



BRAIN GAMES

voor
8-jarigen



© Nederlandse editie: Uitgeverij Condor, 2024

Vertaling: Textcase, Deventer

Vormgeving omslag: Bibi Vlaar

Boekverzorging: voor Textcase, Rogier Stoel, rogiestoel.nl

Originele titel: *Brain Games for Clever Kids 8 Year Olds*

© Engelse editie: Michael O'Mara Books Limited, 2024

Tekst: Gareth Moore

Illustraties: Chris Dickason

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, elektronisch databestand of op welke andere wijze ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

www.uitgeverijcondor.nl

www.kinderboeken.nl

ISBN 978 94 9335 622 1

NUR 228



Dit boek is gedrukt op papier met het FSC®-keurmerk.
Zo helpen we waardevolle bossen te behouden.



INLEIDING

Maak je klaar om je hersenen tot het uiterste te kraken met deze leuke spelletjes!

Kies uit 101 puzzels. Je kunt ze in elke gewenste volgorde maken en in je eigen tempo doorwerken.

Begin elke puzzel met het lezen van de instructies. Soms is dit het moeilijkste deel van de puzzel, dus maak je geen zorgen als je de instructies nog een paar keer moet lezen om ze goed te begrijpen.

Als je eenmaal weet wat je moet doen, is het tijd om het juiste antwoord te vinden. Gebruik een stopwatch en neem de tijd op die je nodig hebt om de puzzel te voltooien. Noteer je eindtijd bovenaan de pagina.

Voor een extra uitdaging kun je later terugkomen en proberen de puzzel nog sneller te voltooien!



INTRODUCTIE

Achterin dit boek vind je een paar pagina's waarop je aantekeningen kunt maken, lekker kunt krabbelen of je antwoorden verder kunt uitwerken.

Als je echt moeite hebt met een puzzel, kijk dan naar de oplossingen achterin om te zien hoe het werkt. Probeer het later nog eens en kijk of je er de tweede keer wel uitkomt.

Succes en veel plezier!

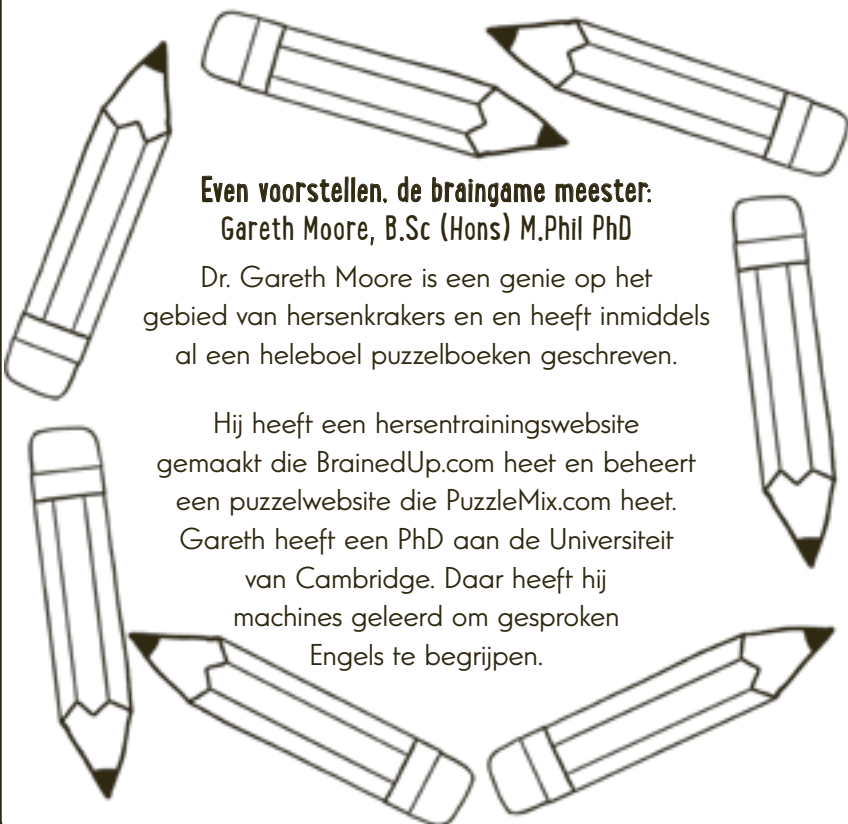
Even voorstellen. de braingame meester:

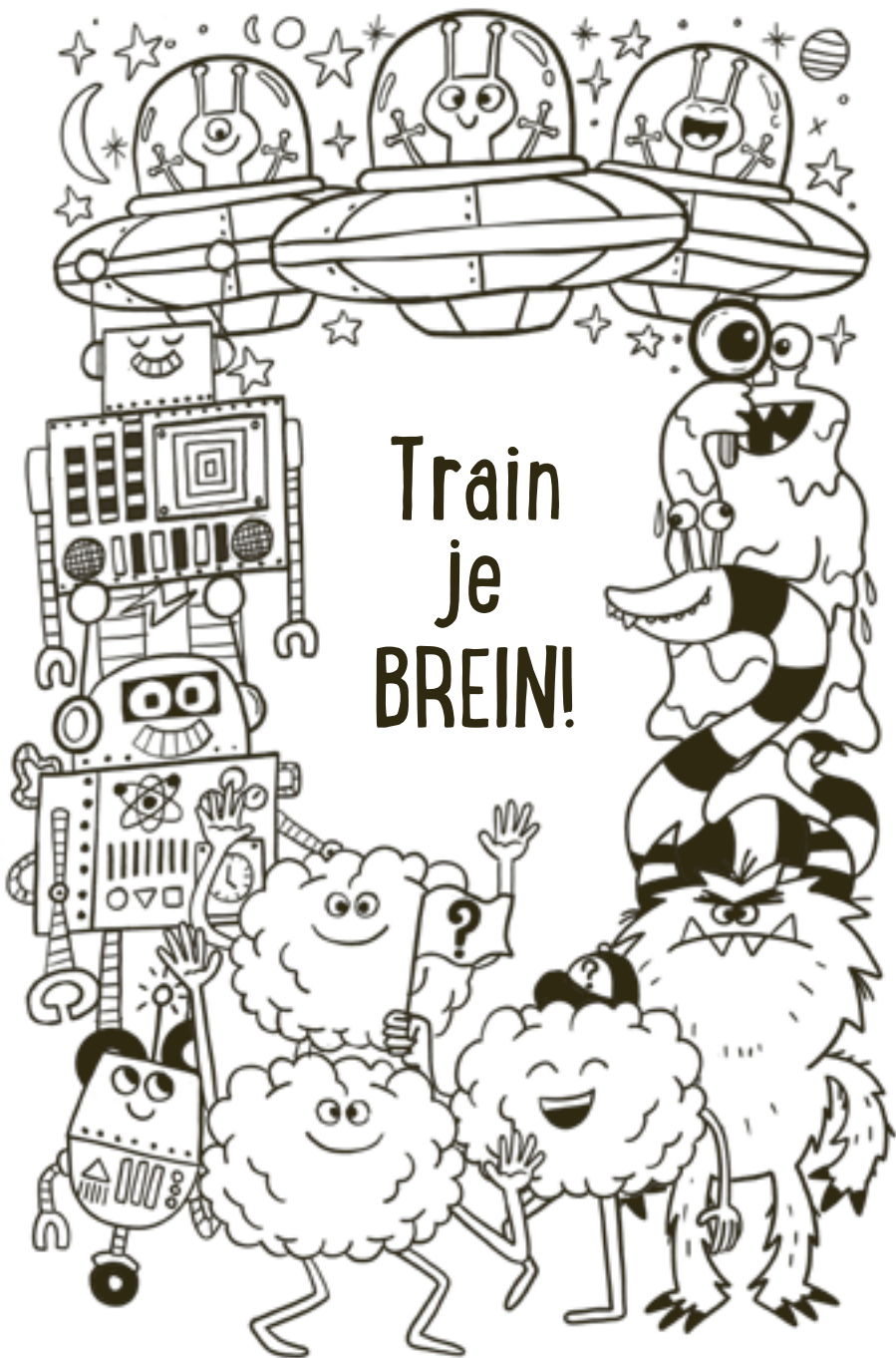
Gareth Moore, B.Sc (Hons) M.Phil PhD

Dr. Gareth Moore is een genie op het gebied van hersenkrakers en heeft inmiddels al een heleboel puzzelboeken geschreven.

Hij heeft een hersentrainingswebsite gemaakt die BrainedUp.com heet en beheert een puzzelwebsite die PuzzleMix.com heet.

Gareth heeft een PhD aan de Universiteit van Cambridge. Daar heeft hij machines geleerd om gesproken Engels te begrijpen.





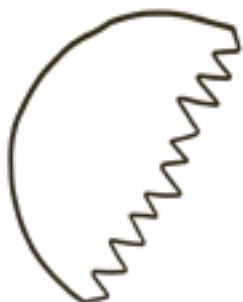
Train
je
BREIN!

BRAINGAME 1



TIJD

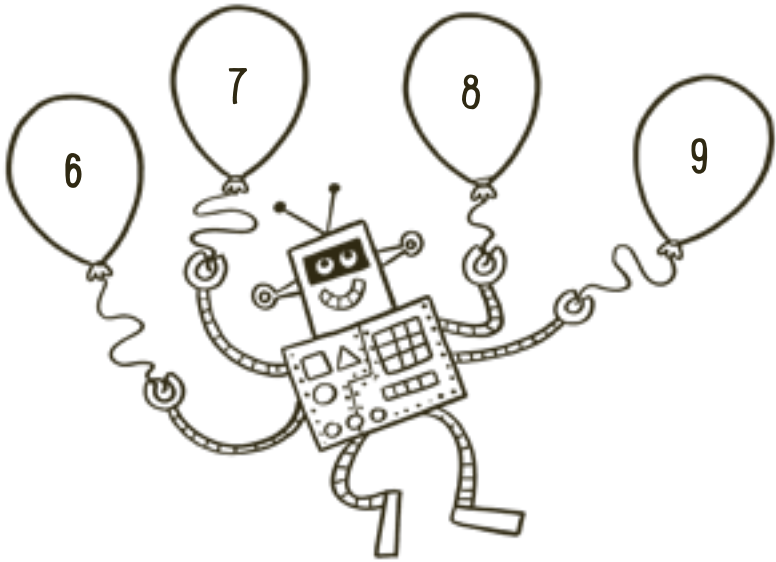
Drie borden zijn gevallen en elk bord is in tweeën gesplitst.
Trek lijnen om de helften weer samen te voegen en de
borden weer compleet te maken.





TIJD

BRAINGAME 2



Een vriend heeft je uitgedaagd om een aantal ballonnen te pakken waarvan de getallen bij elkaar opgeteld verschillende totalen vormen. Welke ballonnen kies je voor elk totaal? Elke ballon kan niet meer dan één keer per totaal worden gebruikt. De eerste is al voor je gedaan.

$$16 = \text{7} + \text{9}$$

$$17 = \text{ } + \text{ }$$

$$13 = \text{ } + \text{ }$$

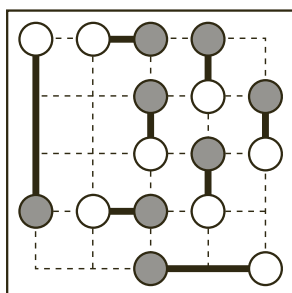
$$21 = \text{ } + \text{ } + \text{ }$$

BRAINGAME 3

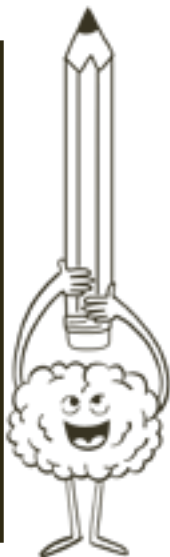
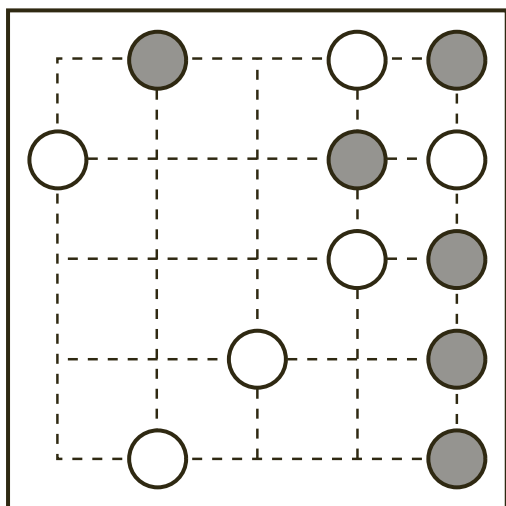
Trek een lijn over de stippellijnen om de cirkels tot paren te maken. Elk paar moet één grijze cirkel en één witte cirkel bevatten, net als in de voorbeeldoplossing hieronder.

Elke cirkel moet deel uitmaken van een paar van precies twee cirkels. De lijnen die je tekent mogen elkaar niet kruisen. Ze mogen ook niet over andere cirkels heen gaan.

Tip: Begin met de cirkels die maar met één andere cirkel verbonden kunnen worden.



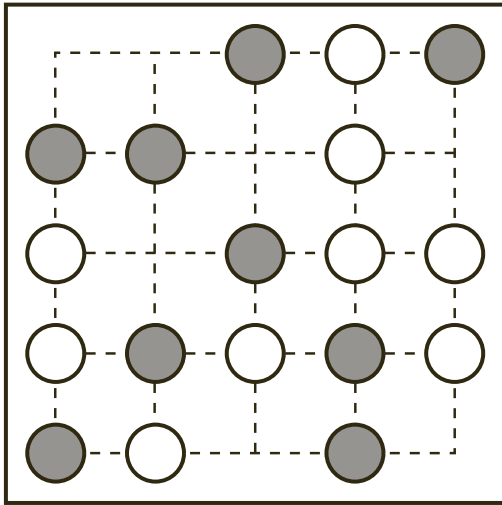
a)



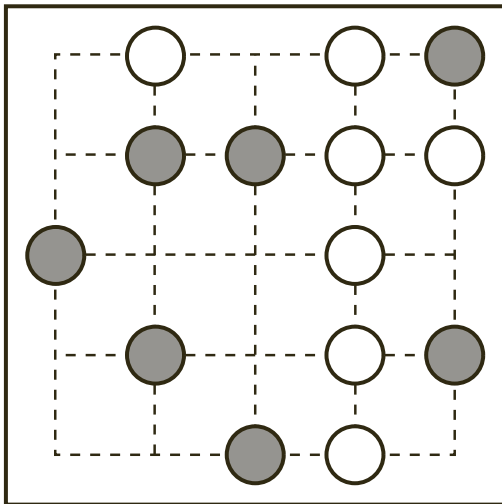


TIJD

b)



c)






















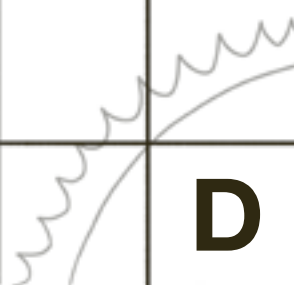
BRAINGAME 4



TIJD

Begin bij de 'X' en volg dan de pijlen in de volgorde hieronder, waarbij je voor elke pijl een vakje in de aangegeven richting beweegt. Bij welke letter kom je uit?



A				B
				
	X			
				
C				D

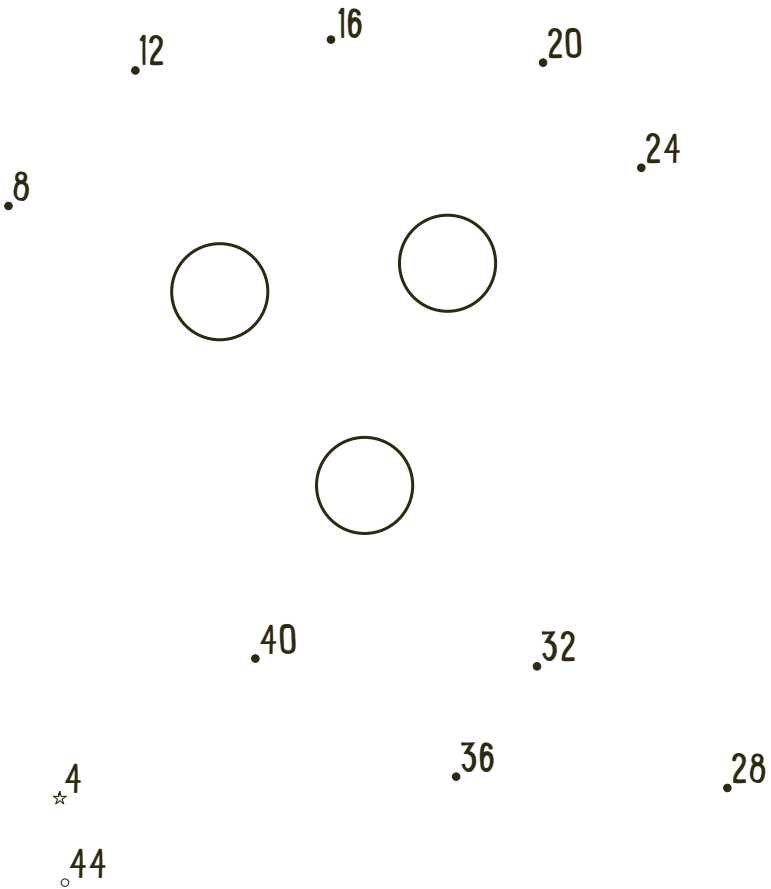
Het antwoord is:



TIJD

↙ BRAINGAME 5

Verbind alle stippen met rechte lijnen, begin bij 4 (gemarkeerd met een ster) en tel bij elke stap 4 op totdat je bij de laatste stip komt, die hol is. Wat zie je dan?



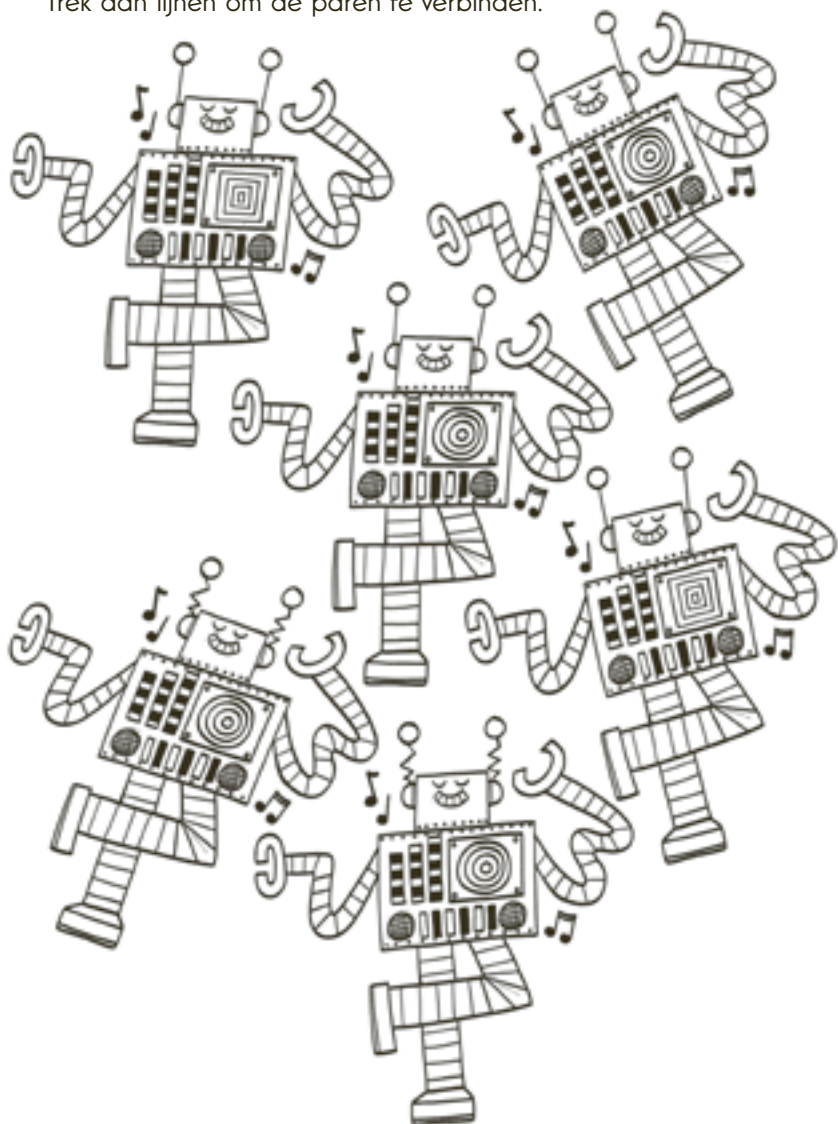
BRAINGAME 6



TIJD

Deze zes plaatjes lijken op elkaar, maar er zijn eigenlijk precies twee van elk ontwerp. Kun jij de identieke paren vinden?

Trek dan lijnen om de paren te verbinden.

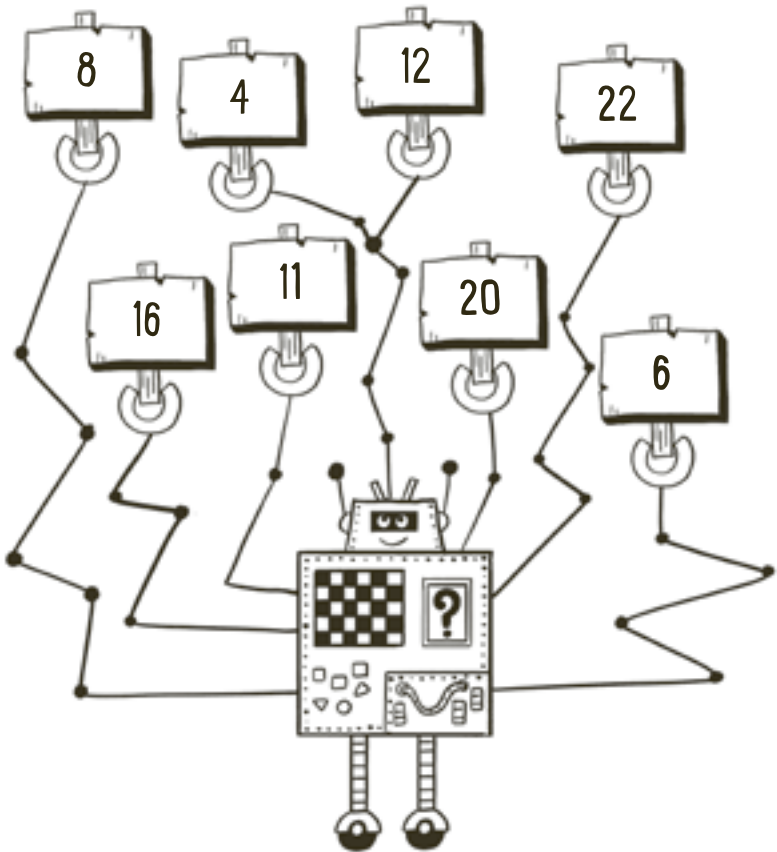




TIJD

↙ BRAINGAME 7

Een van de volgende getallen past niet bij de rest.
Welk getal past er niet bij en waarom?



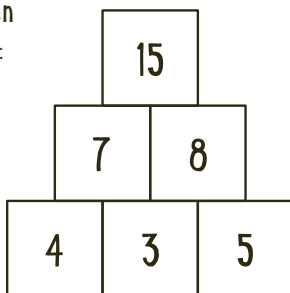
Het getal past er niet bij, omdat

.....

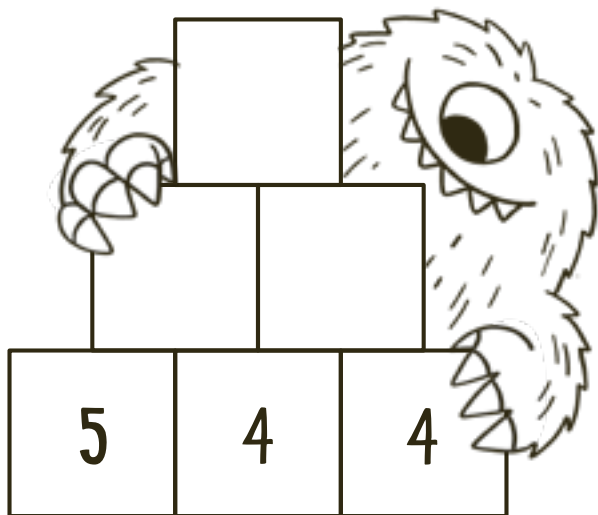
BRAINGAME 8

In de getallenpiramide hieronder is elk getal gelijk aan het totaal van de som van de twee getallen er direct onder. Kun je de lege vakjes in de andere getallenpiramides zo invullen dat ze ook dezelfde regel volgen?

Hier is een voorbeeld om te laten zien hoe een complete piramide eruitziet:



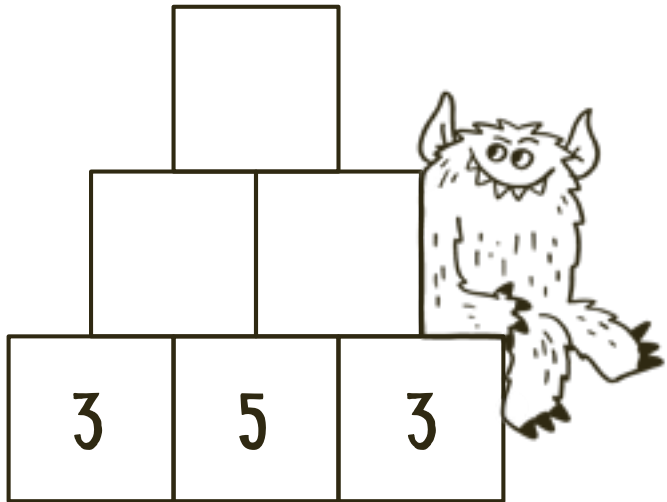
a)



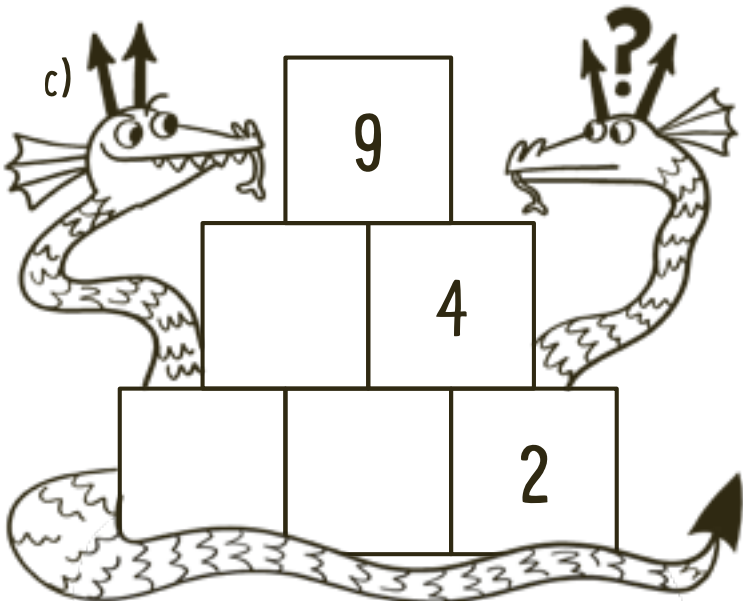


TIJD

b)



In deze laatste puzzel moet je de getallen van elkaar aftrekken om de ontbrekende cijfers te berekenen.

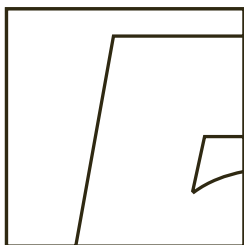
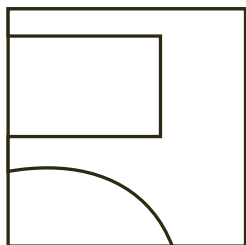
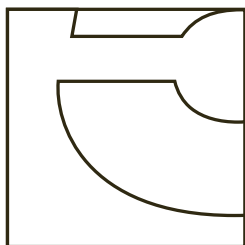
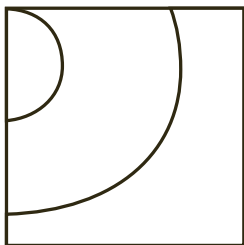


BRAINGAME 9



TIJD

Deze vier tegels kunnen in een vierkant van 2×2 worden gelegd om een afbeelding van een getal te laten zien. Welk getal is dat? Je hoeft de tegels niet te draaien.



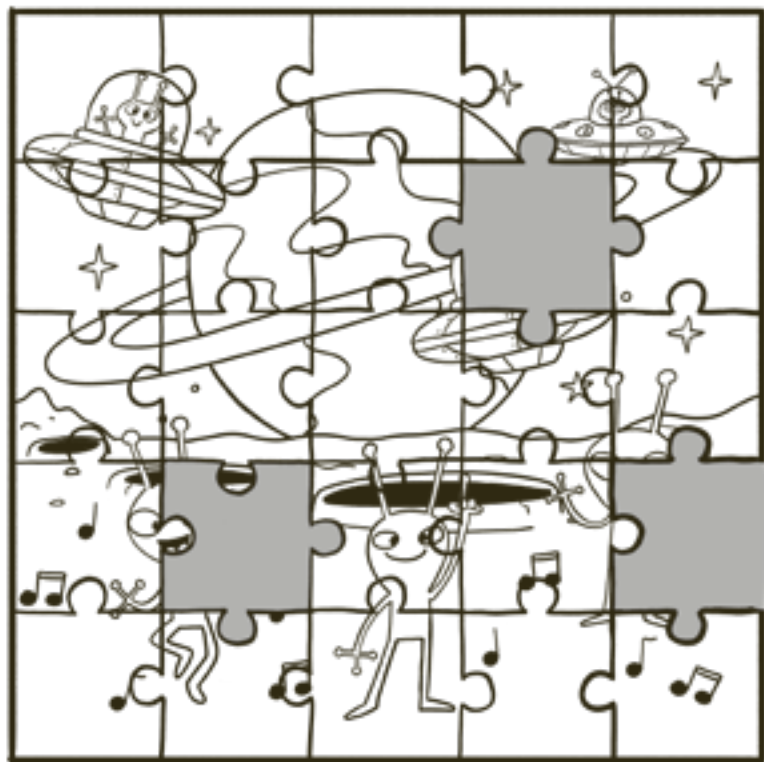
Het nummer is:



TIJD

BRINGAME 10

Er moeten nog drie stukjes in deze puzzel worden gelegd. Kun je lijnen trekken om aan te geven waar elk stukje moet komen?



BRAINGAME 11

Bekijk de monsters hiernaast en beantwoord de volgende vragen zo snel als je kunt – controleer daarna rustig om te zien of je het goed had.

a) Hoeveel wezens kijken er naar de linker pagina?

.....

b) Hoeveel wezens hebben 8 of meer poten?

.....

c) Hoeveel wezens kijken weg van deze pagina en hebben drie of meer antennes?

.....

d) Hoeveel meer wezens zijn er met rechte antennes dan er zijn met gebogen hoorns?

.....

e) Hoeveel wezens hebben een open mond, vlekken en kijken omhoog?

.....

f) Welk wezen heeft het meeste aantal poten én antennes?

.....



TIJD

