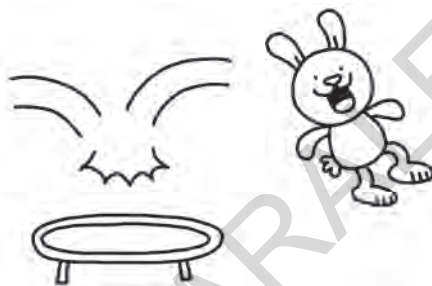


**MICILE  
GENII  
JOCURI  
MATEMATICE**

EDITURA PROBLEMA 45

Exerciții și soluții de  
Gareth Moore

Ilustrații de Jess Bradley



Design interior: Zoe Bradley  
Design copertă: Angie Allison





# MICILE GENII JOCURI MATEMATICE

Ediția a II-a

Editura Paralela 45

Director de producție editorială: Ionuț Burcioiu  
Traducere: Mihaela Pogonici  
Redactare: Ionuț Burcioiu  
Tehnoredactare & DTP copertă: Liviu Stoica  
Pregătire de tipar: Marius Badea

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României  
**Micile genii : Jocuri matematice.** – Ed. a 2-a. – Pitești :  
Paralela 45, 2025  
ISBN 978-973-47-4320-9  
51



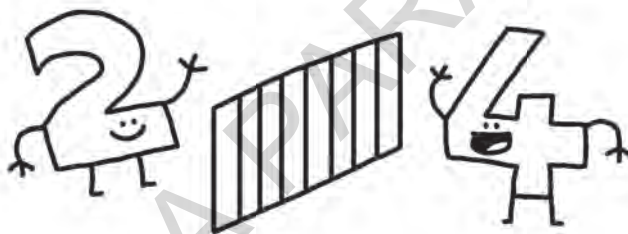
*Math Games for Bright Sparks*  
Gareth Moore  
Jocuri și soluții © Gareth Moore 2020  
Ilustrații și layout © Buster Books 2020

Copyright © Editura Paralela 45, 2025  
Prezenta lucrare folosește denumiri ce constituie mărci înregistrate, iar conținutul este protejat de legislația privind dreptul de proprietate intelectuală.  
[www.edituraparalela45.ro](http://www.edituraparalela45.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.



**SĂ ÎNCEAPĂ  
JOCURILE  
MATEMATICE!**



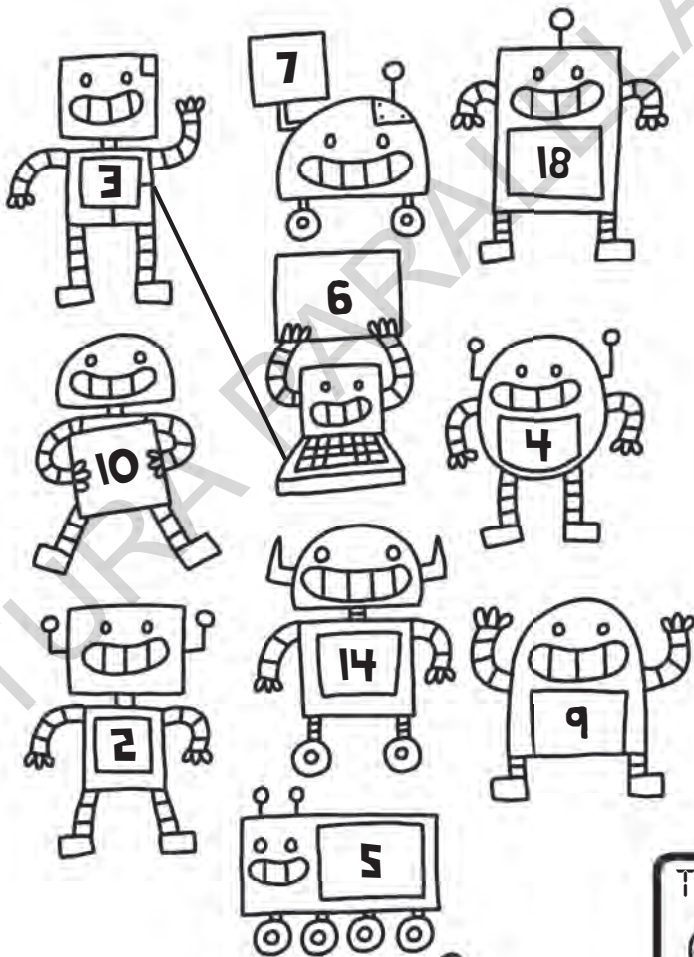
EDITURA PENTELA 45

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

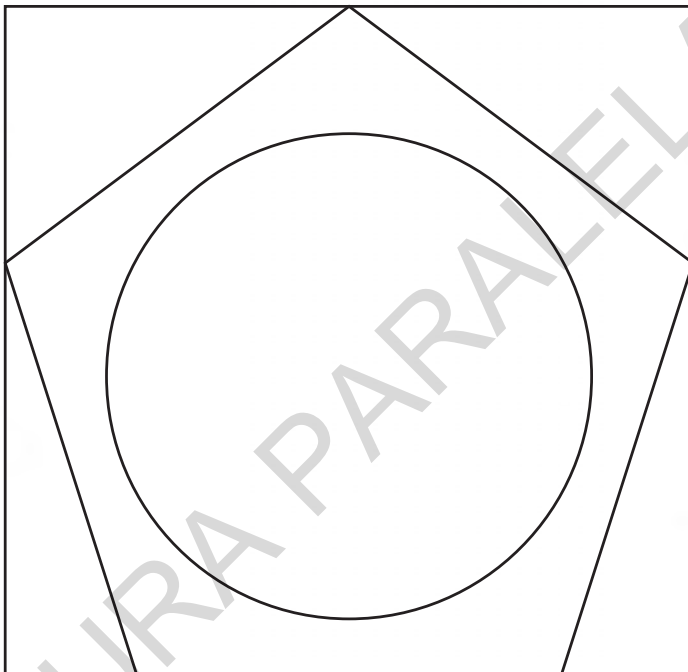


2

## GĂSEȘTE FORMA

Imaginea de mai jos a fost realizată din trei forme suprapuse. Care sunt acestea?

.....



Poți desena forme noi trasându-le peste o parte dintre liniile din imagine. Care e cel mai mare număr de laturi pe care îl poate avea oricare dintre aceste forme?

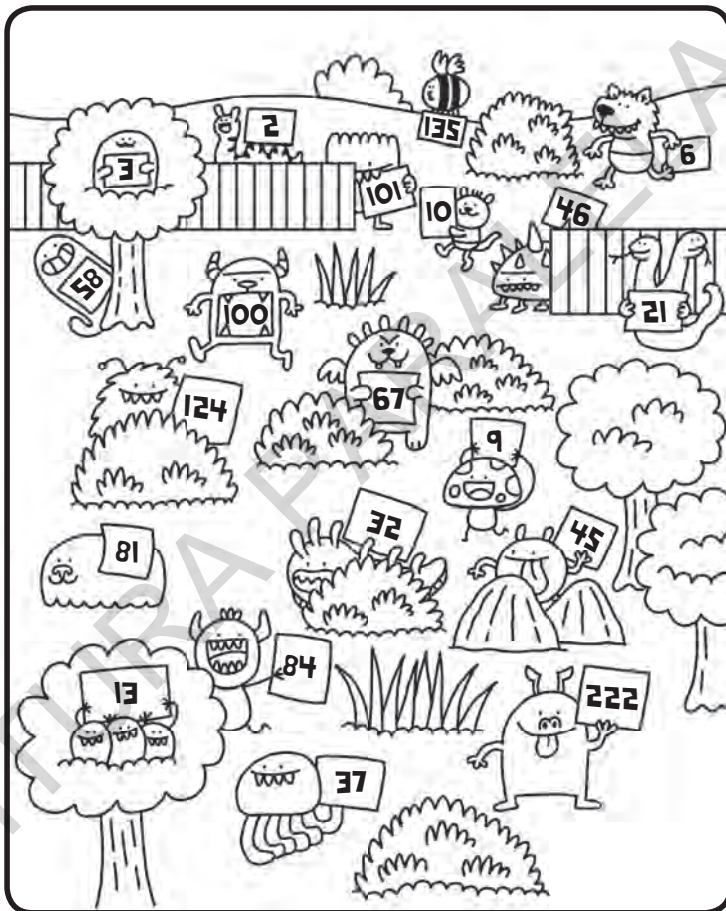
..... laturi



3

## NUMERE IMPARE

Poți să găsești numerele impare din imagine? Atenție, în imagine sunt și câteva numere pare.



TIMP



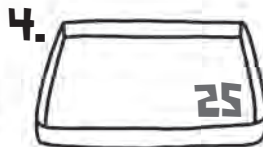
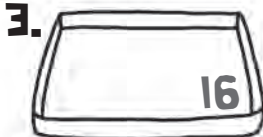
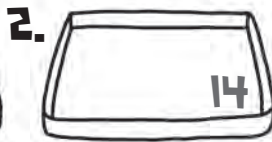
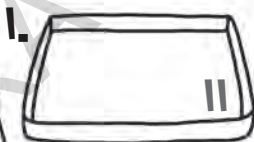
4

## MILKSHAKE-URI MATEMATICE

Pe masă sunt câteva milkshake-uri numerotate. Pune pe fiecare tavă milkshake-uri astfel încât, adunate, numerele lor să dea suma de pe fiecare tavă. Nu poți folosi un milkshake de două ori în aceeași tavă.



EXEMPLU:



5

# MISTERUL ANIMALELOR DE COMPANIE

Cățelușul și pisicuța de mai jos reprezintă fiecare câte un număr. Poți să afli ce număr, folosind operațiile matematice de mai jos? Notează răspunsul în partea de jos a paginii.

$$2 \times \text{dog} + \text{cat} = 11$$

$$\text{dog} + 2 \times \text{cat} = 13$$

$$\text{dog} + \text{cat} = 8$$

$$\text{dog} + \text{cat} = \dots$$

■ .....

■ .....

TIMP



.....

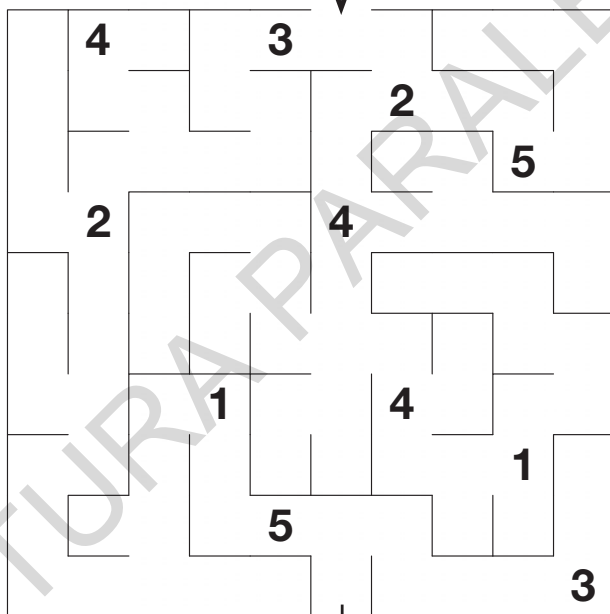
6

# AS LA LABIRINTURI

Ajută melcul fără cochilie să se întoarcă acasă prin acest labirint. Când ajungi la casa lui, întoarce-te la Start și adună doar numerele de pe drumul corect. Scrie răspunsul în spațiul de mai jos.



Start



Final



Scrie  
răspunsul aici:

.....



7

# SUPER ȘIRURI

Poți să găsești regula pentru fiecare dintre șirurile de numere de mai jos?

$$+ 3$$

$$- 10$$

$$+ 5$$



## EXEMPLU:

1    3    5    7    9    11

Regula pentru acest șir de numere este „+2”.

1. 80    70    60    50    40    30    20    ....

2. 2    5    8    11    14    17    20    ....

3. 15    20    25    30    35    40    45    ....

TIMP



.....

8

## SEMNELE CARE LIPSESC

Marchează semnele care lipsesc pentru ca toate calculele să fie corecte. Poți alege din:

**+**    **-**    **x**    **÷**

Pentru început, iată câteva operații matematice simple:

1.  $3 \dots\dots 5 = 15$

2.  $5 \dots\dots 5 = 25$

3.  $4 \dots\dots 8 = 12$

4.  $20 \dots\dots 2 = 10$

Acum rezolvă câteva mai dificile:

5.  $19 \dots\dots 19 = 38$

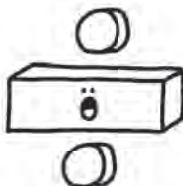
6.  $35 \dots\dots 5 = 7$

7.  $87 \dots\dots 13 = 100$

8.  $99 \dots\dots 12 = 87$

9.  $5 \dots\dots 5 = 0$

10.  $11 \dots\dots 10 = 110$



TIMP

