

УДК 793-053.2
ББК 77.059я92
М91



BRAIN GAMES FOR BRIGHT SPARKS

Puzzles and solutions by
Dr Gareth Moore
B.Sc (Hons) M.Phil Ph.D

Illustrations by Jess Bradley

Мур, Гарет

М91 100 головоломок для детей на каждый день / Г. Мур; ил. Д. Брэдли; пер. с англ. Усовой И.В. — Москва: Издательство АСТ, 2019. — 158, [2] с.: ил. — (Лучшая книга для досуга).

ISBN 978-5-17-119313-3.

Книга «100 головоломок для детей на каждый день» содержит огромное количество игр, головоломок и заданий, которые не дадут соскучиться и проверят читателя на сообразительность.

Запутанные лабиринты, логические и математические игры позволят натренировать свой ум и воображение, внимание и быстроту реакции, а главное – весело провести время!

Для младшего школьного возраста.

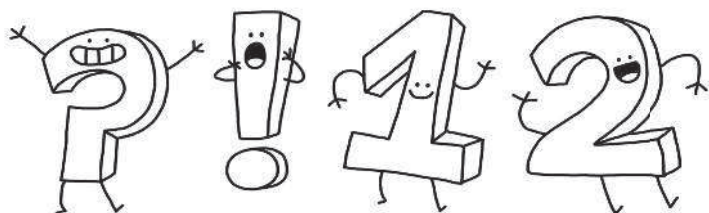
УДК 793-053.2
ББК 77.059я92

Puzzles and solutions © Gareth Moore 2019
Illustrations and layouts © Buster Books 2019
© Усова И.В., пер. с англ., 2019
© ООО «Издательство АСТ», 2019

ВВЕДЕНИЕ

Самое время испытать свои мозги с этой увлекательной книгой, полной умных игр и головоломок.

С каждой страницей головоломки становятся всё сложнее, поэтому лучше начать с самого начала и постепенно продвигаться вперёд. На странице с каждой головоломкой в правом нижнем углу ты увидишь символ с часами. Засекай время и записывай, сколько тебе потребовалось времени на решение каждой задачи.



На страницах с головоломками найдётся достаточно места для записей, но если тебе понадобится больше, в конце книги есть свободные страницы специально для этого.

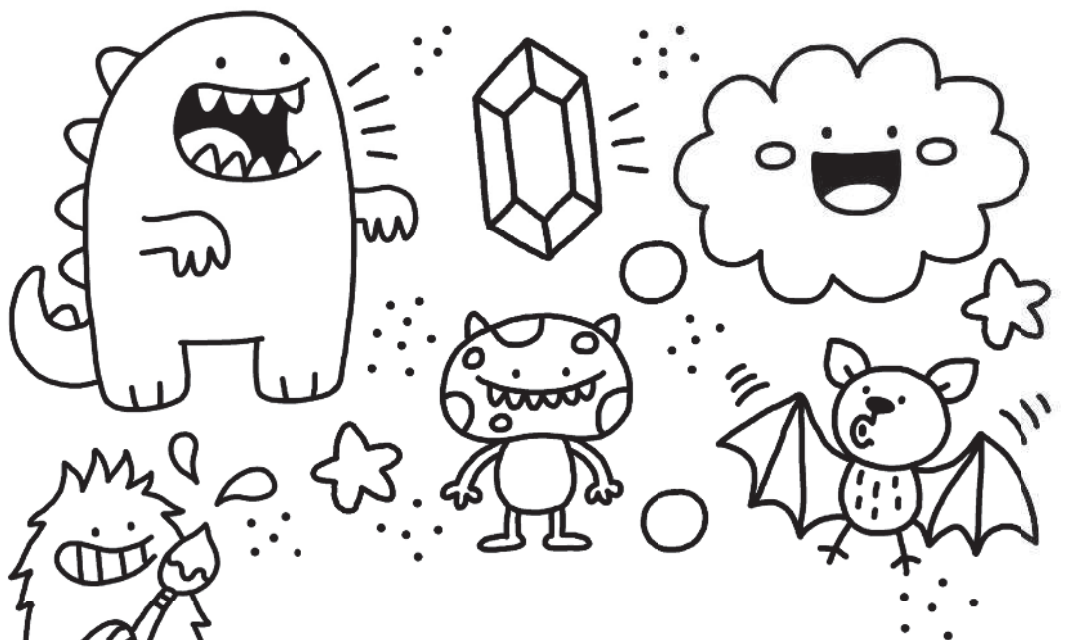
К каждой головоломке есть инструкция, она подскажет тебе, как начать. Если ты не понимаешь, что делать, прочти инструкцию ещё раз и проверь – ничего ли ты не упустил? У большинства головоломок есть примеры.

Вписывай ответы карандашом, чтобы стереть их в случае необходимости.

Если застрянешь на какой-нибудь головоломке, попроси взрослых помочь. Ну а если уж ты **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** застрял, загляни в ответы в конце книги, а после постарайся понять, как бы ты мог самостоятельно прийти к верному решению.

Удачи! Повеселись как следует!





**ПРИСТУПИМ К
ГОЛОВЛОМКАМ!**



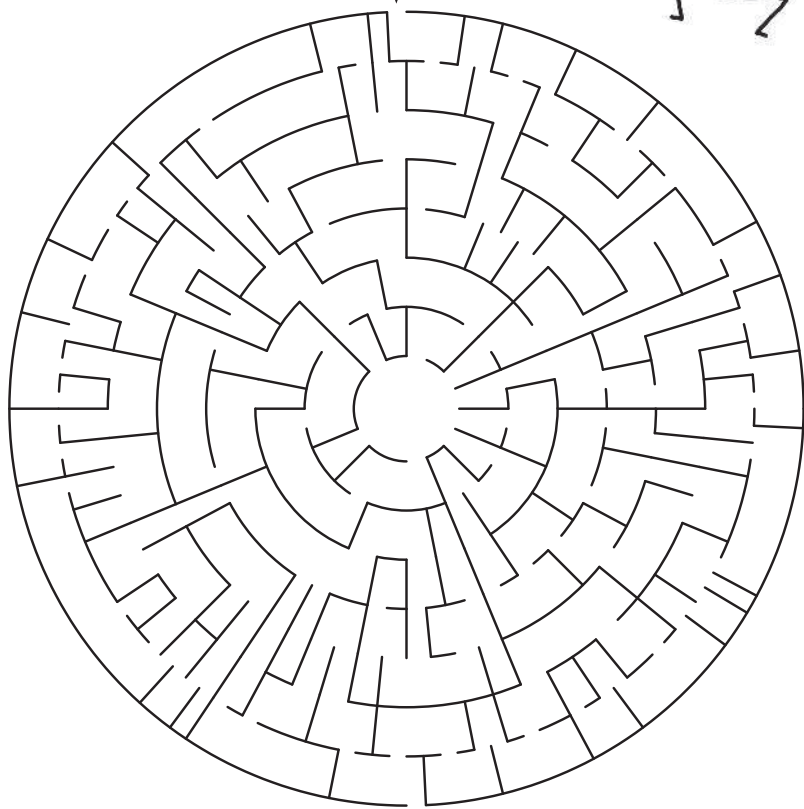
2

ПУТАНИЦА С ПАУТИНОЙ

Помоги пауку добраться до середины паутины,
а затем выйти с другой стороны.
Не забудь про время!



СТАРТ



ФИНИШ



3

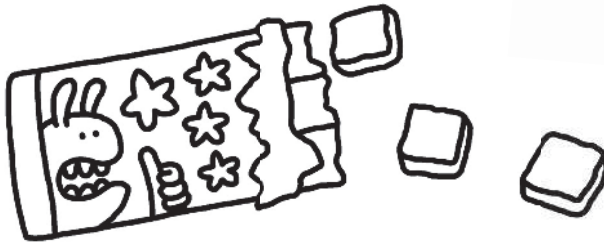
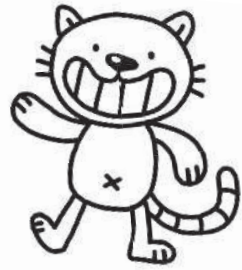
ВКУСНЫЕ РАСЧЁТЫ

Сможешь разобраться в этих шоколадных вычислениях?

1. Четверо друзей делят десять долек шоколада поровну. Поможешь им? Дольки нельзя разламывать, но лишние можно просто отложить.

СКОЛЬКО ДОЛЕК...

- а. ...у каждого из друзей?
- б. ...было отложено?



2. Трое друзей делят плитку шоколада. Каждый взял себе по четыре дольки, а две дольки пришлось отложить.

Сколько долек было
в плитке шоколада
изначально?

.....

ВРЕМЯ



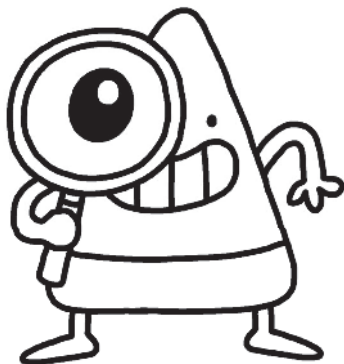
.....

4

ХИТРЫЕ БУКВЫ

Заполни пустые квадраты в сетке так, чтобы буквы А, Б и В повторялись лишь раз в каждом столбце и каждой строке.

		А
В		

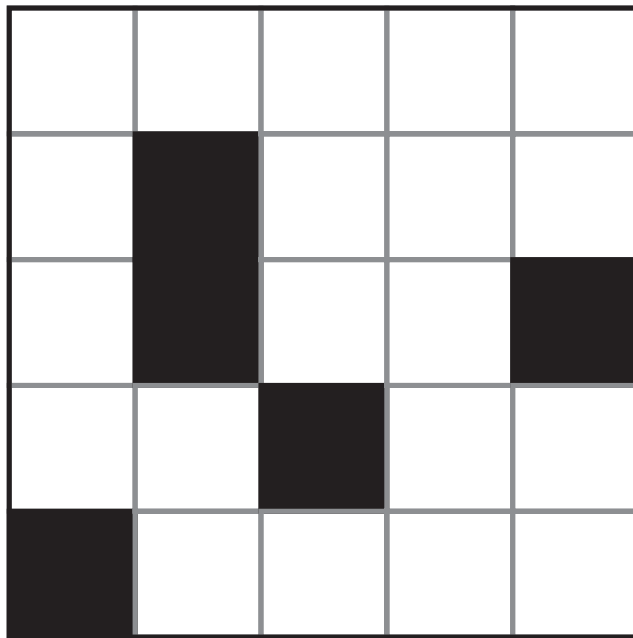
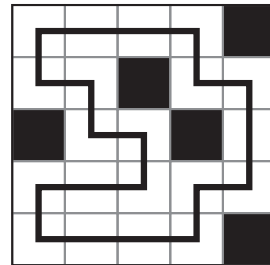
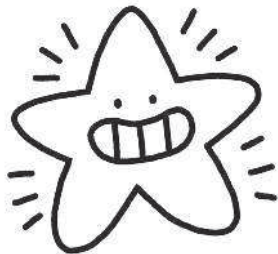


5

ЛОГИЧЕСКАЯ ЛИНИЯ

Попытайся провести линию так, чтобы она прошла через каждую белую клетку. Можно двигаться только по горизонтали и вертикали, а каждую клетку пересекать можно лишь один раз. Нельзя пересекать и саму линию.

ПРИМЕР:



ВРЕМЯ



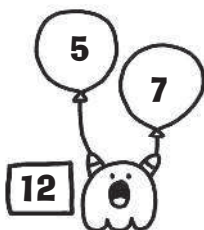
.....

6

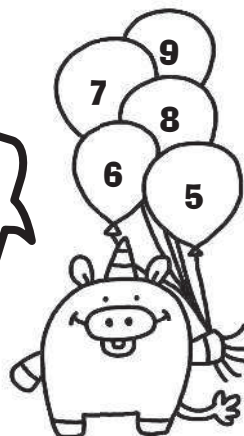
ВОЗДУШНЫЕ ЦИФРЫ

Эти монстры хотят летать, но, чтобы оторваться от земли, им придётся купить воздушные шары.

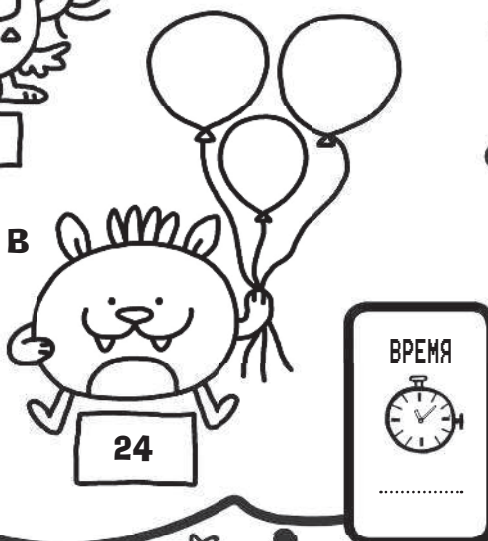
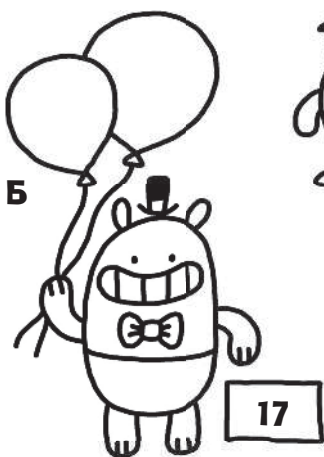
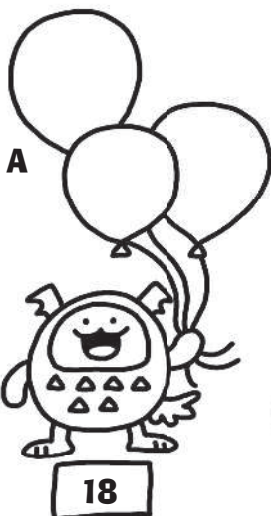
Подбери для каждого монстра пронумерованные шары, которые в сумме образовывали бы число, указанное возле него. Ни у кого из них не должно быть в руках повторяющихся цифр.

ПРИМЕР:

**ПОДХОДИ!
ВОЗДУШНЫЕ
ШАРЫ
НА ПРОДАЖУ.**



**ПРОДАВЕЦ
ВОЗДУШНЫХ
ШАРОВ**



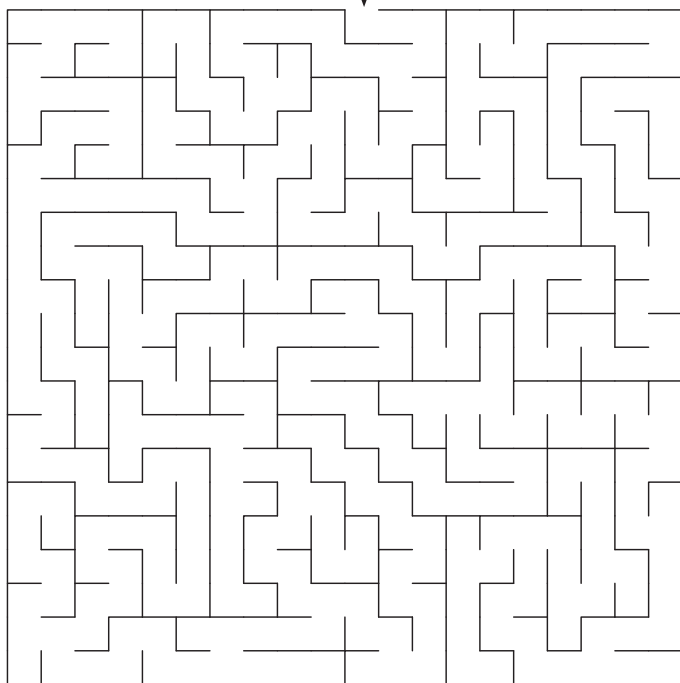
7

ИНОПЛАНЕТНЫЙ ЛАБИРИНТ

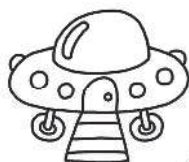
Хорошо ориентируешься в лабиринтах? Помоги маленькому заблудившемуся инопланетянину найти дорогу к космическому кораблю, чтобы он мог отправиться домой.



СТАРТ



ФИНИШ



ВРЕМЯ

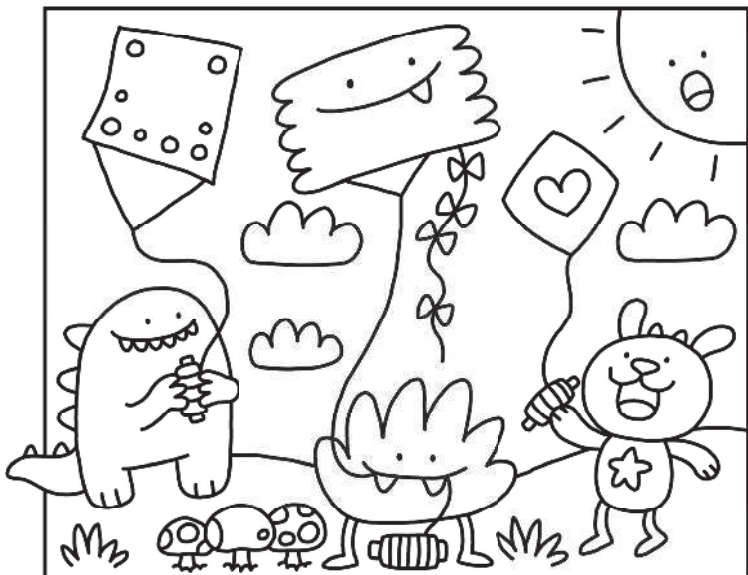
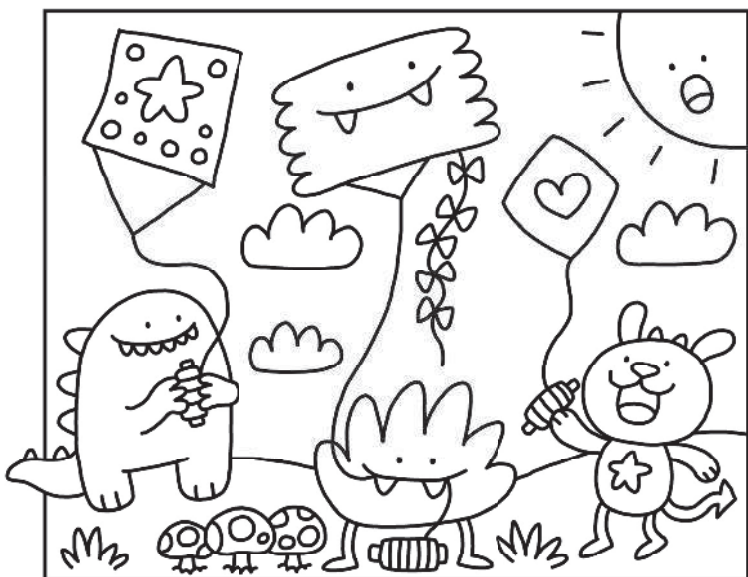


.....

8

НАЙДИ ОТЛИЧИЯ

Найти пять отличий между изображениями.

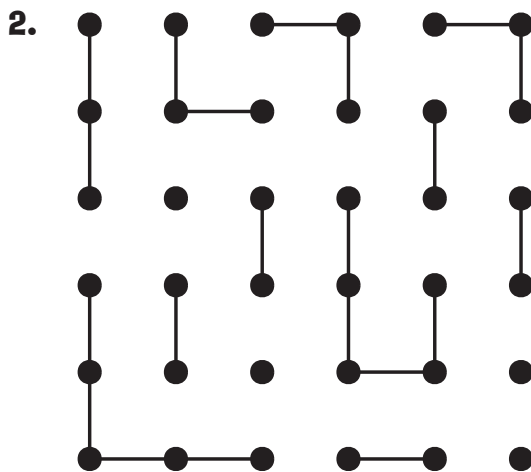
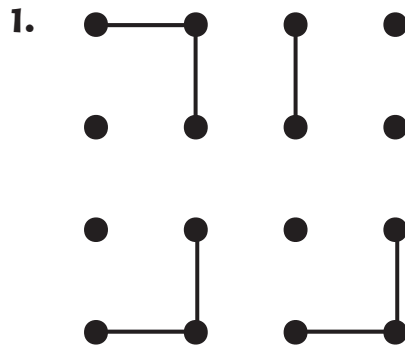
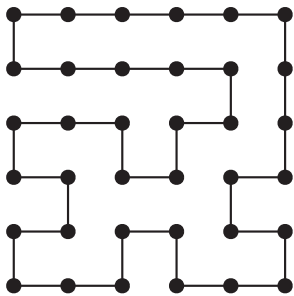


9

КОРОБКА ТОЧЕК

Попробуй пересечь одной линией все точки.
Двигаться можно по горизонтали и по вертикали
и нельзя пересекать линию. Чтобы тебе было проще,
части линии уже нарисованы.

ПРИМЕР:



ВРЕМЯ



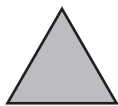
.....

10

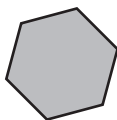
МАГИЯ ЗЕРКАЛ

Сможешь найти зеркальные отражения фигур 1, 2 и 3? Обведи выбранные фигуры в кружок. Можешь воспользоваться зеркалом, если застрянешь.

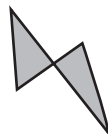
1.



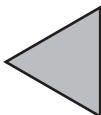
2.



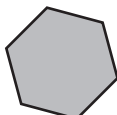
3.



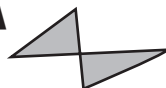
А



А



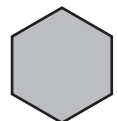
А



Б



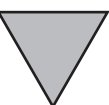
Б



Б



В



В



В

