



MiCILE GENii JOCURI MATEMATiCE

The title is enclosed within a decorative cloud-shaped border. The border features a wavy top edge with several five-pointed stars of varying sizes. Along the right side, there are three lightning bolts, each with three short lines extending from its center. The bottom edge of the border has two lightning bolts and three sets of three small dots (...).

Editura Paralela 45

Traducere: Mihaela Pogonici
Redactare: Ionuț Burcioiu
Tehnoredactare & DTP copertă: Mihail Vlad
Pregătire de tipar: Marius Badea

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
Micile genii : jocuri matematice. Pitești : Paralela 45, 2021
ISBN 978-973-47-3359-0
087.5



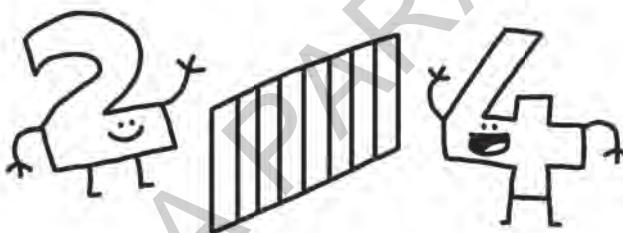
Math Games for Bright Sparks
Gareth Moore
Jocuri și soluții © Gareth Moore 2020
Ilustrații și layout © Buster Books 2020

Copyright © Editura Paralela 45, 2021
Prezenta lucrare folosește denumiri ce constituie mărci înregistrate, iar conținutul este protejat de legislația privind dreptul de proprietate intelectuală.
www.edituraparalela45.ro

INTRODUCERE

Această carte cuprinde peste 80 de jocuri matematice care îți vor pune mintea la încercare. Ești pregătit să începi?

Dificultatea jocurilor e progresivă, de aceea e bine să o iezi cu începutul. La finalul fiecărui joc vei vedea un simbol constând într-un ceas mic. Folosește acest spațiu pentru a nota cât timp îți ia să termini fiecare joc.



Pe fiecare pagină ai loc să-ți notezi diverse lucruri, dar, dacă îți trebuie mai mult spațiu, poți să folosești paginile de note de la finalul cărții.

Instrucțiunile fiecărui joc îți vor spune cum să începi. Dacă nu ești sigur ce ai de făcut, recitește-le, poate ai omis ceva. Multe dintre jocuri au inclus și un exemplu, pentru a te ajuta.

Folosește un creion pentru a nota răspunsurile, ca să poți șterge ușor în caz că greșești.

Dacă tot nu știi cum se face, întreabă un adult. În ultimă instantă, caută răspunsul la finalul cărții, apoi încearcă să descoperi singur cum s-a ajuns la acea soluție.

Baftă și distracție plăcută!



Gareth este un as al exercițiilor de perspicacitate și autorul multor cărți cu teste pentru antrenarea mintii.

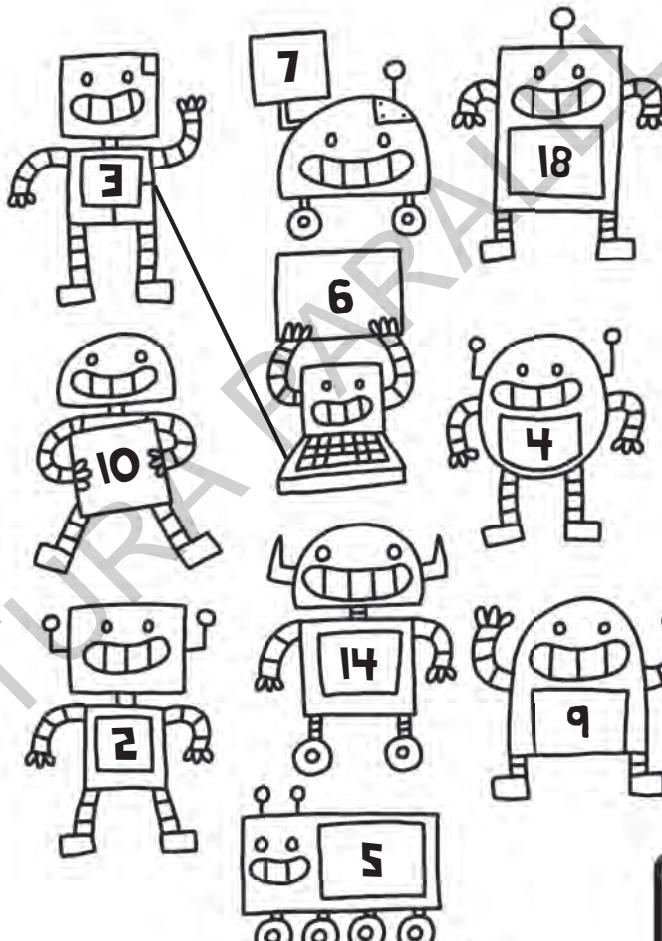
A creat un site de antrenare a mintii, BrainedUp.com, și are un website de exerciții de perspicacitate, numit PuzzleMix.com. Gareth a obținut un doctorat la Universitatea Cambridge, unde a învățat mașinile să înțeleagă limbajul uman.

1

PRIETENI ROBOTI

Fiecare robot are un număr. Trasează linii pentru a crea perechi astfel încât fiecare robot să fie perechea unuia al cărui număr e de două ori (2x) mai mare.

O pereche a fost deja găsită: $3 \times 2 = 6$, deci robotul 3 a devenit perechea robotului 6.



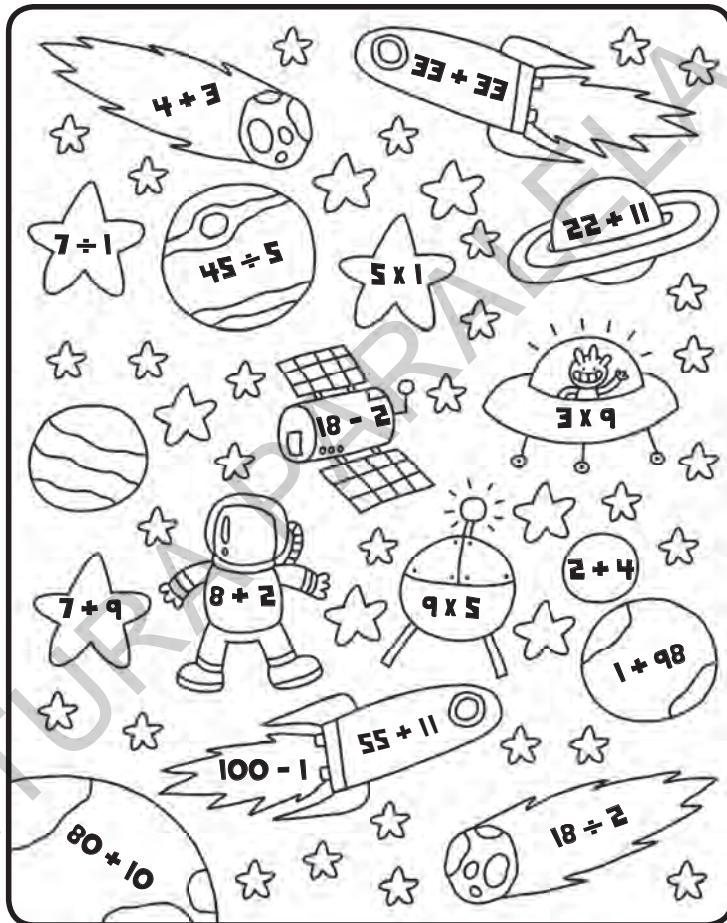
TIMP



13

GĂSEŞTE DIFERENȚELE

Toate operațiile matematice afișate în aceleasi poziții în cele două imagini au același rezultat, cu excepția a cinci dintre ele. Poți să încercuiști cele cinci operații cu rezultat diferit?



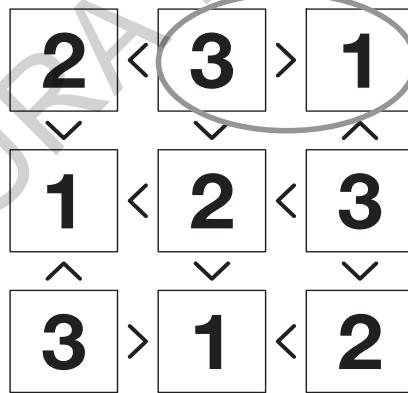
22

MAI MARE DECÂT

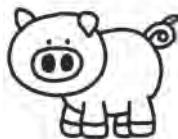
Completează grilele astfel încât numerele de la 1 la 3 să apară o singură dată pe fiecare rând și coloană. Atenție: numerele trebuie plasate astfel încât semnele „mai mare decât” să fie corecte.



Semnul „mai mare decât” are deschiderea spre numărul mai mare și partea ascuțită – spre numărul mai mic din pereche. De exemplu, ai putea avea $3 > 1$, deoarece 3 e mai mare decât 1, dar $1 > 3$ e greșit, deoarece 1 nu e mai mare decât 3.

EXEMPLU:

Porcul, oaia și găina reprezintă, fiecare, câte un număr. Te poți folosi de rezultatul adunărilor pentru a afla numerele? Scrie răspunsurile în partea de jos a paginilor.



+



= 7



+



= 10



+



= 9



.....

.....

.....



Poți să afli vîrstă acestor copii pe baza informațiilor date? Scrie răspunsurile în spațiile de sub fiecare întrebare.

1. Dacă Amira are 7 ani, câți ani va avea ea peste 5 ani?

..... ani.

2. Luca și-a sărbătorit a șasea aniversare în iunie anul trecut. Câți ani va avea anul viitor în septembrie?

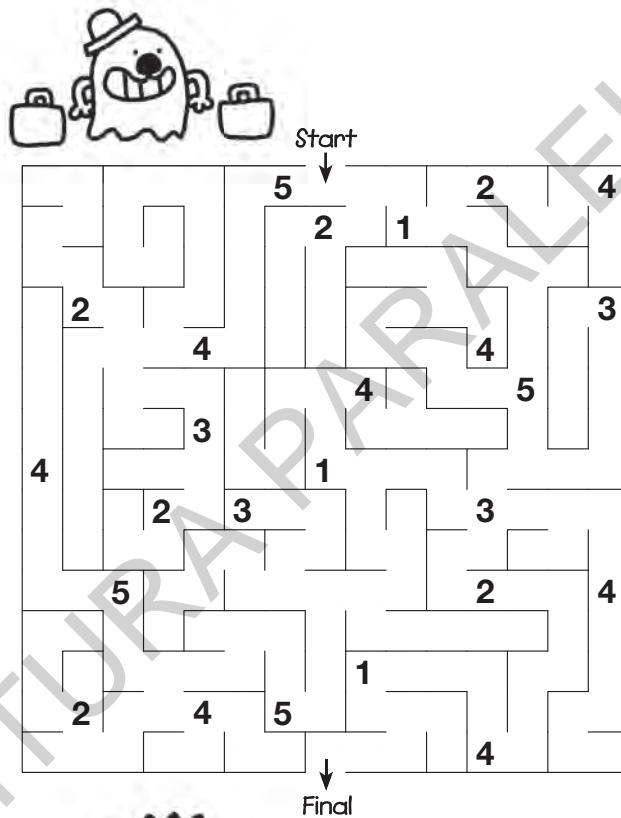
..... ani.

3. Dacă Iasmina va avea peste patru ani de două ori mai mulți ani ca acum, atunci câți ani are ea azi?

..... ani.



Ajută monstrul să găsească ieșirea din labirint până la vehiculul său. După ce ajungi la mașină, întoarce-te la Start și adună numerele de pe drumul corect. Apoi scrie răspunsul în spațiul de mai jos.



Scrie răspunsul aici:

