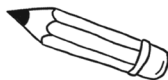




**MOŽDANO
RAZGIBAVANJE
za
pametnu
decu**



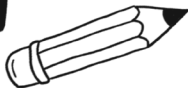
Zadaci i rešenja

Garet Mur



Ilustracije

Kris Dikason



Garet Mur
MOŽDANO RAZGIBAVANJE ZA PAMETNU DECU

Za izdavača
Dejan Papić

Urednik
Zoran Penevski

Slog i prelom
Stefan Ivanković

Lektura i korektura
Dragoslav Basta

Tiraž
3.000

Beograd, 2018.

Štampa i povez
Margo-art, Beograd

Izdavač
Laguna, Beograd
Resavska 33

Klub čitalaca: 011/3341-711
www.laguna.rs • info@laguna.rs



MOŽDANO RAZGIBAVANJE za Pametnu decu



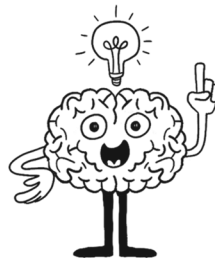
Prevela
Eli Gilić



mala laguna



Naslov originala
Brain Gaming for Clever Kids



Puzzles and solutions © Gareth Moore

Illustrations and layouts © Buster Books 2018

Translation copyright © 2018 za srpsko izdanje, LAGUNA



CIP - Каталогizacija u publikaciji
Narodna biblioteka Srbije, Beograd

51-8

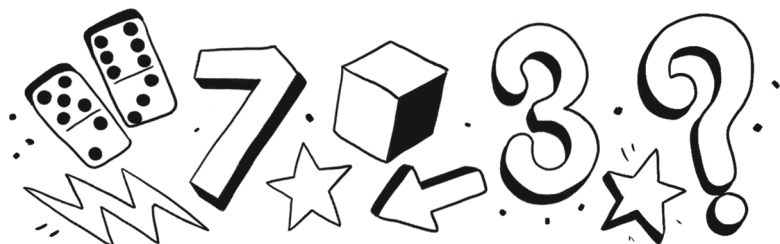
МУР, Гарет, 1975-

Moždano razgibavanje za pametnu decu / [zadaci i rešenja
Garet Mur ; ilustracije Kris Dikason] ; prevela Eli Gilić. - Beograd
: Laguna, 2018 (Beograd : Margo-art). - [192] str. : ilustr. ; 20 cm.
- (Mala Laguna)

Prevod dela: Brain Gaming for Clever Kids / Gareth Moore. -
Podaci o autorima preuzeti iz kolofona. - Tiraž 3.000.

ISBN 978-86-521-2994-2

1. Дикасон, Крис
а) Математичке игре
COBISS.SR-ID 265790732



UVOD

Jesmo li spremni za izazove koji će nam razgibati mozak? U ovoj knjizi čaš naći sto jednu moždanu razgibavalicu osmišljenu da ti prodrma svaku vijugu mozga. Možeš rešavati igrice redom koji ti odgovara, ali postaju teže kako se odmiče pa ne bi bilo loše početi od početka i nastaviti redom.

Na vrhu svake stranice je polje u koje možeš zapisati koliko ti je vremena bilo potrebno da rešiš igru. Slobodno možeš praviti beleške na stranama – to je dobar način da pratiš tok misli dok rešavaš zagonetke. Na kraju knjige je nekoliko praznih strana na kojima možeš da vežbaš.

Pročitaj jednostavna uputstva na početku svake stranice pre nego što se uhvatiš ukoštac sa zagonetkom. Ako zapneš, ponovo pročitaj uputstva za slučaj da ti je nešto promaklo. Piši grafitnom olovkom da možeš da brišeš i pokušaš ponovo.

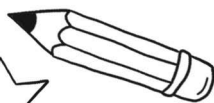


UVOD

Ako i dalje ne ide, možeš pitati nekog odraslog. Ali znaš li da je tvoj mozak moćniji nego njihov? Kako postajemo stariji, tako iz glave izbacujemo mnogo toga jer mislimo da nam više nije potrebno. A to znači da možda bolje rešavaš ove igrice od odraslih.

Ako **STVARNO** zaglibiš, slobodno zaviri u rešenja na kraju knjige pa pokušaj da prokljuviš kako smo došli do njih.

A sad, srećno i lepo se zabavi!

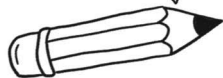


Upoznajmo majstora moždanih razgibavalica:

Garet Mur

Doktor Garet Mur je majstor zagonetki i pisac brojnih knjiga zadataka za vežbanje moždanih vijuga.

Napravio je sajt na kojem možemo onlajn razdrmati mozak, BrainedUp.com, kao i sajt na kojem možemo onlajn da rešavamo zagonetke – PuzzleMix.com. Garet je doktorirao na Univerzitetu Kembridž.





Neka
MOŽDANO
RAZGIBAVANJE
počne

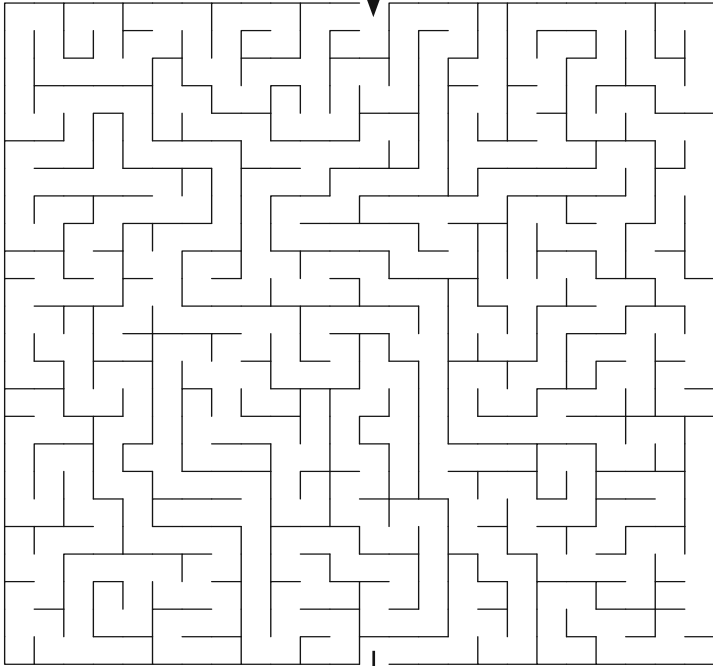


VREME

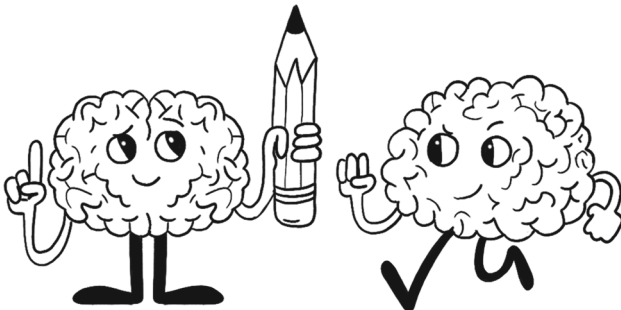
MOZGALICA 2

Prođi kroz ovaj lavirint što brže možeš, ali pazi da ne skreneš pogrešno i završiš u čorsokaku!

Početak



Cilj



MOZGALICA 3



VREME

Možeš li da popuniš prazna polja kako bi se u svakom kvadratu našli svi brojevi od 1 do 16, koji će činiti brojčani niz?

PRAVILA

- Moraš da počneš od broja 1 pa onda da napreduješ do 2, 3, 4 i tako do kraja. Moraš da se krećeš samo kroz polja koja se dodiruju.
- Možeš da se krećeš levo, desno, nadole i nagore između polja, ali ne i dijagonalno.

Evo jednog primera da vidiš kako to izgleda:

5		7		11
	1		9	
3		15		13
	17		23	
19		21		25



5	6	7	10	11
4	1	8	9	12
3	2	15	14	13
18	17	16	23	24
19	20	21	22	25

	9	8	
11			2
16			3
	14	5	



VREME

MOZGALICA 4

Isprobajmo koliko smo vešti u rešavanju sudoku slagalica. Moraš da staviš brojeve od 1 do 4 samo jednom u svaki red, svaku kolonu i svako obeleženo 2x2 polje.

Evo jednog primera da vidiš kako to izgleda:

1		2	
	4		2

 →

4	2	3	1
1	3	2	4
3	4	1	2
2	1	4	3

4	1		
		4	2

MOZGALICA 5

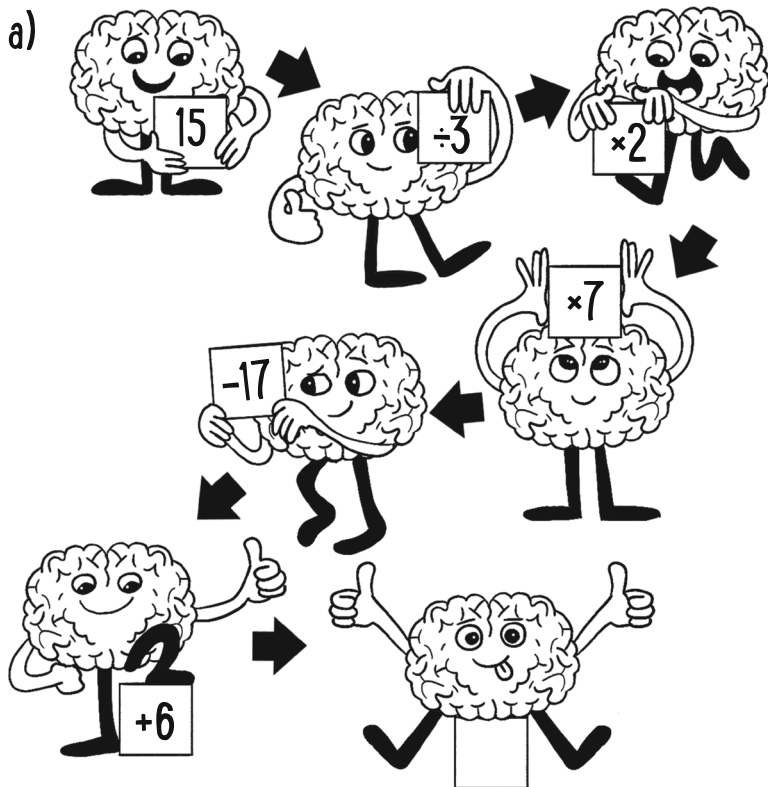
Ovi pametni mozgaši zadali su ti matematičke zadatke. Počni od broja na početku svakog lanca, zatim prati strelice i uputstva.

Recimo, u donjem lancu, trebalo bi da počneš od broja 15, potom da ga podeliš sa 3, zatim da taj rezultat pomnožiš sa 2 i dalje rešavaš zadatke do kraja lanca.

Napiši konačne rezultate u prazna polja na kraju svakog lanca.

POČETAK

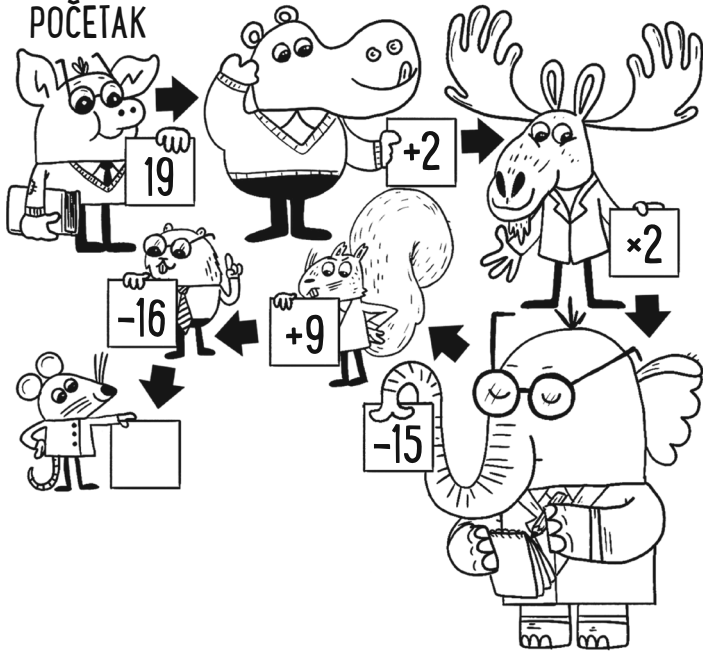
a)





VREME

b) POČETAK



v)

