

**300**

**TRAIN  
JE BREIN  
PUZZELS**

VAN

**NIVEAU 1**

TOT

**NIVEAU 5**

© 2019 – Baeckens Books NV, Mechelen

Brainsnack® Train je brein puzzels © 2019 PeterFrank t.v.  
Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of  
openbaar gemaakt, op welke wijze dan ook, zonder  
voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

ISBN 978 90 5924 674 4  
NUR 494  
D/2019/6186/60

**300**

**TRAIN  
JE BREIN  
PUZZELS**

Peter De Schepper en Frank Coussement

# inhoud

Dit gigantische puzzelboek met 300 puzzels bevat twaalf verschillende puzzels van heel eenvoudig tot aartsmoelijk.

Dit zijn de puzzels:

Golf	<b>NIVEAU 2</b>
Letterblokjes	<b>NIVEAU 2</b>
Woordzoeker	<b>NIVEAU 2</b>
Droedel	<b>NIVEAU 3</b>
Letter + of -	<b>NIVEAU 3</b>
Woordclub	<b>NIVEAU 3</b>
Woordpiramide	<b>NIVEAU 3</b>
Zoek het woord	<b>NIVEAU 1-3</b>
Binairo®	<b>NIVEAU 2-4</b>
Breinbreker	<b>NIVEAU 2-4</b>
Connect	<b>NIVEAU 2-4</b>
Sudoku	<b>NIVEAU 2-5</b>

# spelregels

## Binairo®

Er zijn slechts drie spelregels.

1. Vul het raster zo in dat elke rij en elke kolom gevuld is met evenveel nullen en eentjes.
2. Er mogen niet meer dan twee nullen of twee eentjes naast of onder elkaar staan.
3. Identieke rijen en kolommen zijn niet toegestaan.

0				1	1				0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	
		0	0			0						1	0	0	1	0	1	0	1
0		0								0								1	0
1				0				0	0										0
					1														0
		0								0									1
	1		0	0		0	0												0
1							0												1

## Breinbreker

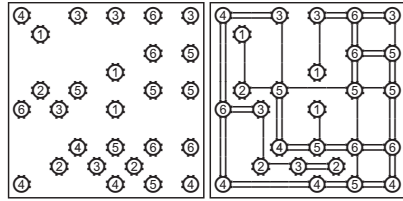
Om een Breinbreker op te lossen moet je logisch denken. Je maakt daarbij gebruik van één of meerdere strategieën zoals associaties, richting, verschillen, berekeningen, volgorde, ruimtelijk inzicht, kleuren, eenheden, enz.

## Connect

Verbind alle cirkels met horizontale of verticale rechte lijnen in één aaneengesloten groep.

De cijfers tonen hoeveel lijnen met een cirkel verbonden zijn. Er kunnen niet meer dan twee lijnen

in eenzelfde richting getrokken worden en de lijnen kunnen geen cirkels of andere lijnen kruisen.



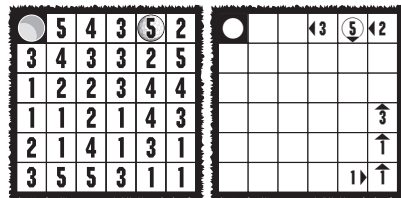
## Droedel

Een droedel is een combinatie van een beeld, cijfers en/of letters die een woord voorstellen. Soms is 'outside the box' denken een aanrader.

## Golf

Teken de kortste weg vanaf de bal naar de hole.

- Verplaatsen mag alleen horizontaal en verticaal, niet diagonaal.
- Het getal op elk veld duidt op het aantal velden dat je de bal moet verplaatsen in dezelfde richting.
- Bij elke stop mag je van richting veranderen.



# Spelregels

## Letterblokken

Verleg de zeven letterblokken zodat bovenaan en onderaan twee woorden worden gevormd die je kunt associëren met het onderwerp.

Voor de moeilijkere puzzels werden op een of twee blokken de bovenste en onderste letter gewisseld. Dit staat telkens vermeld bij de puzzel.

## Letter + of -

Elk woord onderaan bevat de

letters van het woord erboven min

of plus de letter in het zwarte vak.

Een letter is al juist ingevuld.

## Sudoku

Om een sudoku op te lossen heb je geen

wiskundig inzicht nodig maar volstaat

het om logisch te redeneren. Gokken is

dit dus niet de juiste methode.

Vul het raster zo in dat elke rij, elke

kolom en elk blok van 3x3 vakjes alle

cijfers van 1 tot en met 9 bevatten.

3	9	7	5	2	6	4	1	8											
5	2	4	3	8	1	9	7	6											
1	8	6	4	9	7	2	3	5											
4	7	8	6	1	2	3	5	9											
6	5	9	8	7	3	1	4	2											
2	1	3	9	5	4	6	8	7											
8	6	1	7	3	9	5	2	4											
9	3	5	2	4	8	7	6	1											
7	4	2	1	6	5	8	9	3											

## Woordclub

Vorm met de letters van het woord

boven het raster het woord dat tussen de

haakjes omschreven staat.

Je krijgt een letter cadeau.

## Woordpiramide

Elk volgend woord bevat de

letters van het bovenstaande

woord plus één extra letter.

## Woordzoeker

Alle woorden zijn zowel verticaal,

horizontaal als diagonaal in de twee

richtingen verborgen. De overgebleven

letters vormen in de leesrichting een zin.

## Zoek het woord

In deze puzzel zit in leesrichting

een woord verborgen.

Zoek het woord als je weet dat

elke pijl naar een andere

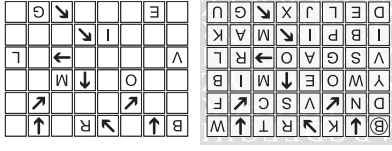
letter van het woord wijst.

De letters van het woord mogen elkaar

onderling niet raken, niet verticaal,

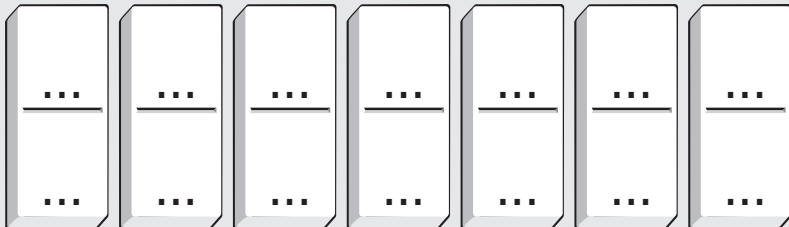
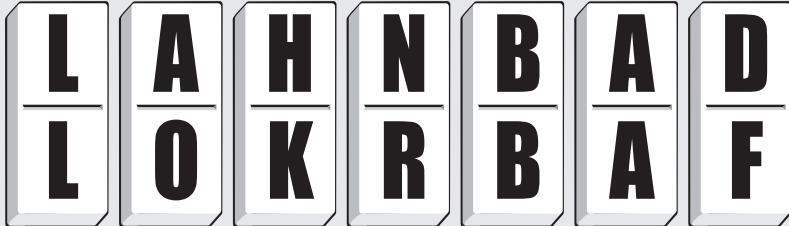
niet horizontaal en niet diagonaal.

Een letter is al juist omcirkeld.



# TRAIN JE BREIN PUZZELS

**1** **LETTERBLOKJES** **NIVEAU 2**  
Balsport \*



# TRAIN JE BREIN PUZZELS

2

GOLF

NIVEAU 2



5

4

3



2

3

4

3

3

2

5

1

2

2

3

4

4

1

1

2

1

4

3

2

1

4

1

3

1

3

5

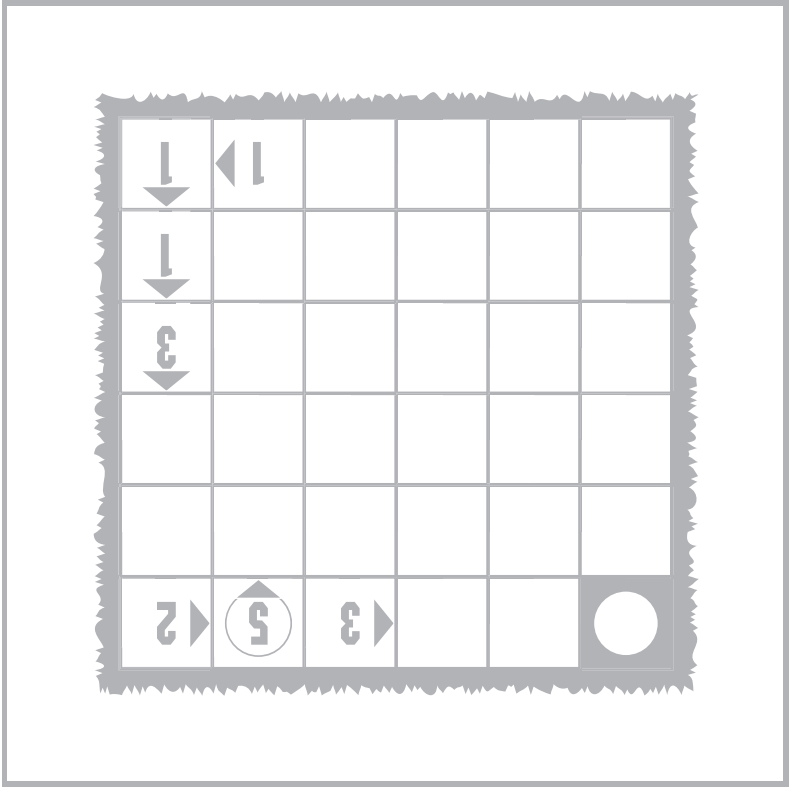
5

3

1

1





# TRAIN JE BREIN PUZZELS

3

WOORDZOEKER

Wiskunde

NIVEAU 2

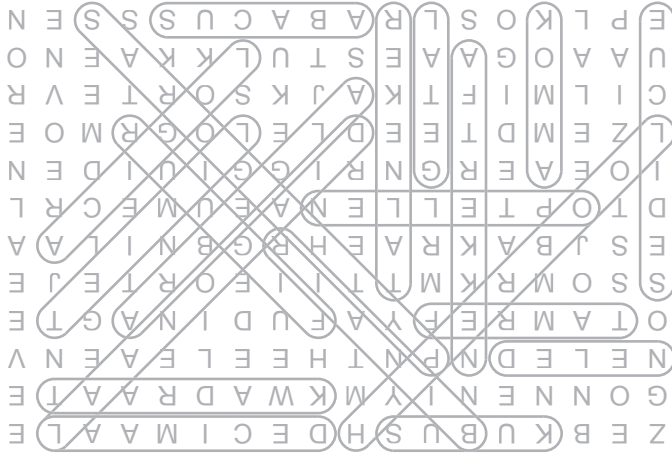
ABACUS  
AFTREKKEN  
ALGEBRA  
BINAIR  
DECIMAAL  
DELEN  
DIAGONAAL

EUCLIDES  
FERMAT  
FIGUUR  
GETAL  
HYPERBOOL  
KOMMA  
KUBUS

KWADRAAT  
LIMIET  
LOGICA  
OPTELLEN  
PYTHAGORAS  
REKENLAT

Z	E	B	K	U	B	U	S	H	D	E	C	I	M	A	A	L	E
G	O	N	N	E	N	I	Y	M	K	W	A	D	R	A	A	T	E
N	E	L	E	D	N	P	N	T	H	E	E	L	E	A	E	N	V
O	T	A	M	R	E	F	Y	A	F	U	D	I	N	A	G	T	E
S	S	O	M	R	K	M	T	T	I	I	E	O	R	T	E	J	E
E	S	J	B	A	K	R	A	E	H	R	G	B	N	I	L	A	A
D	T	O	P	T	E	L	L	E	N	A	E	U	M	E	C	R	L
I	O	E	A	E	R	G	N	R	I	G	G	I	U	I	D	E	N
L	Z	E	M	D	T	E	E	D	L	E	L	O	G	R	M	O	E
C	I	L	M	I	F	T	K	A	J	K	S	O	R	T	E	V	R
U	A	A	O	G	A	A	E	S	T	U	L	K	K	A	E	N	O
E	P	L	K	O	S	L	R	A	B	A	C	U	S	S	S	E	N

Zie begonnen met heel eenvoudige  
sommige, jaren later leerden ze de  
moeilijkste vraagstukken oplossen.



# TRAIN JE BREIN PUZZELS

← **4**

**DROEDEL**

**NIVEAU 3** □



**D**

# TRAIN JE BREIN PUZZELS

5

LETTER + OF -

NIVEAU 3

E L F T A L L E N - L

A

G R A S P L E I N - G

S

N A A L D H O U T + E

H