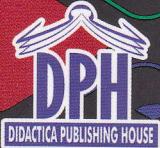


JOCURI DE LOGICĂ

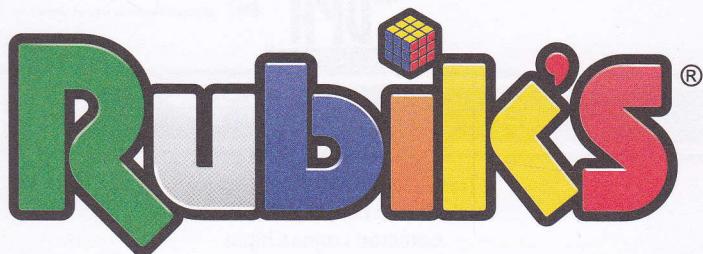


PENTRU
COPII



60 DE JOCURI CARE ÎȚI VOR PUNE MINTEA LA CONTRIBUȚIE

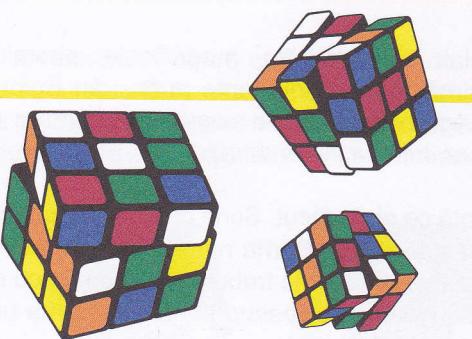
JOCURI DE LOGICĂ



PENTRU
COPII

CUPRINS

NIVEL 1	4
NIVEL 2	16
NIVEL 3	28
NIVEL 4	44
NIVEL 5	54
SOLUȚII	64
NOTE	94

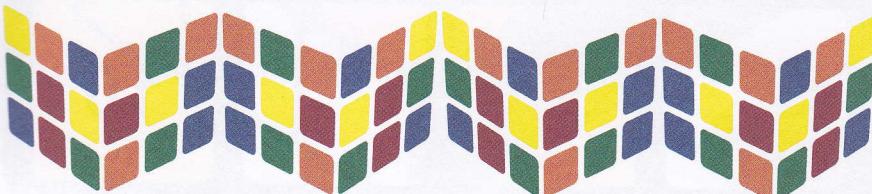


INTRODUCERE

Cubul Rubik este cel mai cunoscut puzzle din lume,dezorientându-ne și fascinându-ne de peste 40 de ani. Cubul nu este însă singurul mod de a-ți pune mintea la încercare...

Această carte conține 60 de jocuri create special pentru a-ți încălzi și antrena creierul. Sunt împărțite în cinci niveluri de dificultate, de la probleme logice simple până la enigme ingenioase. Ține minte – chiar și în cazul celor mai dificile, există întotdeauna un mod de a le rezolva fără să o iei pe ghicite.

Cât de repede poți rezolva toate cele șaizeci de probleme?



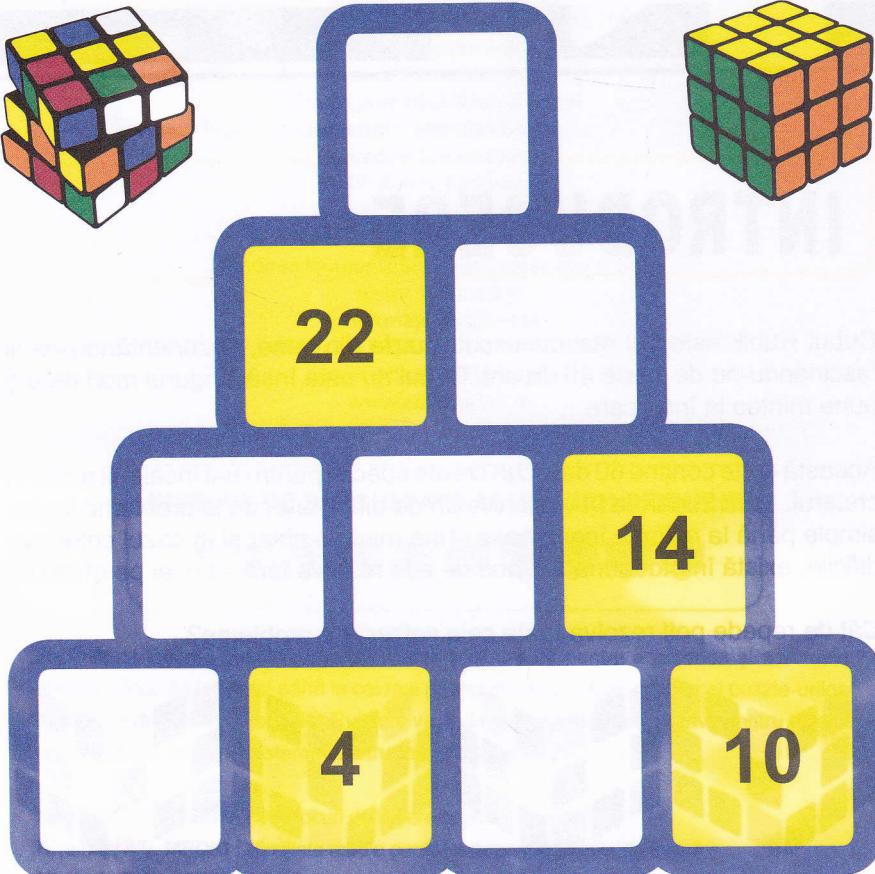
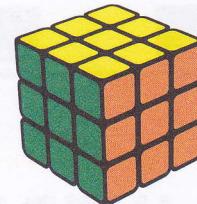
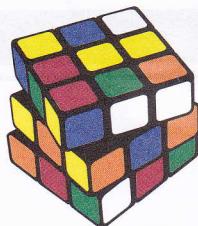
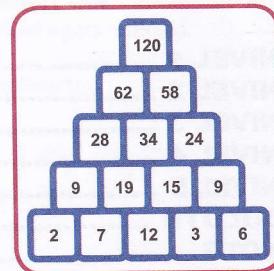
PIRAMIDA LUI RUBIK

1

Hai să admirăm magnificele piramide! Nu uimitoarele monumente antice din Egipt, ci mai degrabă piramidele noastre cu numere care ne pun mintea la contribuție.

Iată ce ai de făcut. Scrie câte un număr în fiecare căsuță goală. Suma numerelor din fiecare două căsuțe adiacente trebuie să fie egală cu numărul din căsuță de deasupra lor (sub forma unei mini piramide).

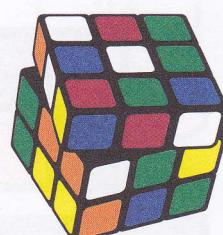
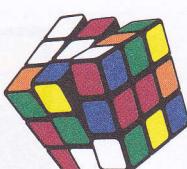
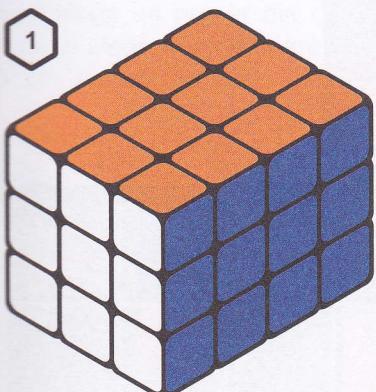
Exemplu:



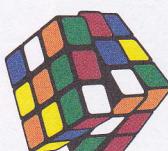
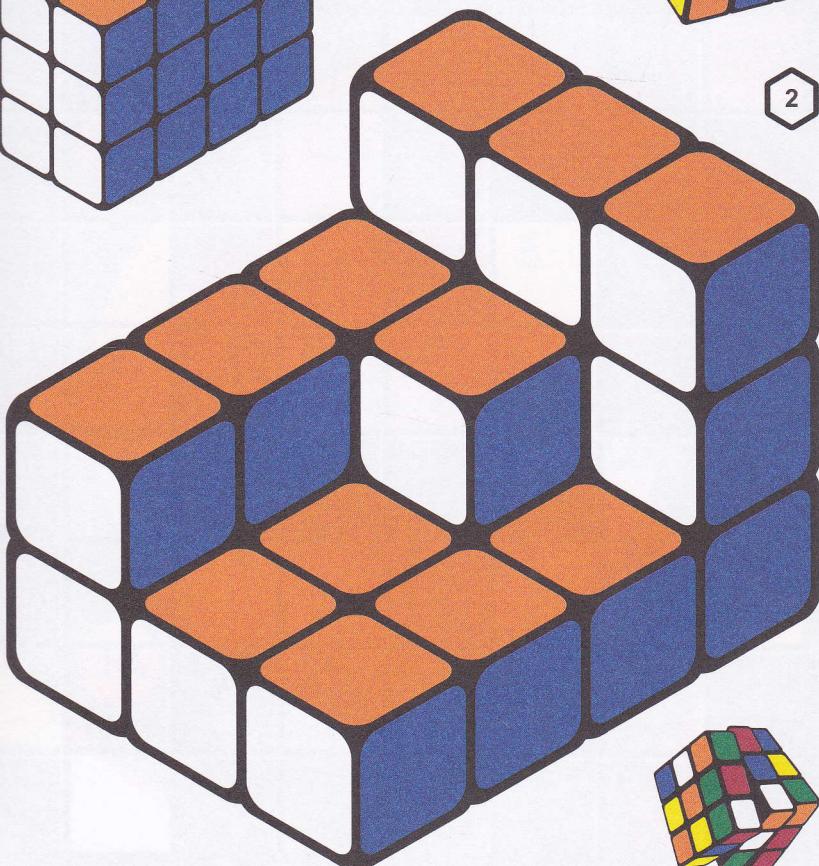
PROVOCAREA CUBULEȚELOR

Prima imagine prezintă o formă compusă din 36 de cubulețe. În a doua imagine, am scos câteva dintre cubulețe. Câte au mai rămas? Niciun cubuleț nu plutește în aer, așa că dacă vezi unul care nu se află în stratul cel mai de jos, înseamnă că și cubuletele de sub el există. Hai să numărăm!

1



2

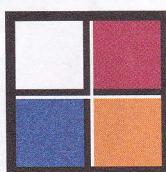


MOZAICUL AMESTECAT

1

Cât de greu poate fi să găsești modelele de mai jos în mozaicul din pătratul mai mare? Ei, bine, e mai greu decât crezi. Oferă-ți o provocare în plus și pornește cronometrul cât timp încerci să le găsești. Poți să-ți bați propriul record? Reține că modelele trebuie să se potrivească perfect.

1



2

