

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 tvoje mentalne sposobnosti, tako da nikad ne "zapneš" 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.*

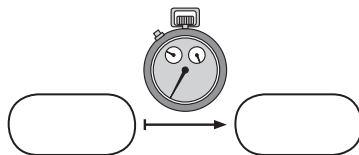
No, ne brini ako si prespor na početku - tvoj će se tempo ubrzavati kako ti se um bude navikavao na ono što se traži.

Jednom kad uđeš u ritam, ništa te neće spriječiti da uživaš u dražima *Jednominutnih mozgalica.*

Koliko si brz?

Upiši vrijeme početka i završetka rješavanja svake mozgalice na dana mjestu te tako prati svoj napredak. Onoga trenutka kad shvatiš kako doći do rješenja, primijetit ćeš da za određenu mozgalicu trebaš 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

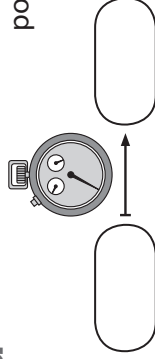
4 5 6

7 8 9

	x		-		=	15
+		x		+		
	-		x	3	=	21
-		+		x		
	x		+		=	17
=		=		=		
10		11		84		

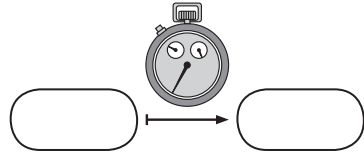
2 *Mozgobrojlica*

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



Počevnik							Rezultat	
94	- 16	÷ 2	$\frac{2}{3}$ od tog broja	+ 14	$\frac{3}{5}$ od tog broja	x 3	+ 28	
Znalac							Rezultat	
2222	÷ 11	150% od tog broja	+ 30	$\frac{5}{37}$ od tog broja	÷ 15	$\frac{2}{3}$ od tog broja	x 86	
Majstor							Rezultat	
247	$\frac{3}{13}$ od tog broja	$\frac{5}{19}$ od tog broja	x 35	$\frac{5}{21}$ od tog broja	treći korijen	x 1.4	x 45	

3



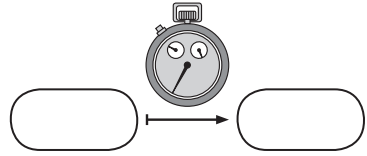
Matematička križaljka

Rasporedi svaki od četiriju zadanih brojeva i svaki od znakova – (minus), x (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.

2 3
7 8

3	+	8	x	2	-	7	=	15
						+		
							=	48
		+						
							=	24
		2					=	12
=		=		=		=		
64		8		33		27		

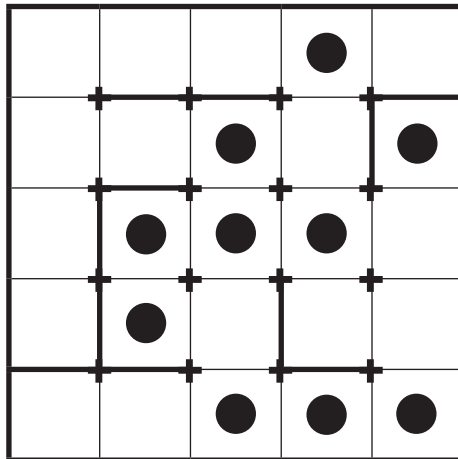
4



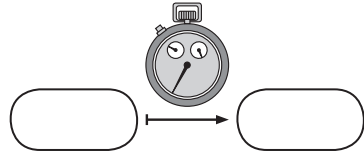
Majstorska mozgalica

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.

3 4 4
7 7

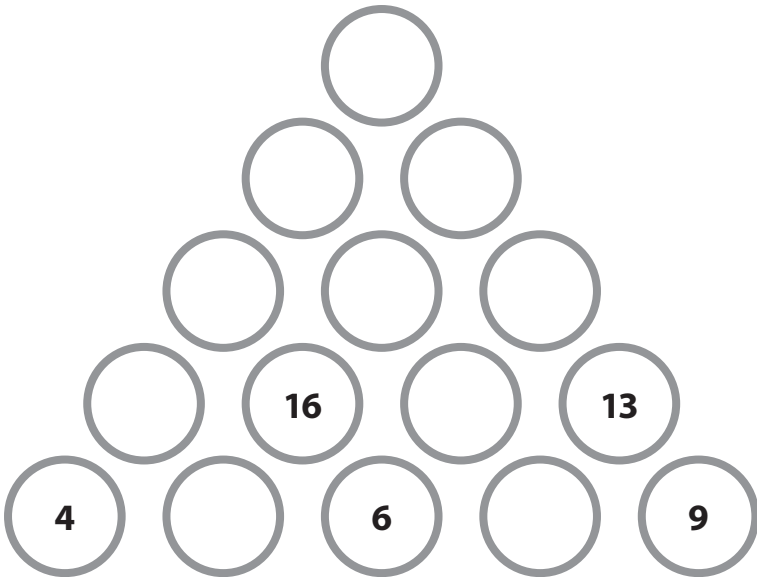


5

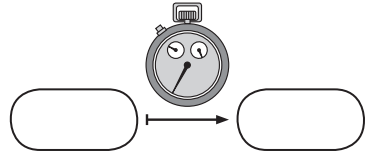


Piramida plus

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



6



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

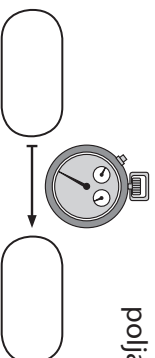
4 5 6

7 8 9

	-		x		=	35
+		+		x		
	x		+		=	21
-		x		+		
	x		-	7	=	17
=		=		=		
6		60		22		

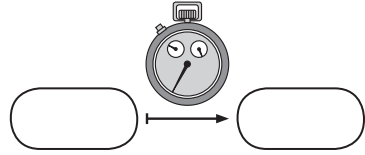
7 Mozgobrojilica

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



Početrnik							Rezultat	
47	- 38	na kvadrat	÷ 3	+ 1/3 od tog broja	drugi korijen	x 7	- 18	
Znalac							Rezultat	
55	4/11 od tog broja	x 1.75	2/7 od tog broja	x 400%	+ 47	2/3 od tog broja	÷ 0.5	
Majstor							Rezultat	
33	x 25	2/3 od tog broja	9/11 od tog broja	28% od tog broja	5/14 od tog broja	+ 89	÷ 0.25	

8



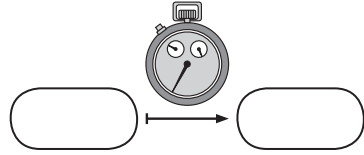
Matematička križaljka

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

3 5
6 9

5	+	9	x	3	-	6	=	36
	x			6			=	18
9							=	72
							=	32
=		=		=		=		
24		42		14		40		

9

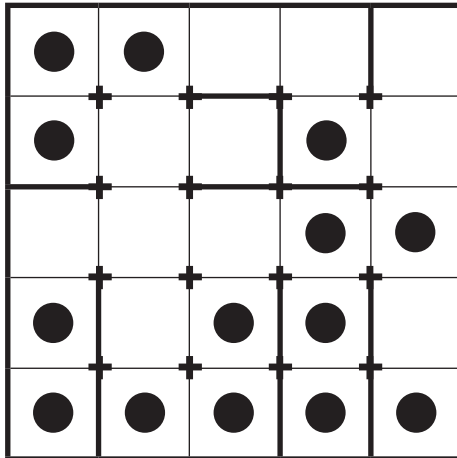


Majstorska mozgalica

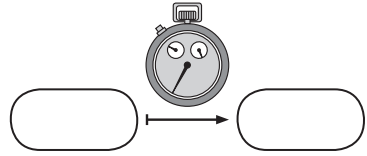
Ucrtaj zidove i podijeli mrežu na područja (neki su zidovi već ucrtani). Svako područje mora sadržavati dva kruga, njihove površine (brojevi kvadrata) moraju odgovarati brojevima iznad mreže, a u svakom "+" moraju se spajati najmanje dva zida.

2 3 3 3

4 5 5



10



Piramida plus

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

