

UVOD

Život ima tako ubrzan tempo da se moramo uvjeriti može li ga naš um pratiti. Izazovi u *Jednominutnim mozgalicama* posebno su osmišljeni kako bi ubrzali vaše mentalne sposobnosti, tako da nikad ne "zapnete" na putu do rješenja.

Odabrali smo pet vrlo djelotvornih vrsta mozgalica za vježbu: *Mozgobrojalicu*, *Od jedan do devet*, *Piramidu plus*, *Matematičku križaljku* i *Majstorsku mozgalicu*.

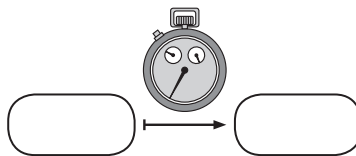
No, ne brinite ako ste prespori na početku - vaš će se tempo ubrzavati kako vam se um bude navikavao na ono što se traži.

Jednom kad uđete u ritam, ništa vas neće spriječiti da uživajte u dražima *Jednominutnih mozgalica*.

Koliko ste brzi?

Upišite vrijeme početka i završetka rješavanja svake mozgalice na dana mjesta te tako pratite svoj napredak. Onoga trenutka kad shvatite kako doći do rješenja, primijetit ćete da za određenu mozgalicu trebate sve manje vremena.

1



Od jedan do devet

Koristeći zadane brojeve, dovrši ovih šest jednakosti (tri vodoravne i tri okomite). Svaki se broj smije iskoristiti samo jedanput.

1 2 3

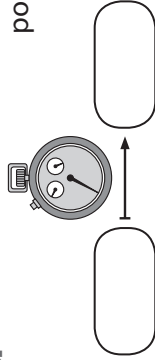
4 5 6

7 8 9

	+		x		=	10
x		-		+		
	-		x		=	9
+		x		x		
	x	4	+		=	34
=		=		=		
26		8		20		

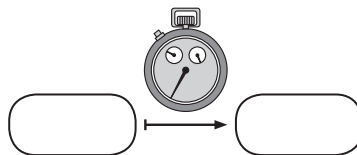
2 *Mozgobrojica*

Počevši od zadanog broja na lijevoj strani, slijedi matematičke upute od polja do polja i upiši konačni rezultat.



Početak										Rezultat
95	+ 18	- 72	x 2	1.5 puta taj broj	- 16	- 17	x 4			
Znalac										Rezultat
49	udvostruči	- 19	x 3	- 109	÷ 8	x 1.5	5/8 od tog broja			
Majstor										Rezultat
59	x 4	1 3/4 od tog broja	- 78	x 0.2	+ 233	61% od tog broja	1 2/3 od tog broja			

3



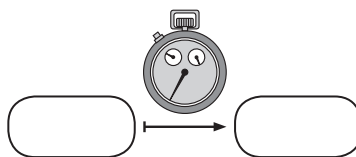
Matematička križaljka

Rasporedi svaki od četiriju zadanih brojeva i svaki od znakova – (minus), \times (puta) i + (plus) u svaki redak i stupac tako da, izvedeš li sve računske operacije redom, dođeš do rješenja na kraju tog retka ili stupca.

3 5
7 8

5	-	3	+	8	\times	7	=	70
		\times						
							=	30
							=	26
	-		\times				=	14
=		=		=		=		
32		18		24		40		

4

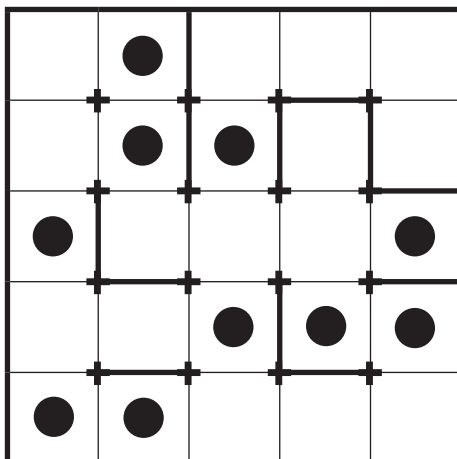


Majstorska mozgalica

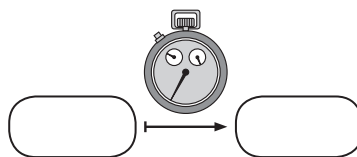
Ucrtaj zidove i podijeli mrežu na područja (neki su zidovi već ucrtani). Svako područje mora sadržavati dva kruga, njihove površine (brojevi kvadrata) moraju odgovarati brojevima iznad mreže, a u svakom "+" moraju se spajati najmanje dva zida.

4 4 5

5 7



5



Piramida plus

Svaki broj u krugu zbroj je dvaju brojeva ispod njega. Otkrij brojeve koji nedostaju i popuni prazne krugove.

