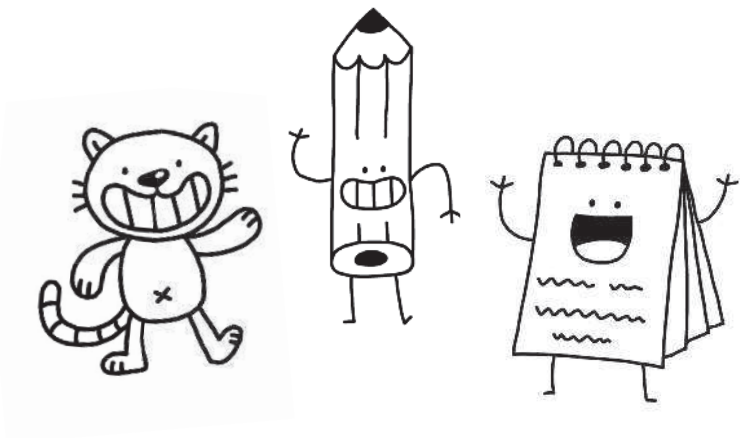


# 100

# ГОЛОВОЛОМОК

НА КАЖДЫЙ *для*  
ДЕНЬ *детей*



*Аванта*

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.

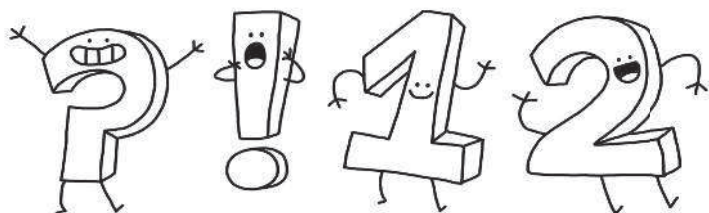
УДК 793-053.2  
ББК 77.059я92

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!





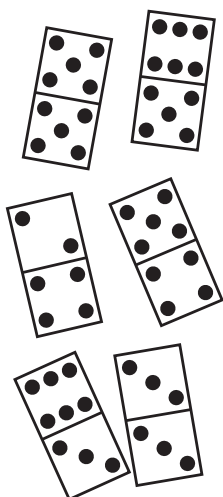
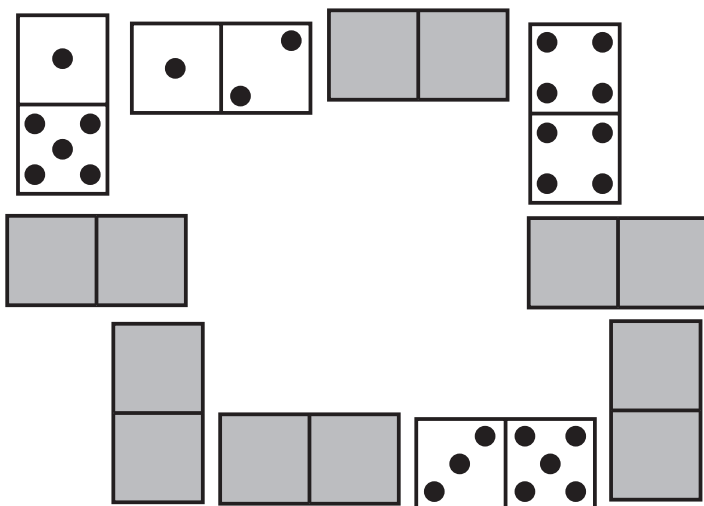
**ПРИСТУПИМ К  
ГОЛОВОЛОЖКАМ!**



1

# ПРИЧУДЛИВОЕ ДОМИНО

Заверши круг, поместив шесть фишек домино в затемнённые прямоугольники. На каждом из концов фишки должно быть столько же точек, сколько и на том конце, с которым он соприкасается. Использовать можно только фишки, изображённые ниже.



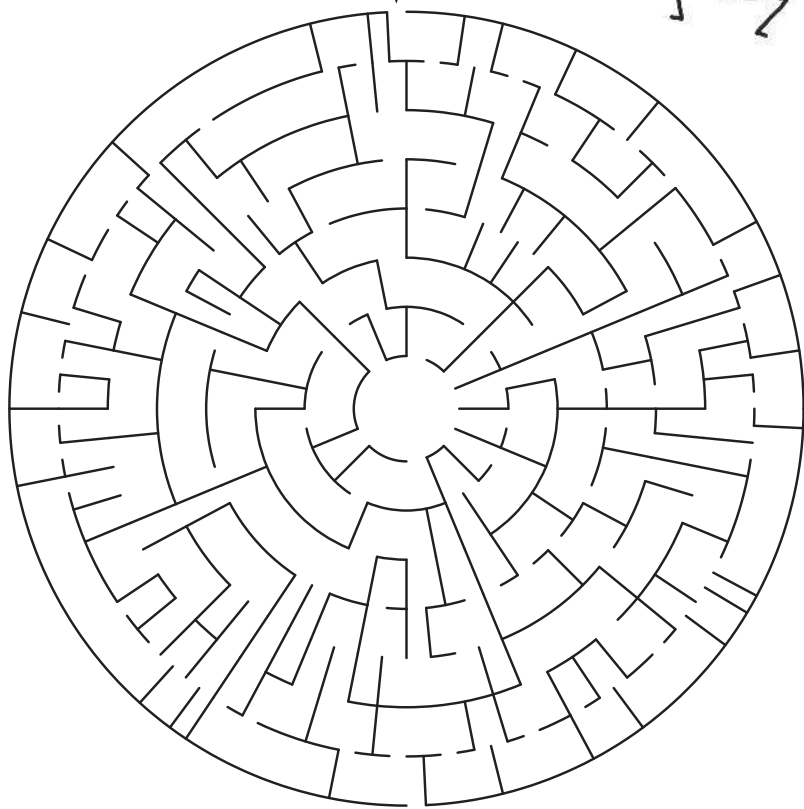
2

# ПУТАНИЦА С ПАУТИНОЙ

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



СТАРТ



ФИНИШ



3

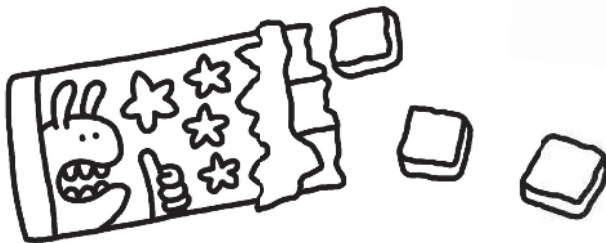
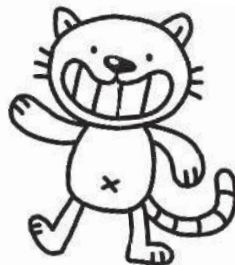
## ВКУСНЫЕ РАСЧЁТЫ

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



.....

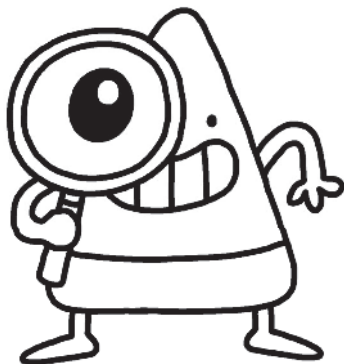


4

# ХИТРЫЕ БУКВЫ

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

		<b>А</b>
<b>В</b>		

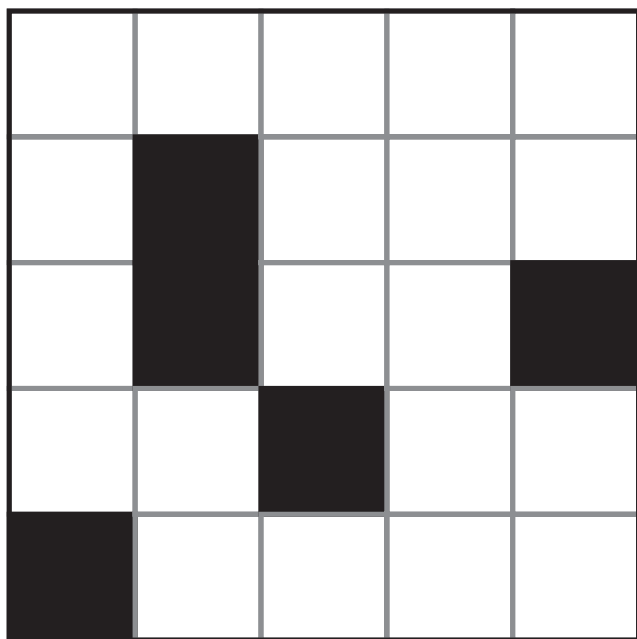
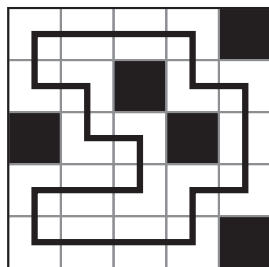
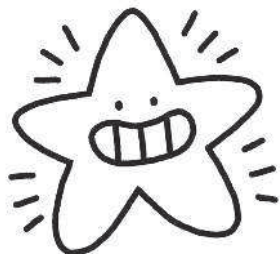


5

# 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



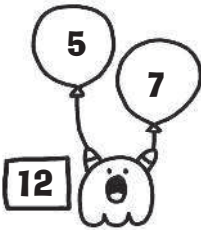
.....

**6**

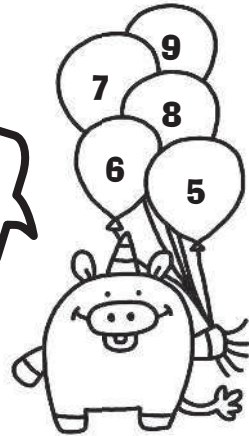
# ВОЗДУШНЫЕ ЦИФРЫ

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

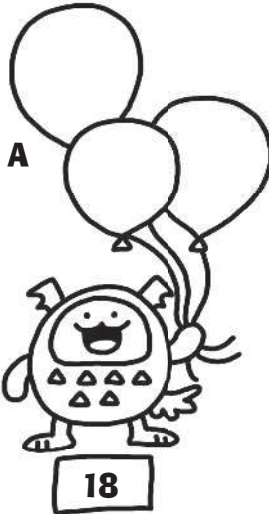
Подбери для каждого монстра пронумерованные шары, которые в сумме образовывали бы число, указанное возле него. Ни у кого из них не должно быть в руках повторяющихся цифр.

**ПРИМЕР:**

**ПОДХОДИ!  
ВОЗДУШНЫЕ  
ШАРЫ  
НА ПРОДАЖУ.**



**ПРОДАВЕЦ  
ВОЗДУШНЫХ  
ШАРОВ**



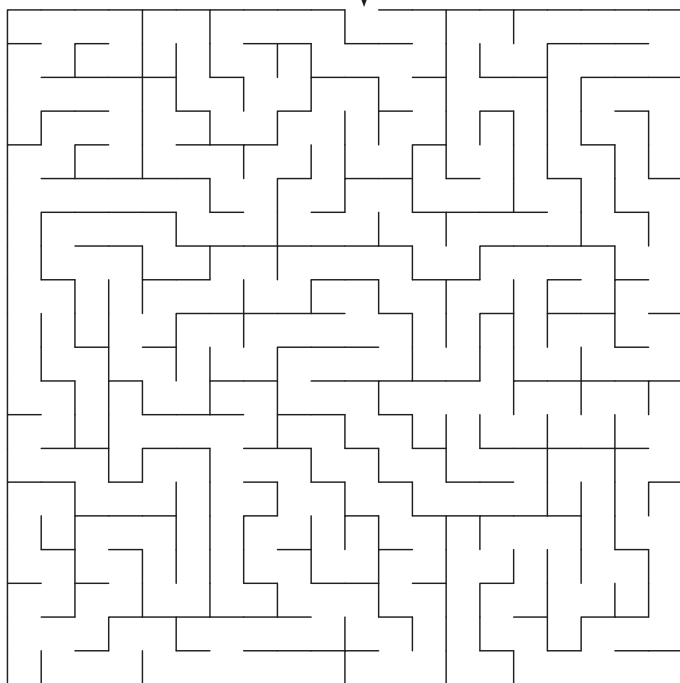
7

# ИНОПЛАНЕТНЫЙ ЛАБИРИНТ

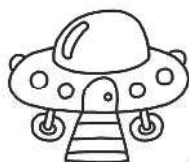
Хорошо ориентируешься в лабиринтах? Помоги маленькому заблудившемуся инопланетянину найти дорогу к космическому кораблю, чтобы он мог отправиться домой.



СТАРТ



ФИНИШ



ВРЕМЯ

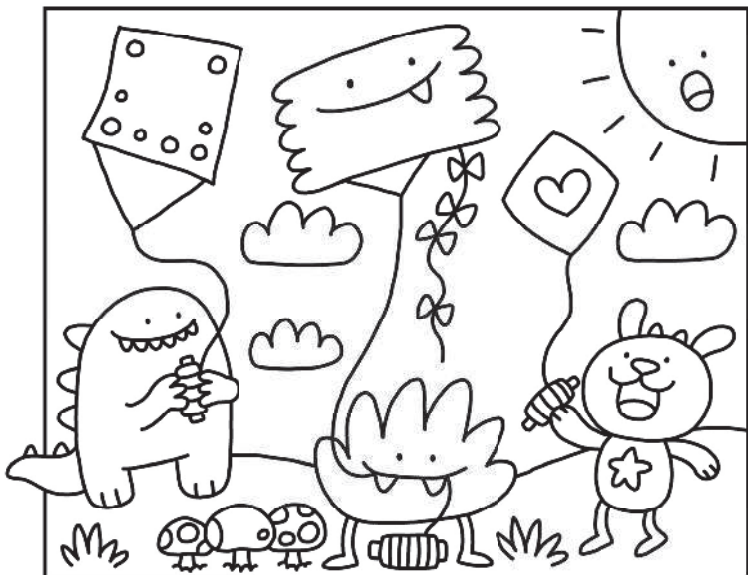
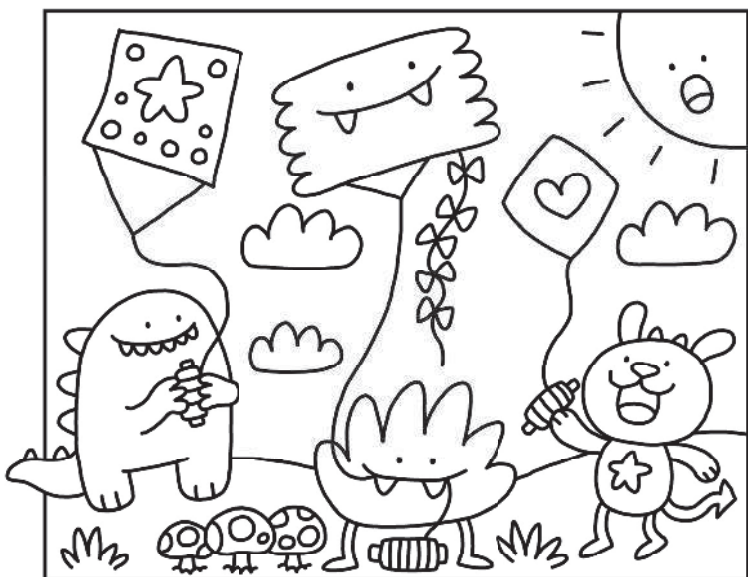


.....

8

# НАЙДИ ОТЛИЧИЯ

Найти пять отличий между изображениями.

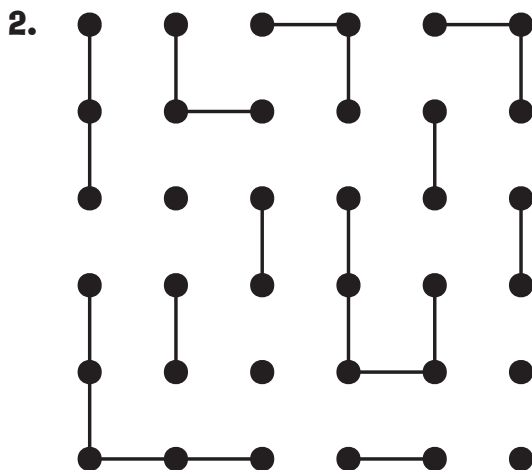
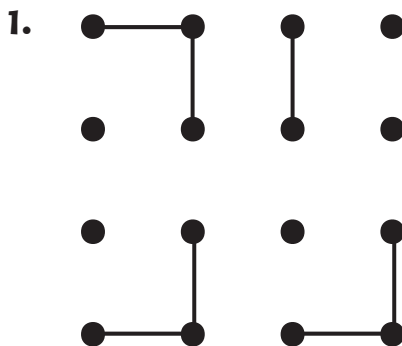
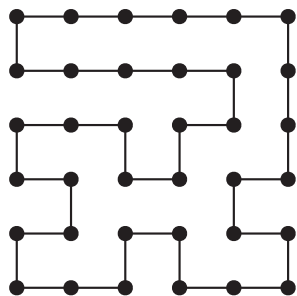


9

# 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



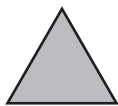
.....

10

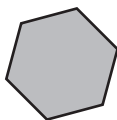
# МАГИЯ ЗЕРКАЛ

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

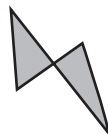
1.



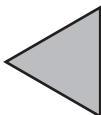
2.



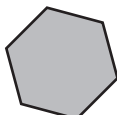
3.



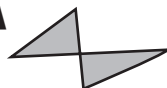
А



А



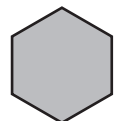
А



Б



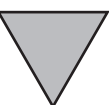
Б



Б



В



В



В

