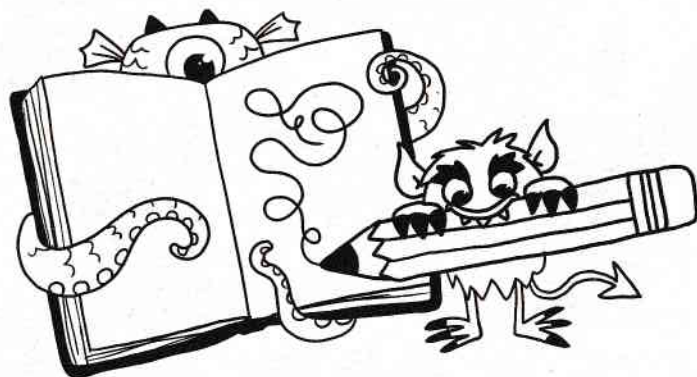




Creată de Tall Tree Ltd



LITERA
mica
București



Amazing Brain Games for Clever Kids
Gareth Moore

Copyright activități și răspunsuri © Gareth Moore
Copyright ilustrații și machetă © 2020 Buster Books

Publicată pentru prima dată în Marea Britanie în 2020 de Buster Books,
un imprint al Michael O'Mara Books Limited.



Editura Litera
tel.: 0374 82 66 35;
021 319 63 90; 031 425 16 19
e-mail: contact@litera.ro
www.litera.ro



101 de activități uimitoare pentru copii isteți
Gareth Moore

Copyright © 2022 Grup Media Litera
pentru versiunea în limba română
Toate drepturile rezervate

Traducere din limba engleză: Ana Dragomirescu

Editor: Vidrașcu și fiii
Redactor: Mihaela Tirsu
Copertă: Andreea Apostol
Prepress: Mihai Stoianov

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
GARETH MOORE

101 de activități uimitoare pentru copii isteți; il. de Science Puzzles for Clever Kids;
trad. din lb. engleză Ana Dragomirescu – București: Litera mică, 2022

ISBN 978-606-095-091-2

I. Bigwood, John (il.)

II. Dragomirescu, Ana (trad.)



Introducere

Pregătește-te să-ți forțezi limitele și să-ți pui la încercare logica în această carte plină de activități distractive!

Te-așteaptă peste 100 de provocări de logică, antrenamentele perfecte pentru mintea ta! Poți să parcurgi jocurile în ce ordine vrei și să lucrezi în ritmul propriu. Poți rezolva fiecare exercițiu în tihnă, notându-ți pașii și rezultatul, apoi poți compara cu soluția oferită la finalul cărții.

Înainte de a te apuca de rezolvări, citește instrucțiunile simple de pe fiecare pagină. Dacă te împotmolești, recitește-le ca să verifici dacă nu ți-a scăpat ceva. Folosește creionul pentru a putea șterge și relua problema, dacă e nevoie.



În partea de sus a fiecărei pagini există un mic spațiu în care îți poți nota cât timp ți-a luat să rezolvi activitatea.. În cazul în care vei reveni asupra ei, ca să încerci din nou, vei putea să vezi dacă viteza ta de rezolvare a crescut.

În cazul în care un exercițiu îți dă mari bătaii de cap, poți trage cu ochiul la soluțiile de la final, apoi încearcă din nou mai târziu și vezi dacă a doua oară poți rezolva problema în minte.

Succes și distracție plăcută!

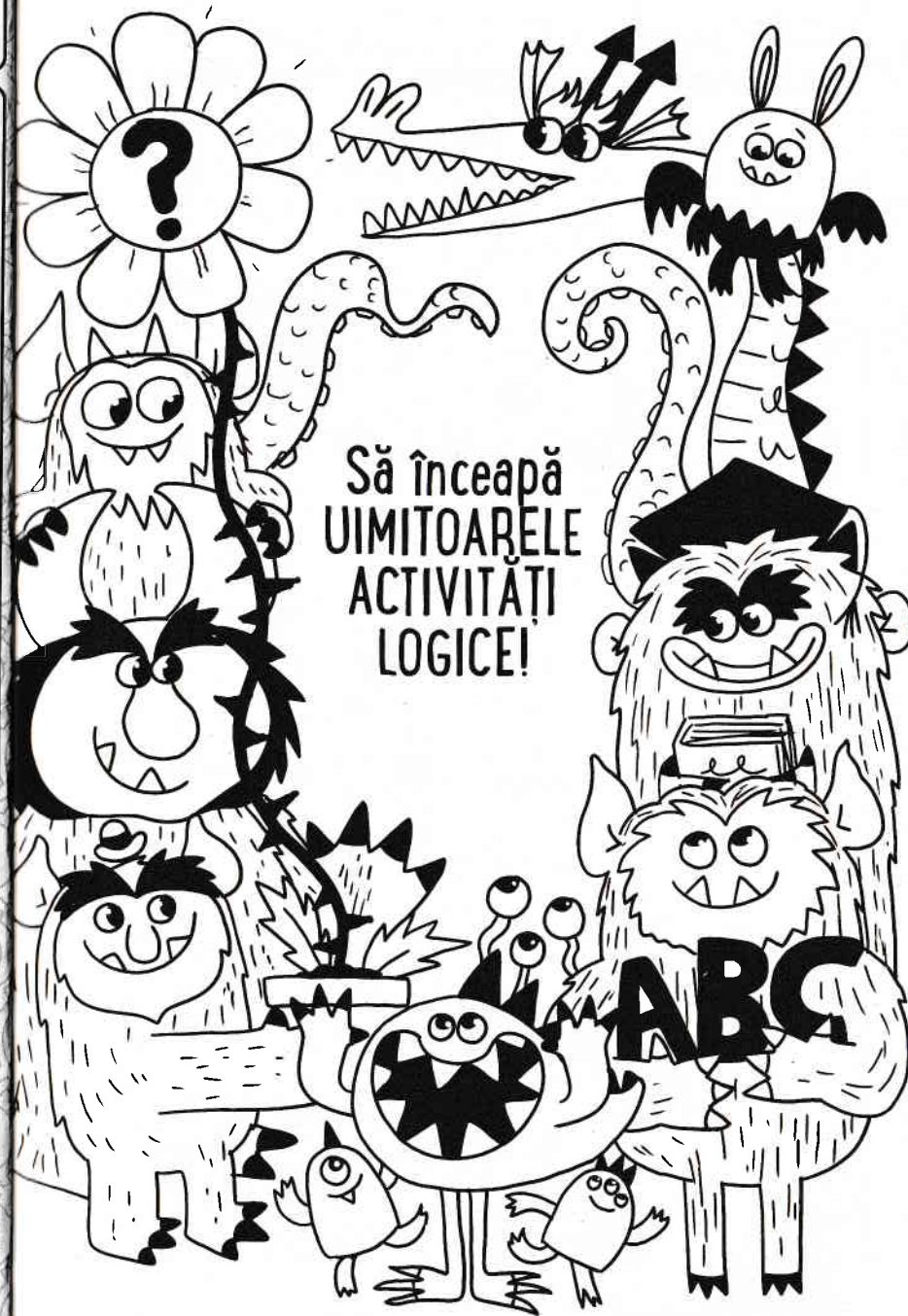


Vi-l prezentăm pe Maestrul
Jocurilor Minții: dr. Gareth Moore.

un as al exercițiilor de logică și autor
a numeroase cărți de jocuri.

El a creat un site pentru antrenarea minții,
numit BrainedUp.com și coordonează un site
de probleme logice numit PuzzleMix.com.

Gareth a obținut un doctorat de la Universitatea
Cambridge, unde a învățat roboții să înțeleagă
engleza vorbită.



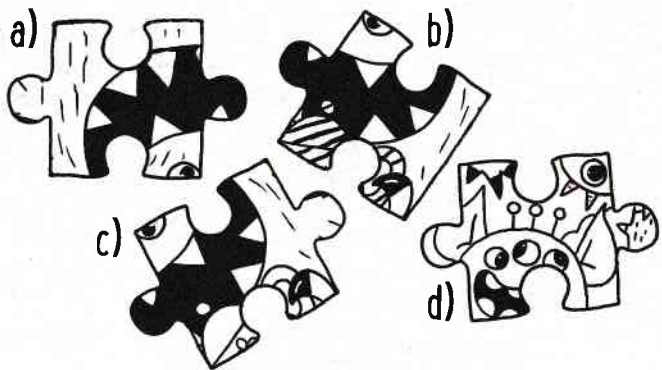
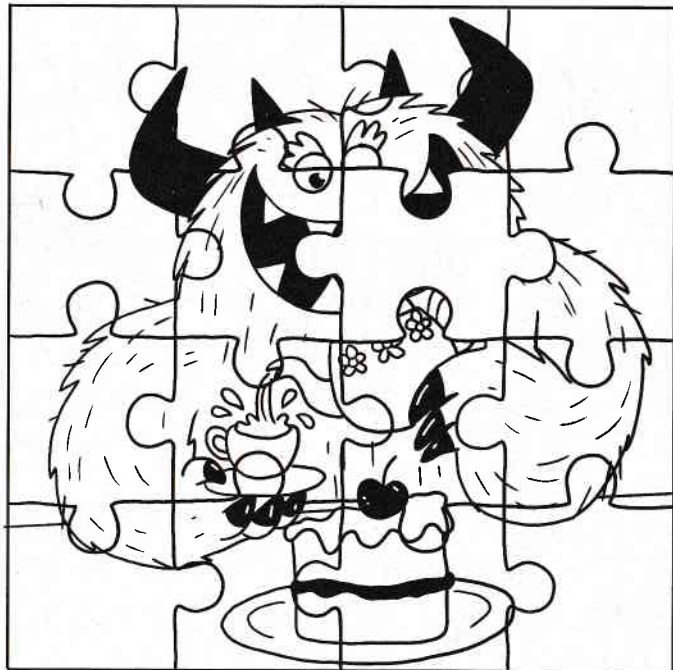
ACTIVITATEA 1

We know
books



TIMP

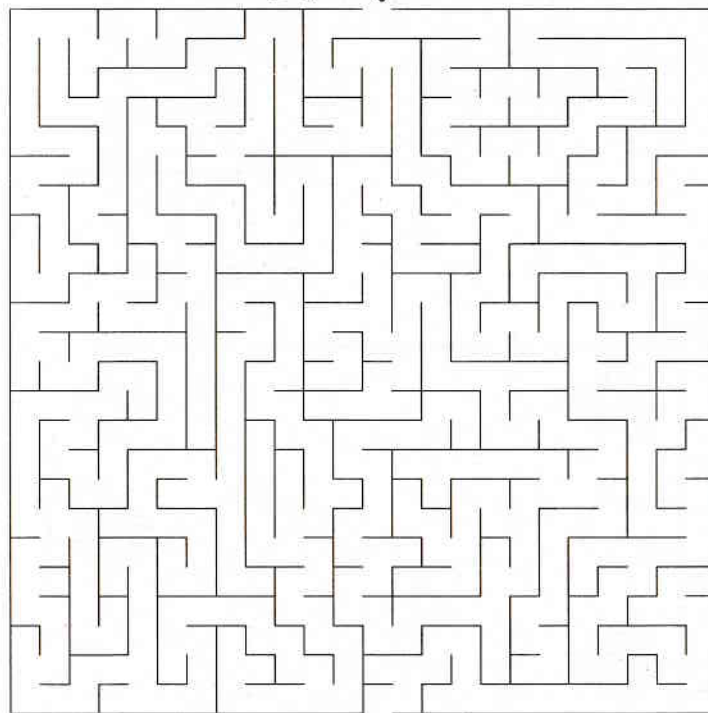
Mai e nevoie de o singură piesă pentru a completa acest puzzle, dar, din nefericire, ea s-a amestecat printre câteva piese de la alte jocuri. Poți descoperi ce piesă ar trebui folosită pentru a completa imaginea monstrului?



TIMP

ACTIVITATEA 2

Îl poți ajuta pe acest monstruleț să găsească o cale de a străbate labirintul? Pornește de la săgeata de sus!



ACTIVITATEA 3

We know
books

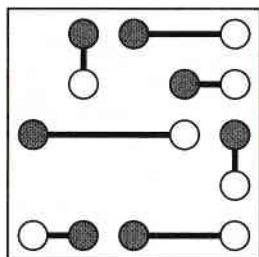


TIMP

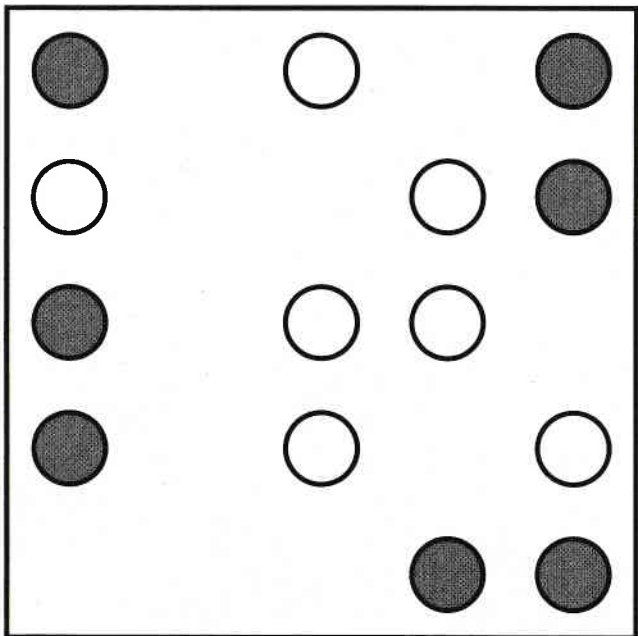
Trasează linii orizontale și verticale pentru a uni toate cercurile în perechi, astfel încât fiecare pereche să fie formată dintr-un cerc alb și unul colorat.

Liniile pe care le trasezi pentru a uni cercurile nu trebuie să se intersecteze între ele sau să treacă peste cercuri.

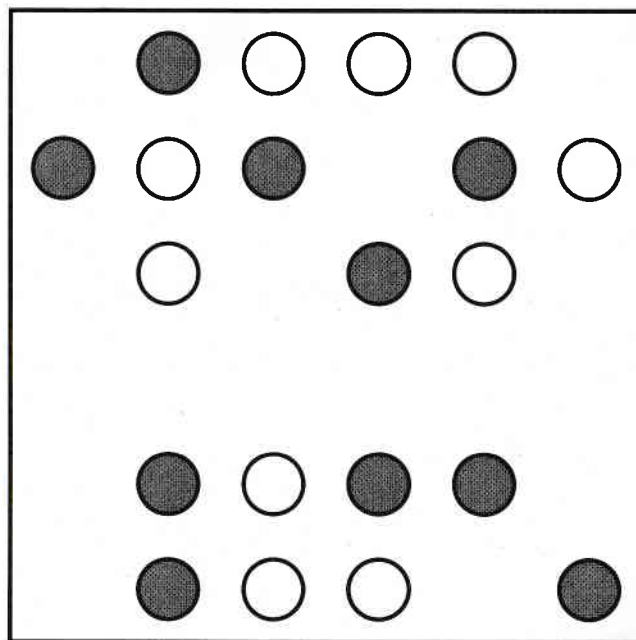
Uită-te la acest exemplu,
ca să vezi cum se face!



a)



b)



ACTIVITATEA 4

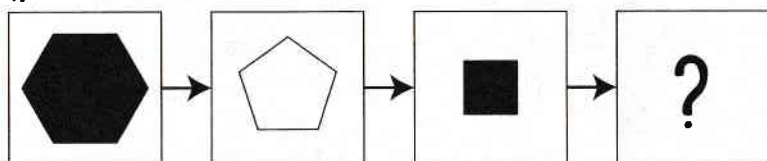
We know
books



TIMP

Pentru fiecare dintre următoarele situații, poți descoperi care dintre cele patru variante (de la *a* la *d*) e cea mai potrivită pentru a înlocui semnul întrebării, astfel încât să completeze seria de patru imagini?

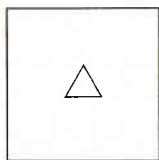
1)



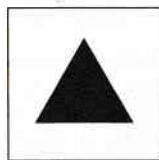
a)



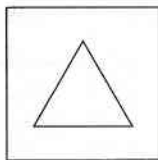
b)



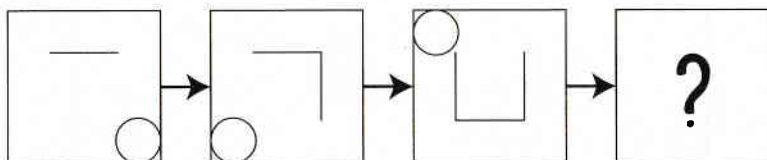
c)



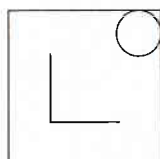
d)



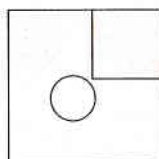
2)



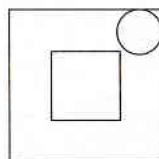
a)



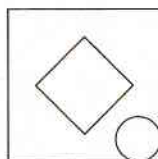
b)



c)



d)



TIMP

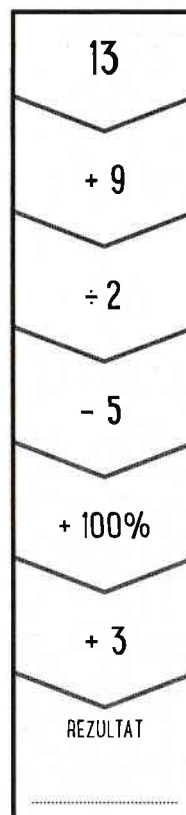
ACTIVITATEA 5

Poți face aceste operații aritmetice în minte, fără a-ți nota nimic?

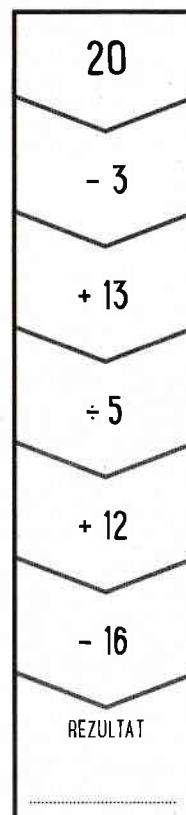
Începe cu numărul din capătul de sus al fiecărui exercițiu, apoi urmează săgețile și fă operațiile matematice indicate, până vei ajunge la căsuța „REZULTAT”. Notează în ea valoarea finală pe care ai obținut-o!

De exemplu, la primul exercițiu începi cu numărul 13. Îl aduni cu 9, apoi împarți la 2 și tot așa, până jos.

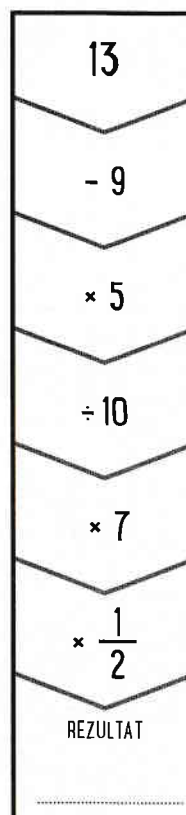
a)



b)



c)



ACTIVITATEA 6

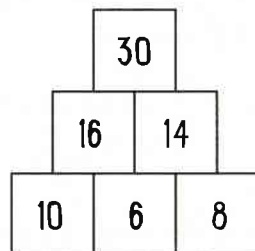
We know
books



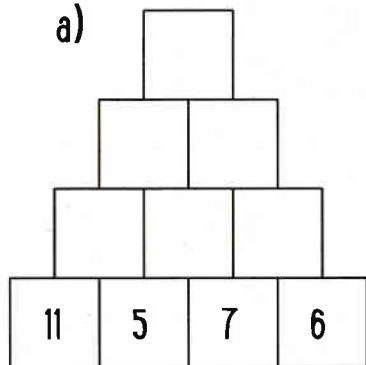
TIMP

Poți completa toate aceste piramide de numere? Fiecare pătrat trebuie să conțină un număr egal cu suma celor două aflate direct sub el.

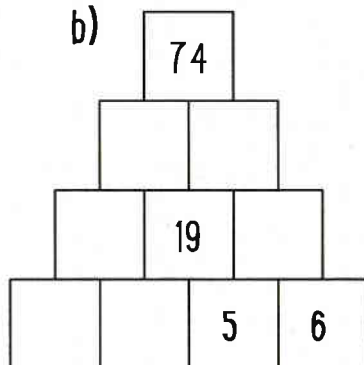
Uită-te la acest exemplu.
ca să vezi cum se face!



a)



b)



TIMP

ACTIVITATEA 7

Poți să rezolvi acest sudoku?

Scrie un număr de la 1 la 4 în fiecare pătrat gol, astfel încât să apară o singură dată pe fiecare rând, coloană și minigrilă.

Poți să te uiți la acest
sudoku rezolvat.
ca să înțelegi regulile jocului.

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

2					5
			2		
	1		5		
		4		3	
		6			
5					6