

به نام خدای مهربان



۱۶

کتاب کار
کوچک

۱۲
سال

هوش برتر

بازی، ریاضی، هوش

جمع، تفریق، الگویابی، ضرب و تقسیم

به کوشش طاهره شاه محمدی | تصویرگر: ساناز کریمی طاری |

ناشر پیشرو در انتشار
کتاب‌های مناسب برای
کودکان و نوجوانان



واحد کودک و نوجوان
موسسه‌ی نشر و
تحقیقات ذکر

کتاب‌های
قاصدک

دفتر و فروشگاه مرکزی: تهران، خ انقلاب، خ فلسطین جنوبی، خ محتشم، شماره‌ی ۲۰، طبقه همکف واحد ۲
تلفن: ۰۲۱ ۶۶۴۱۰۵۴۱ (خط ۵) • تلفکس: ۰۲۱ ۶۶۴۶۸۲۶۳ • کد پستی: ۱۳۱۵۸۴۴۵۴۷
ایستا و تلگرام و اینستاگرام: ghasadakbooks • فروشگاه مجازی: www.ghasadakbooks.ir

هوش برتر جلد ۱۶

به کوشش طاهره شاه محمدی
تصویرگر و صفحه‌آرا: ساناز کریمی طاری
اجرای جلد: فریدون حقیقی
طراحی: آتلیه گرافیک قاصدک
زیر نظر گروه برنامه‌ریزی انتشارات ذکر
لیتوگرافی: مهر • کد: ۰۲/۱۱۸۷
چاپ اول: ۱۴۰۲ • تیراژ: ۲۰۰۰ جلد
شابک: ۹۷۸ - ۶۲۲ - ۲۳۷ - ۳۵۶ - ۶
شابک دوره: ۳ - ۹۷۸ - ۶۲۲ - ۲۳۷ - ۳۵۷
کلیه‌ی حقوق چاپ و نشر محفوظ است.

قیمت: ۳۰۰۰۰ تومان

سرشناسه: شاه محمدی، طاهره، ۱۳۶۲ - Shah Mohammadi, Tahereh, ۱۹۸۳ -
عنوان و نام پدیدآور: هوش برتر/ به کوشش طاهره شاه محمدی؛
تصویرگر و صفحه‌آرا: ساناز کریمی طاری.
مشخصات نشر: تهران: موسسه نشر و تحقیقات ذکر، کتاب‌های قاصدک
مشخصات ظاهری: ج: مصور(رنگی).
شابک: دوره: ۳-۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۵۶-۶
ج ۱: ۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۴۱-۲
ج ۲: ۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۴۲-۳
ج ۳: ۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۴۳-۴
ج ۴: ۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۴۴-۵
ج ۵: ۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۴۵-۶
ج ۶: ۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۴۶-۷
ج ۷: ۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۴۷-۸
ج ۸: ۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۴۸-۹
ج ۹: ۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۴۹-۱۰
ج ۱۰: ۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۵۰-۱۱
ج ۱۱: ۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۵۱-۱۲
ج ۱۲: ۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۵۲-۱۳
ج ۱۳: ۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۵۳-۱۴
ج ۱۴: ۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۵۴-۱۵
ج ۱۵: ۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۵۵-۱۶
ج ۱۶: ۹۷۸-۶۲۲-۲۳۷-۳۵۶-۱۷
وضعیت فهرست‌نویسی: فیا
یادداشت: بالای عنوان: بازی، ریاضی، هوش. عنوان دیگر: بازی، ریاضی، هوش.
موضوع: ریاضیات -- سرگرمی‌ها Mathematical recreations
کودکان -- هوش‌آزمایی Intelligence testing -- کودکان
ریاضیات -- سرگرمی‌ها -- راهنمای آموزشی (ابتدایی)
(Mathematical recreations -- Study and teaching (Elementary)
شناسه افزوده: کریمی طاری، ساناز، ۱۳۵۹ - تصویرگر: Karimi Taari, Sanaz, ۱۹۸۰ -
ردمبندی کنگره: ۵۸۹.۵ / رده بندی دیویی: ۷۳۹.۷۴
شماره کتابشناسی ملی: ۹۱۸۳۳۶۱
این کتاب با کاغذ حمایتی منتشر شده است.

مقدمه

ریاضی یکی از مهم‌ترین درس‌هایی است که دانش‌آموزان در تمام مقاطع تحصیلی به دانستن و درک آن نیاز دارند و به طور قطع کاربرد آن در زندگی، باعث توسعه‌ی تفکر منطقی نیز می‌شود. در کنار این، تحقیقات نشان داده است که با تمرینات هوشی، مغز انسان می‌تواند عملکرد بهتری داشته باشد. تلفیق ریاضی و چالش‌های هوش همراه با جذابیت و ابتکار سبب می‌شود بخش‌های وسیعی از مغز چون هوش، منطق، حافظه و تفکر دچار چالش شده و شوق دانش‌آموزان به یادگیری بیشتر شود.

مجموعه‌ی ۱۶ جلدی هوش برتر با ارائه‌ی معماهای هدفمند و طبقه‌بندی شده مبتنی بر درک ریاضی، هوش و همچنین متناسب با مفاهیم آموزش داده شده به دانش‌آموزان در مقاطع مختلف بر آن است تا به بازآموزی و تمرین غیرمستقیم مفاهیم ریاضی پرداخته و با تقویت استدلال، خوب فکر کردن، تخیل کردن، تصمیم‌گیری کردن و ... قدرت حل مسئله را در کودکان افزایش دهد. در این مجموعه که برای دانش‌آموزان بالای ده سال کاربرد دارد، معماهایی چون جدول‌های مختلف اعداد، مازهای پیچیده، معماهای منطقی و ... برای کودکان طراحی شده است تا هوش ریاضی-منطقی خود را تقویت کنند.

وقتی ذهن درگیر یک معمای هوشی می‌شود، بخش‌های وسیعی از مغز چون هوش، منطق، حافظه، تفکر و ... دچار چالش شده و ذهن درصدد برنامه‌ریزی و نقشه کشیدن می‌شود تا با داده‌های اطلاعاتی، حریف را شکست داده و از چالش عبور کند. همه‌ی این فعالیت‌ها سبب بهبود قدرت تفکر، حافظه و افزایش سرعت انتقال و مهارت‌های شناختی در انسان می‌شود.

پیشنهاد می‌شود حتماً معماهای مجموعه متناسب با توانایی‌ها و گروه سنی کودکان در اختیار آنان قرار گیرد تا موجب بالارفتن اعتماد به نفس و اشتیاق در آنان شود. همچنین **پاسخنامه‌ی تشریحی** کاملی در پایان هر کتاب آمده است که می‌تواند راهنمای دانش‌آموزان، معلمان و والدین گرامی باشد.

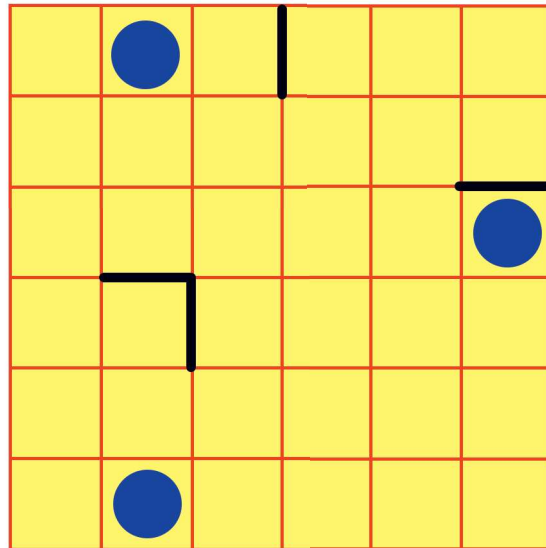
می‌توان از معماهای این مجموعه در آمادگی دانش‌آموزان در بخش هوشی آزمون‌های مدارس تیزهوشان (سمپاد) استفاده کرد.

● شما ۸ تپله در اختیار دارید که باید آن‌ها را با این قوانین در خانه‌های جدول قرار دهید:



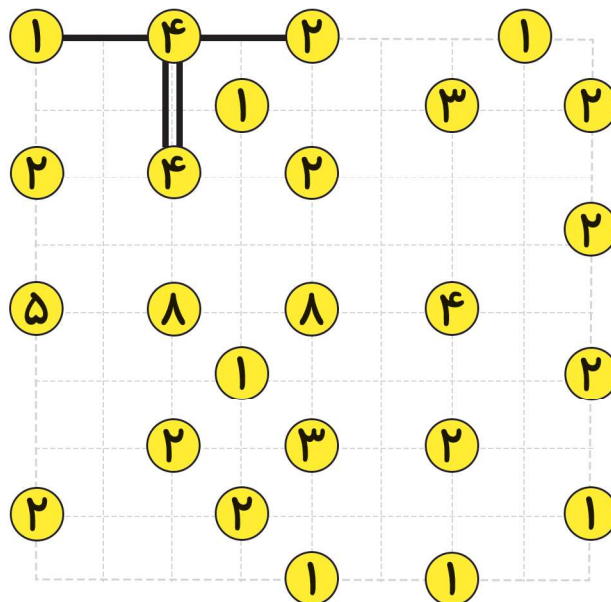
۱

۱- تپله‌ها نباید کنار هم باشند، حتی مورب.
۲- در جدول دیوارهایی وجود دارد که با خطوط پررنگ‌تر نشان داده شده‌اند و نمای تپله‌ها را مسدود می‌کنند. پس تپله‌ها باید در جهت‌های افقی و عمودی همدیگر را نبینند.



نکته: چند تپله برای راهنمایی در جدول قرار گرفته است.

● هر دایره یک جزیره است. عدد داخل هر جزیره پل‌های متصل به آن را نشان می‌دهد. با استفاده از اعداد داده شده، پل‌ها را بین جزیره‌ها بکشید!

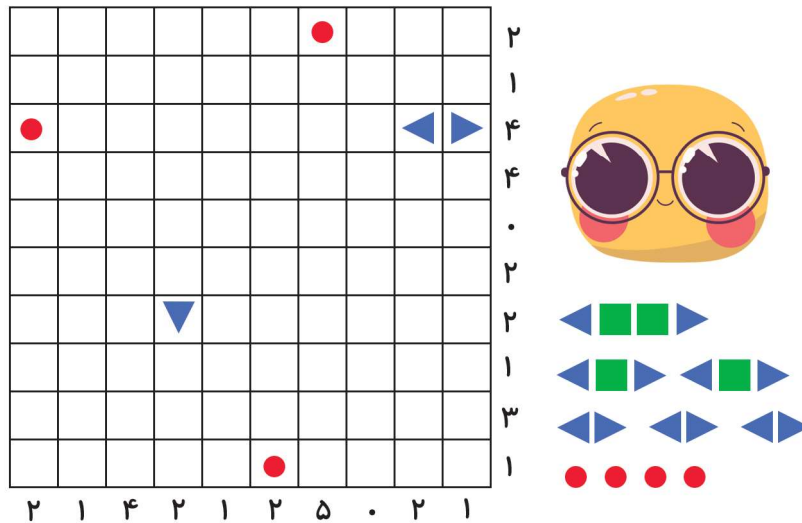


نکته:

۱- در هر طرف هر جزیره نمی‌توان بیش از ۲ پل کشید. پس در صورت نیاز به پل‌های بیشتر به جهات مختلف جزیره دقت کنید.
۲- پل‌ها فقط عمودی و افقی هستند و نمی‌توانند از روی هم رد شوند. ما چند پل را برای شروع حرکت، کشیده‌ایم! بقیه پل‌ها را شما بکشید!

۲

● به شکل و موقعیت قرار گرفتن هر یک از شکل‌ها در جدول دقت کنید. اعداد لبه‌های هر قسمت به شما می‌گویند که در آن ردیف چند شکل باید در جدول قرار بگیرد. حالا شکل‌های بیرون جدول را با توجه به اعداد راهنما در خانه‌های مناسب قرار دهید.



راهنمایی: تعدادی از شکل‌های بیرون برای راهنمایی قبلاً در جدول قرار گرفته‌اند!

● اعداد ۱ تا ۹ را طوری در خانه‌های جدول قرار دهید که پاسخ‌های حاصل از رابطه‌های ریاضی صحیح کامل شود.

۸	×		×		۶۴
+		+		-	
	÷		+	۶	۱۳
×		×		+	
	×		+		۲۴
۴۵		۱۵		۷	

● این پازل را با اعداد ۱ تا ۳۶ کامل کنید. این جدول نشان‌دهنده‌ی حرکت اسب شطرنج در صفحه است که فقط یک بار از هر خانه عبور می‌کند! حالا از عدد ۱ شروع کنید و بقیه‌ی مسیر اسب شطرنج را تمام کنید.

			۱۳		۲۷
			۲۸		
	۱		۱۵		۵
			۲۴		
۸			۳۵	۶	
۱۹	۱۰		۳۲	۲۱	۳۶



حرکت اسب شطرنج



● خانه‌های خالی جدول را با اعداد ۱ تا ۸ پر کنید به طوری که هر عدد فقط به تعداد خودش خانه از خانه‌های جدول پر کند. با این شرط که یک عدد نمی‌تواند همه‌ی خانه‌های یک سطر افقی یا ستون عمودی را اشغال کند.

۶			۶		
۶			۱		
		۷	۴		۴
۸		۷	۷		
		۸			۳
		۸			۵

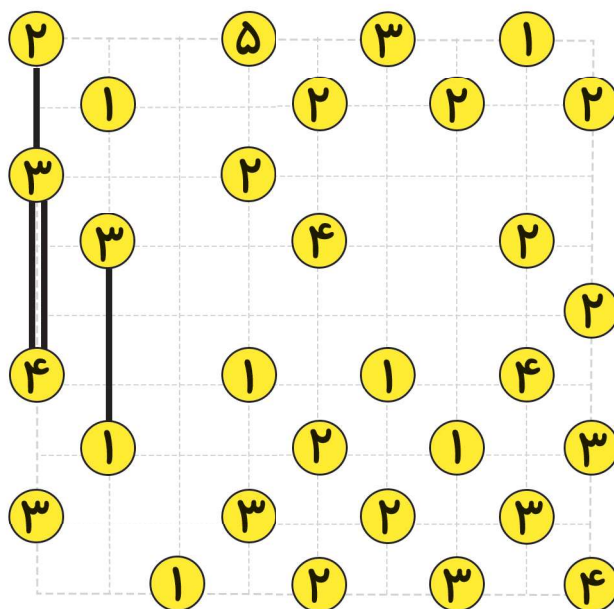
راهنمایی: ممکن است بعضی از سطر یا ستون‌ها هیچ عدد نشانه‌ای نداشته باشد در حالی که برخی دیگر چندین عدد نشانه در خود دارند.

● هر دایره یک جزیره است. عدد داخل هر جزیره پل‌های متصل به آن را نشان می‌دهد. با استفاده از اعداد داده شده، پل‌ها را بین جزیره‌ها بکشید!



نکته:

۱- در هر طرف هر جزیره نمی‌توان بیش از ۲ پل کشید. پس در صورت نیاز به پل‌های بیشتر به جهات مختلف جزیره دقت کنید.
۲- پل‌ها فقط عمودی و افقی هستند و نمی‌توانند از روی هم رد شوند. ما چند پل را برای شروع حرکت، کشیده‌ایم! بقیه پل‌ها را شما بکشید!

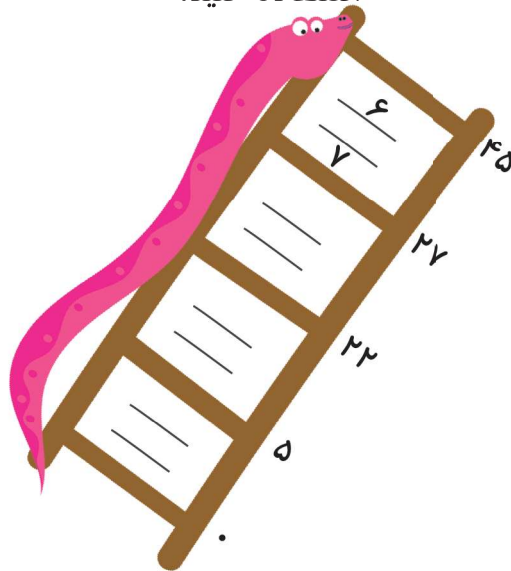


● این پازل را با اعداد ۱ تا ۴۹ کامل کنید. این جدول نشان‌دهنده‌ی حرکت شاه شطرنج در صفحه است که فقط یک بار از هر خانه عبور می‌کند! حالا از عدد ۱ شروع کنید و بقیه‌ی مسیرشاه شطرنج را تمام کنید.

۳۶	۳۵			۲۹	۱	
			۳۳		۲۸	
۴۹	۴۷	۴۵	۴۰			۴
		۴۴		۲۶	۲۳	
۱۷						
		۱۹	۲۰		۱۰	
	۱۴				۹	



● از پله‌های بالای نردبان شروع کرده و از اعداد ۱ تا ۹ برای کامل کردن پازل استفاده کنید. دقت کنید که فقط یک بار می‌توانید از هر عدد استفاده کنید.



نکته: اعداد درج شده روی هر پله، میزان کم شدن اعداد درون آن مرتبه را نشان می‌دهد.

۹

v

● به این جدول دقت کنید!

شما باید این شبکه را با استفاده از مربع‌های نقطه‌چین به یک سری مستطیل تقسیم کنید به گونه‌ای که هر مربع دقیقاً در یک مستطیل قرار گیرد.

۴	۲			۴	۳	
	۲				۹	
۴						
	۸				۱۲	
	۸	۱۰				۲
			۹			
		۴				۳
۲					۳	
۲	۴				۵	



اعداد درون جدول، اندازه‌ی خانه‌های هر مستطیل را نشان می‌دهد.

برای مثال عدد ۶ در یک مربع نقطه‌چین به این معنی است که آن مربع بخشی از یک مستطیل است که در کل شامل شش مربع نقطه‌چین است.

راهنمایی: در هر مستطیل فقط یک عدد وجود دارد و برخی از آن‌ها برای راهنمایی از قبل کشیده شده‌اند!

۱۰