Een uitgave van DE LANTAARN

Oorspronkelijke titel: *Brain Gaming for Clever Kids*

Oorspronkelijk uitgegeven in 2018 door Buster Books, een imprint van Michael O'Mara Books Limited

Puzzels en oplossingen © Gareth Moore

Illustraties en lay-out © Buster Books 2018

Artwork: Chris Dickason en Shutterstock

© 2020 De Lantaarn b.v., Ede

Vertaling: Ingrid Hadders/Vitataal

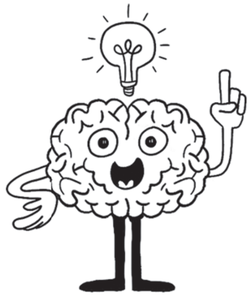
Redactie en productie: Vitataal

Opmaak: Studio Spade

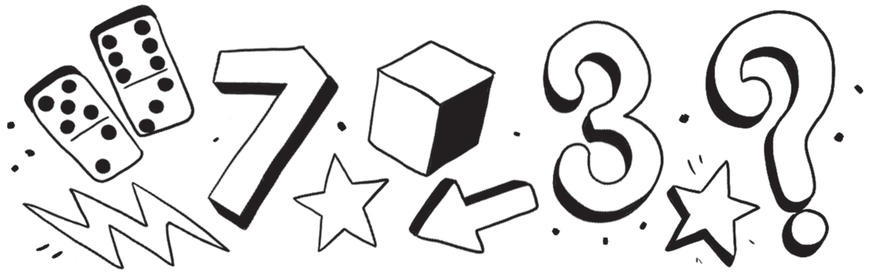
ISBN 978-94-6354-486-3

NUR 214

www.lantaarnpublishers.nl



Niets uit deze uitgave mag worden gereproduceerd door middel van elektronische of andere middelen, met inbegrip van geautomatiseerde systemen, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.



INLEIDING

Heb je zin om je hersens eens flink aan het werk te zetten? Dan is dit boek wat voor jou! Het bevat 50 spelletjes om je hersens over te breken. Je kunt elk spel op zichzelf spelen, maar hoe verder je in het boek komt, hoe moeilijker de spelletjes worden. Misschien begin je liever vooraan en werk je langzamerhand naar het einde.

Boven aan elke bladzijde is ruimte overgelaten waarin je kunt noteren hoeveel tijd je nodig had om het raadsel op te lossen. Maak gerust aantekeningen in dit boek – dat kan helpen om je aandacht bij de puzzel te houden. Achter in het boek zitten wat bladzijden die je kunt gebruiken voor het uitwerken van je antwoorden.

Lees eerst de instructies voor je aan een puzzel begint. Lees de instructies opnieuw als je vastloopt; misschien heb je iets gemist. Werk met potlood, zodat je de dingen gemakkelijk kunt uitgummen en opnieuw kunt beginnen.

INLEIDING

Als je nog steeds niet verder komt, kun je een volwassene om hulp vragen – maar weet je dat jouw hersens eigenlijk veel meer kunnen dan die van een volwassene? Wanneer je ouder wordt, verwijderen je hersens stukjes informatie die misschien niet meer nodig zijn. En dat betekent dat jij misschien wel veel beter in puzzelen bent dan je ouders of grootouders.

Als je er ECHT niet uitkomt, kun je even spieken. Achter in dit boek staan de antwoorden. Kijk daarna nog eens hoe je de puzzel had kunnen oplossen.

Aan de slag en veel plezier!

Maak kennis met de Brain Games Master: Gareth Moore

Dr. Gareth Moore is puzzelkampioen en auteur van allerlei puzzel- en hersengymnastiekboeken.

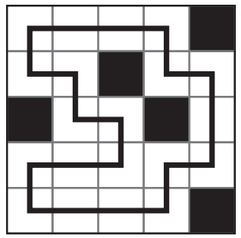
Hij zette een onlinesite op voor braintraining: BrainedUp.com en beheert de online denksportsite PuzzleMix.com. Gareth behaalde een doctorsgraad aan de universiteit van Cambridge, waar hij computers leerde om gesproken Engels te begrijpen.

BREINBREKER 1

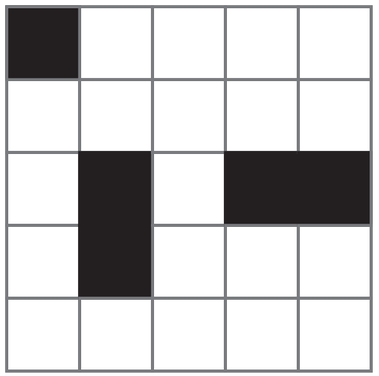
TIJD .....

Gebruik je enorme denkkracht om een enkele lijn te trekken die door elk wit vakje van de onderstaande puzzels loopt. Gebruik alleen horizontale en verticale lijnen. De lijn mag zichzelf niet kruisen of meer dan eenmaal door een vakje gaan.

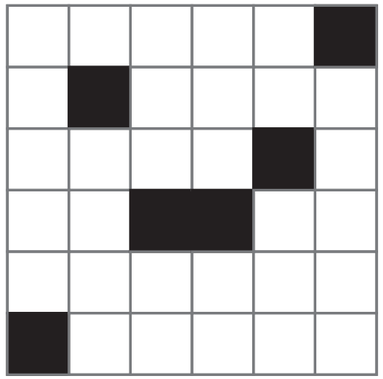
Hier zie je een voorbeeld van hoe het werkt.



a)



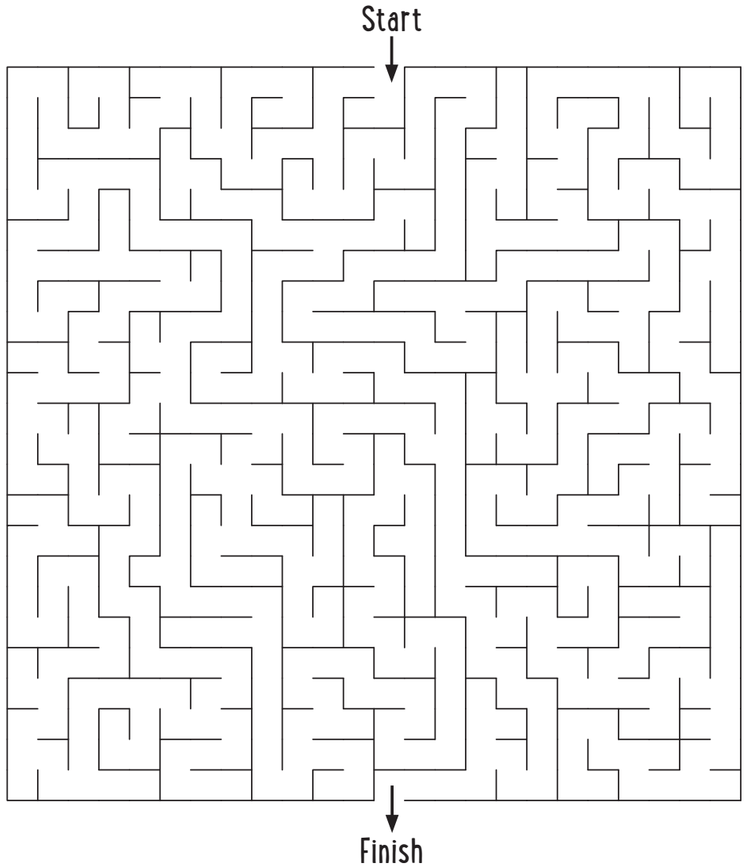
b)

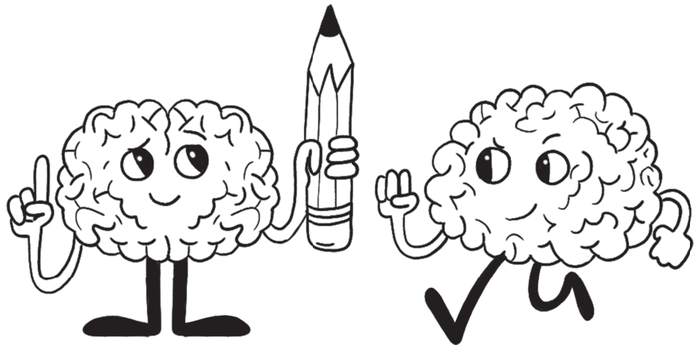


BREINBEKER 2

TIJD .....

Zoek zo snel mogelijk je weg door de doolhof, probeer geen foute afslagen te nemen of vast te lopen.





BREINBREKER 3

TIJD .....

Kun je de cijfers zo in de lege vakjes van het raster zetten dat de getallen van 1 tot en met 16 een ononderbroken ketting vormen?

DE REGELS

- Begin bij 1 en ga door naar 2, 3 en 4 enzovoort. Ga van het ene vakje steeds naar een aangrenzend vakje.
- Je mag in de vakjes naar links, rechts, omhoog of omlaag bewegen, maar niet schuin.

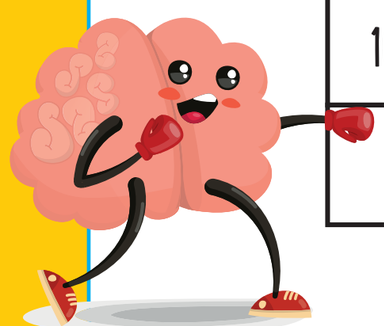
In dit voorbeeld zie je hoe het werkt.

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	



TIJD .....

BREINBEKER 4

Gebruik je sudokuvaardigheden en los deze puzzel op. Zet in elke kolom, rij en in elk blokje van 2 x 2 vakjes een cijfer van 1 tot en met 4. Zorg dat geen enkele kolom, rij of vakje dubbele cijfers bevat.

In dit voorbeeld zie je hoe het werkt.

1		2	
	4		2

➡

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

4	1		
		4	2

BREINBREKER 5

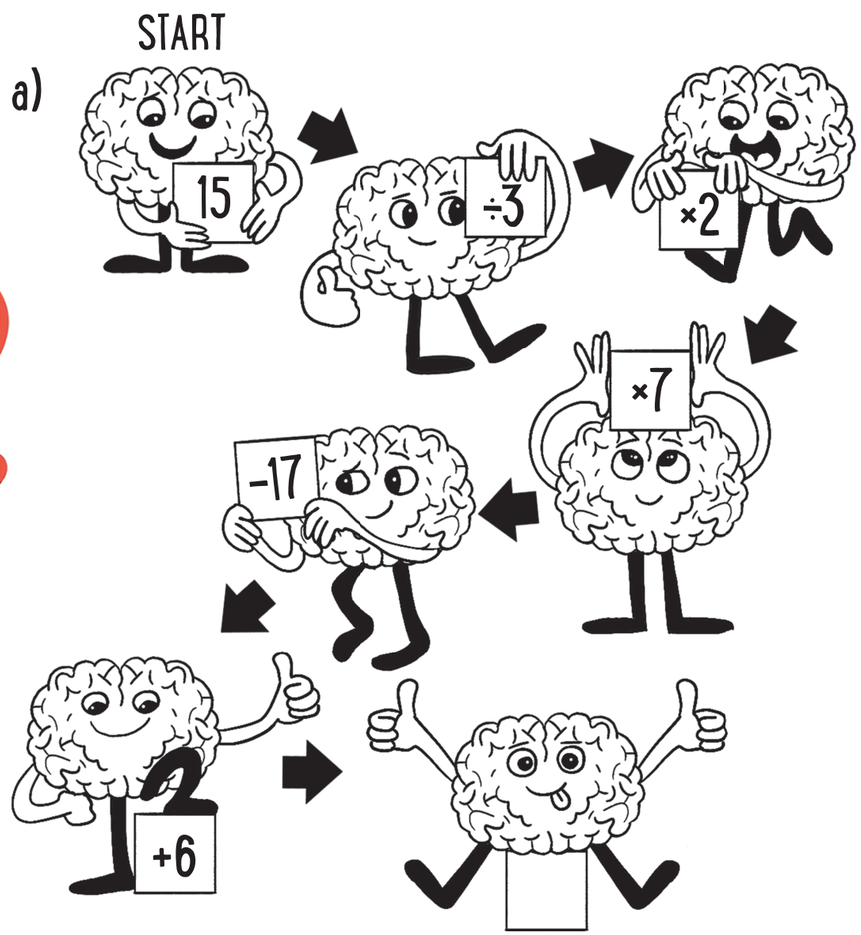
TIJD .....

Deze slimme breinbazen geven je rekenopdrachten. Begin met het getal aan het begin van elke keten, volg de pijlen en doe wat er staat.

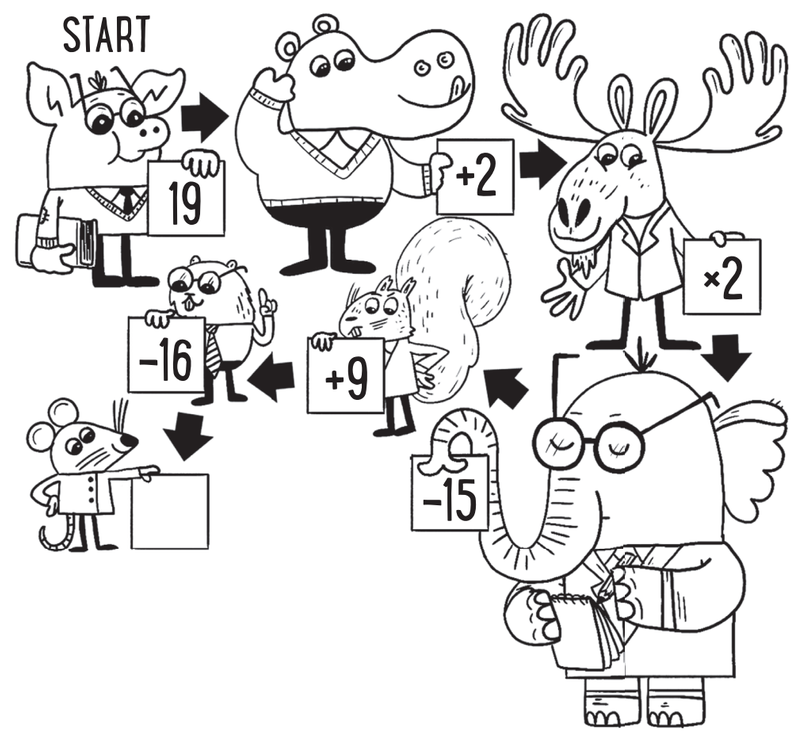
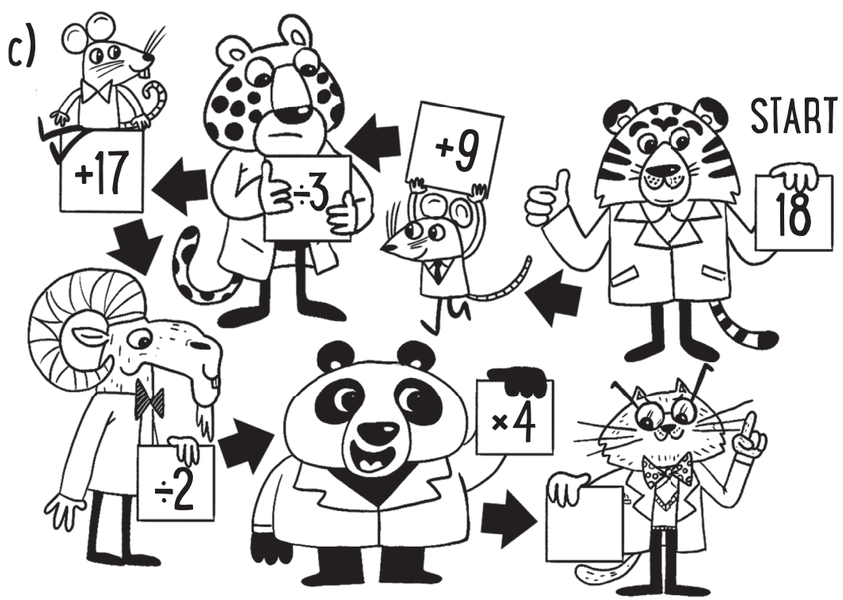
Bijvoorbeeld: in de onderstaande keten beginnen we met 15, delen dat door 3, vermenigvuldigen de uitkomst met 2, enzovoort, tot je het einde van de keten bereikt.

Schrijf de uitkomst in het lege vakje aan het einde van de reeks.

a)



b)



c)