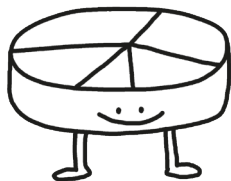




**REKEN-
PUZZELS**
voor
(toekomstige)
slimmeriken

DELTA



Original title: *Maths games for bright sparks*
First published in Great Britain in MMXX by Buster Books,
an imprint of Michael O'Mara Books Limited, 9 Lion Yard,
Tremadoc Road, London SW4 7NQ.

Puzzels en oplossingen © Gareth Moore MMXX

Illustraties en lay-out © Buster Books MMXX

All rights reserved.

© Zuidnederlandse Uitgeverij N.V., Vluchtenburgstraat 7,
B-2630 Aartselaar, België, MMXXI.

Alle rechten voorbehouden.

Nederlandse vertaling: Kitty Polderman

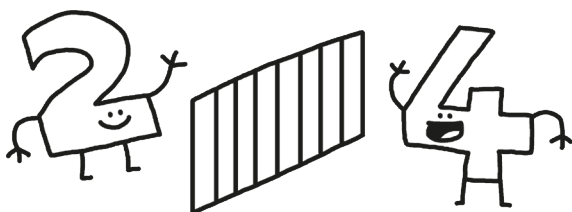
D-MMXXI-0001-91

NUR 229

INLEIDING

Dit boek staat boordevol geweldige rekenpuzzels om je hersenen aan het werk te zetten. Ben je klaar voor de uitdaging?

Je kan het best vooraan beginnen, want de puzzels worden geleidelijk steeds moeilijker. Onder elk spelletje zie je een klein klokje staan. Hier kan je bijhouden hoeveel tijd je voor elke puzzel nodig hebt om die op te lossen.



Op elke bladzijde is er ruimte om te schrijven. Als je toch meer ruimte nodig hebt om de antwoorden te berekenen, pak er dan een blaadje papier bij of gebruik de lege pagina achter in het boek.

Bij elke puzzel staat uitgelegd hoe je eraan begint. Als je niet zeker weet wat je moet doen, lees dan de aanwijzingen nog eens door. Misschien heb je iets over het hoofd gezien. Je krijgt bij een groot aantal van de puzzels ook een uitgewerkt voorbeeld om je te helpen.

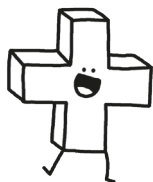
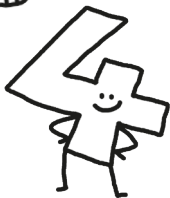
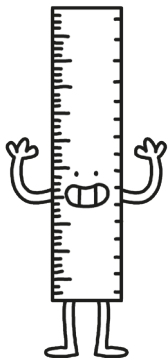
Vul de antwoorden met potlood in. Zo kan je ze nog aanpassen mocht het nodig zijn.

Je kan ook hulp vragen aan een volwassene als je even niet meer weet wat je moet doen. Als het *echt* niet wil lukken, kijk dan naar de antwoorden achter in het boek. Daarna kan je proberen uit te zoeken hoe je de oplossing zelf had kunnen bedenken.

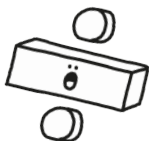
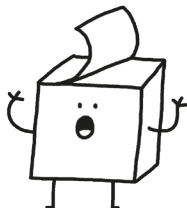
Veel succes en vooral veel plezier!



We stellen je graag voor aan de meester van de rekenpuzzels: Gareth Moore. Hij heeft een diploma in wetenschappen, heeft tijdens zijn studies machines ontwikkeld die met mensen konden praten en mag zich doctor noemen. Daarnaast is hij een kei in puzzels en heeft hij puzzelsites gemaakt en puzzelboeken en boeken over wiskunde geschreven.



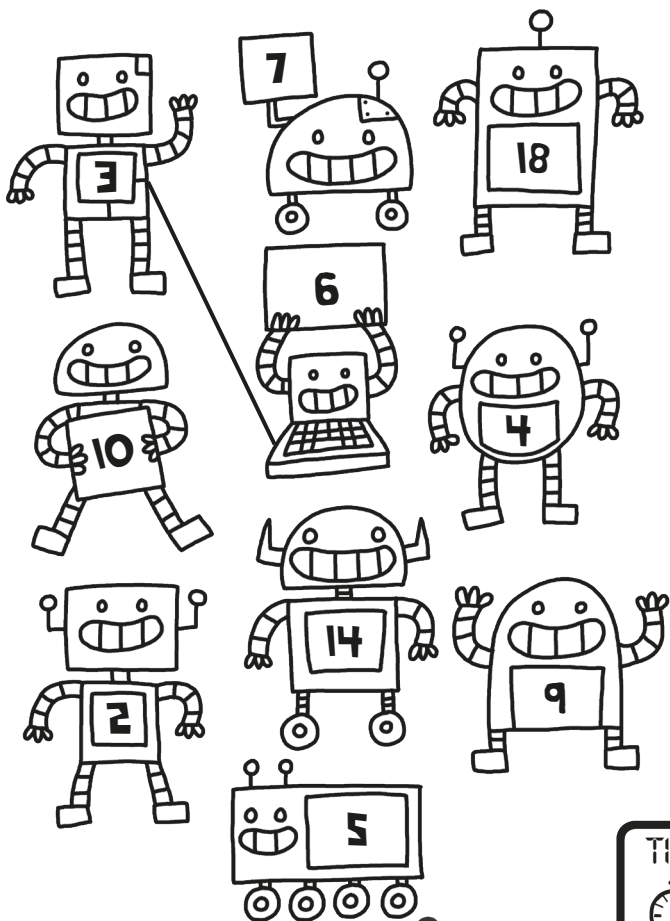
KLAAR OM TE PUZZELEN?



1

ROBOTVRIENDJES

Op elk van deze robots staat een getal. Kan jij lijnen trekken om paren te vormen? Je moet elke robot verbinden met een robot waarvan het getal dubbel zo groot is als zijn eigen waarde ($\times 2$). Er is al een paar met elkaar verbonden: $3 \times 2 = 6$, dus robot 3 hoort bij robot 6.

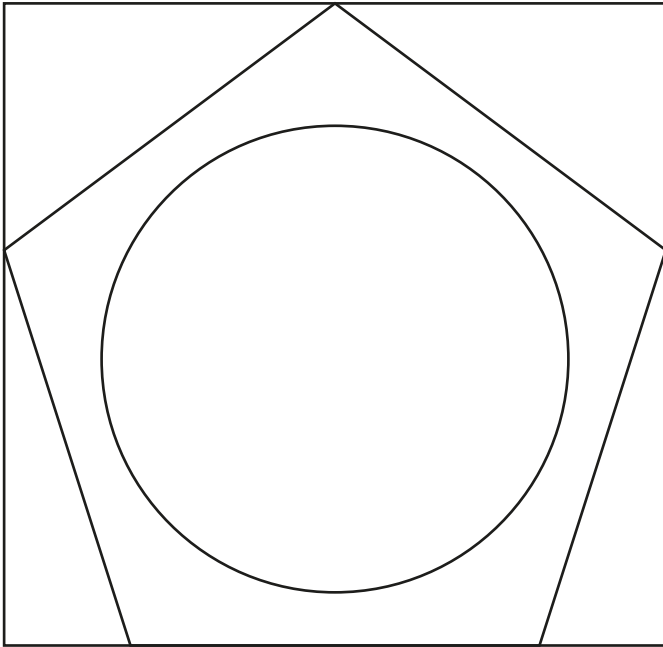


2

ZOEK DE VORMEN

De tekening hieronder is opgebouwd uit drie vormen die elkaar overlappen. Welke drie vormen zijn dat?

.....



Je kan nieuwe vormen tekenen door sommige van de lijnen op de tekening over te trekken. Wat is het hoogste aantal zijden dat die vormen kunnen hebben?

..... zijden

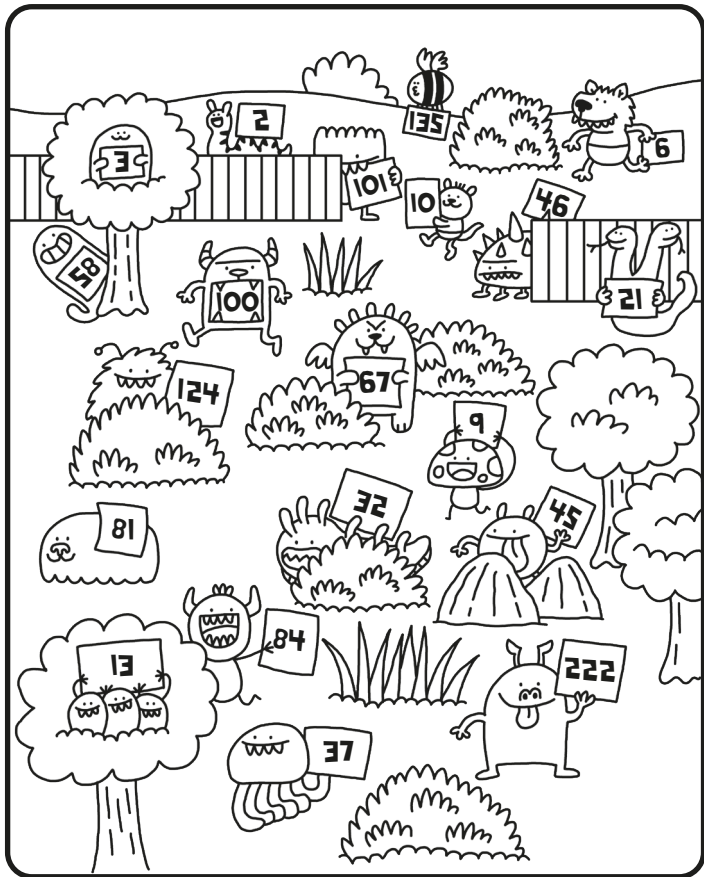
TWJ



E

ZOEKPLAATJE

Kan jij op deze tekening tien oneven getallen vinden?
Let goed op, want er staan ook even getallen op.



TIJD



.....