



**MICILE  
GENII  
JOCURI  
MATEMATICE**

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



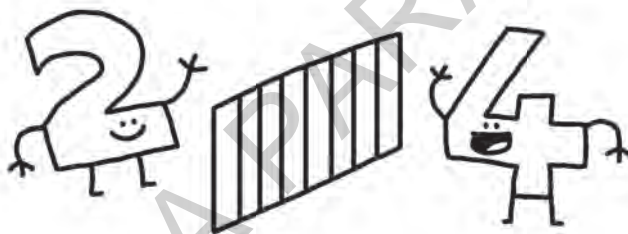
*Math Games for Bright Sparks*  
Gareth Moore  
Jocuri și soluții © Gareth Moore 2020  
Ilustrații și layout © Buster Books 2020

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.edituraparelela45.ro](http://www.edituraparelela45.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 iei 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 instanță, 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 minții.

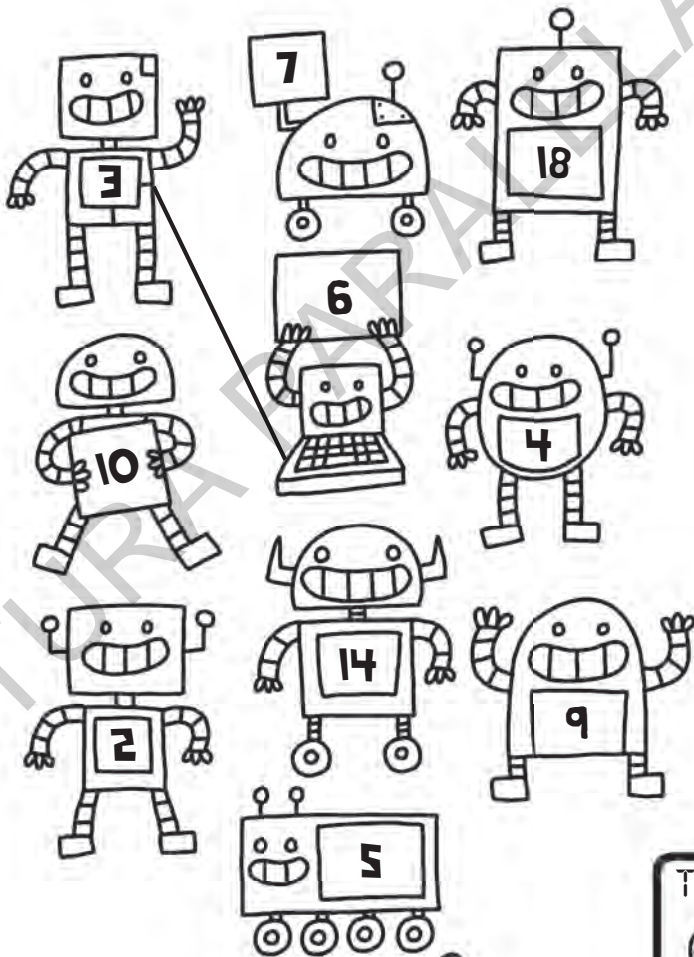
A creat un site de antrenare a minții, [BrainedUp.com](http://BrainedUp.com), și are un website de exerciții de perspicacitate, numit [PuzzleMix.com](http://PuzzleMix.com). Gareth a obținut un doctorat la Universitatea Cambridge, unde a învățat mașinile să înțeleagă limbajul uman.

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 mai mare.

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



TIMP





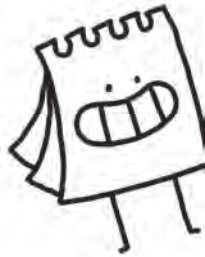
Completează grilele astfel încât numerele de la 1 la 3 să apară o singură dată pe fiecare rând și coloană. Atenție: numerele trebuie plasate astfel încât semnele „mai mare decât” să fie corecte.



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:

2	<	3	>	1
∨		∨		∧
1	<	2	<	3
∧		∨		∨
3	>	1	<	2



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.



$$+ = 7$$



$$+ = 10$$



$$+ = 9$$



■ .....      ■ .....      ■ .....


 Timp




Poți să afli vârsta 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.



# 67 CĂLĂTORIA MONSTRULUI

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.



Start ↓

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

↓ Final



Scrie răspunsul aici:

.....

