

به نام خدای مهربان



۱

کتاب کار
کوچک

هوش برتر

بازی، ریاضی، هوش جمع، تفریق، الگویابی

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، شماره ۲۰، طبقه همکف واحد ۲
تلفن: ۰۲۱ ۶۶۴۱۰۰۴۱ (خط ۵) • تلفکس: ۰۲۱ ۶۶۴۶۸۲۶۳ • کد پستی: ۱۳۱۵۸۴۴۵۴۷
ایستا و تلگرام و اینستاگرام: ghasadakbooks • فروشگاه مجازی: www.ghasadakbooks.ir

هوش برتر جلد ۱

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: ۰۲/۱۱۷۲
چاپ اول: ۱۴۰۲ • تیراژ: ۲۰۰۰ جلد
شابک: ۹۷۸ - ۶۲۲ - ۲۳۷ - ۳۴۱ - ۲
شابک دوره: ۹۷۸ - ۶۲۲ - ۲۳۷ - ۳۵۷ - ۳
کلیه‌ی حقوق چاپ و نشر محفوظ است.

قیمت: ۳۰۰۰۰ تومان

سرشناسه: شاه محمدی، طاهره، ۱۳۶۲ - ۱۳۸۳، 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: ۳ (مصور/رنگی).
شابک: دوره: ۳-۳۵۷-۲۳۷-۶۲۲-۹۷۸
ج ۱: ۲-۳۴۱-۲۳۷-۶۲۲-۹۷۸
ج ۳: ۳-۳۴۱-۲۳۷-۶۲۲-۹۷۸
ج ۴: ۴-۳۴۱-۲۳۷-۶۲۲-۹۷۸
ج ۵: ۵-۳۴۱-۲۳۷-۶۲۲-۹۷۸
ج ۶: ۶-۳۴۱-۲۳۷-۶۲۲-۹۷۸
ج ۷: ۷-۳۴۱-۲۳۷-۶۲۲-۹۷۸
ج ۸: ۸-۳۴۱-۲۳۷-۶۲۲-۹۷۸
ج ۹: ۹-۳۴۱-۲۳۷-۶۲۲-۹۷۸
ج ۱۰: ۱۰-۳۴۱-۲۳۷-۶۲۲-۹۷۸
ج ۱۱: ۱۱-۳۴۱-۲۳۷-۶۲۲-۹۷۸
ج ۱۲: ۱۲-۳۴۱-۲۳۷-۶۲۲-۹۷۸
ج ۱۳: ۱۳-۳۴۱-۲۳۷-۶۲۲-۹۷۸
ج ۱۴: ۱۴-۳۴۱-۲۳۷-۶۲۲-۹۷۸
ج ۱۵: ۱۵-۳۴۱-۲۳۷-۶۲۲-۹۷۸
وضعیت فهرست‌نویسی: فیا
یادداشت: بالای عنوان: بازی، ریاضی، هوش. عنوان دیگر: بازی، ریاضی، هوش.
موضوع: ریاضیات -- سرگرمی‌ها Mathematical recreations
کودکان -- هوش‌آزمایی Children -- Intelligence testing
ریاضیات -- سرگرمی‌ها -- راهنمای آموزشی (ابتدایی)
(Mathematical recreations -- Study and teaching (Elementary))
شناسه افزوده: کریمی طاری، ساناز، ۱۳۵۹ - تصویرگر: Karimi Taari, Sanaz, ۱۹۸۰-
ردمبندی کنگره: ۵۹۵ / ۵۹۵ / ۷۴۹۷۴ 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 دبستان کاربرد دارد، به بازآموزی و تمرین مفاهیم چون جمع، تفریق، شمارش، الگویابی، ضرب، تقسیم و ... پرداخته می‌شود و سعی شده است این مفاهیم با چالش‌های هوشی همراه شود.

وقتی ذهن درگیر یک معمای هوشی می‌شود، بخش‌های وسیعی از مغز چون هوش، منطق، حافظه، تفکر و ... دچار چالش شده و ذهن در صدد 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.

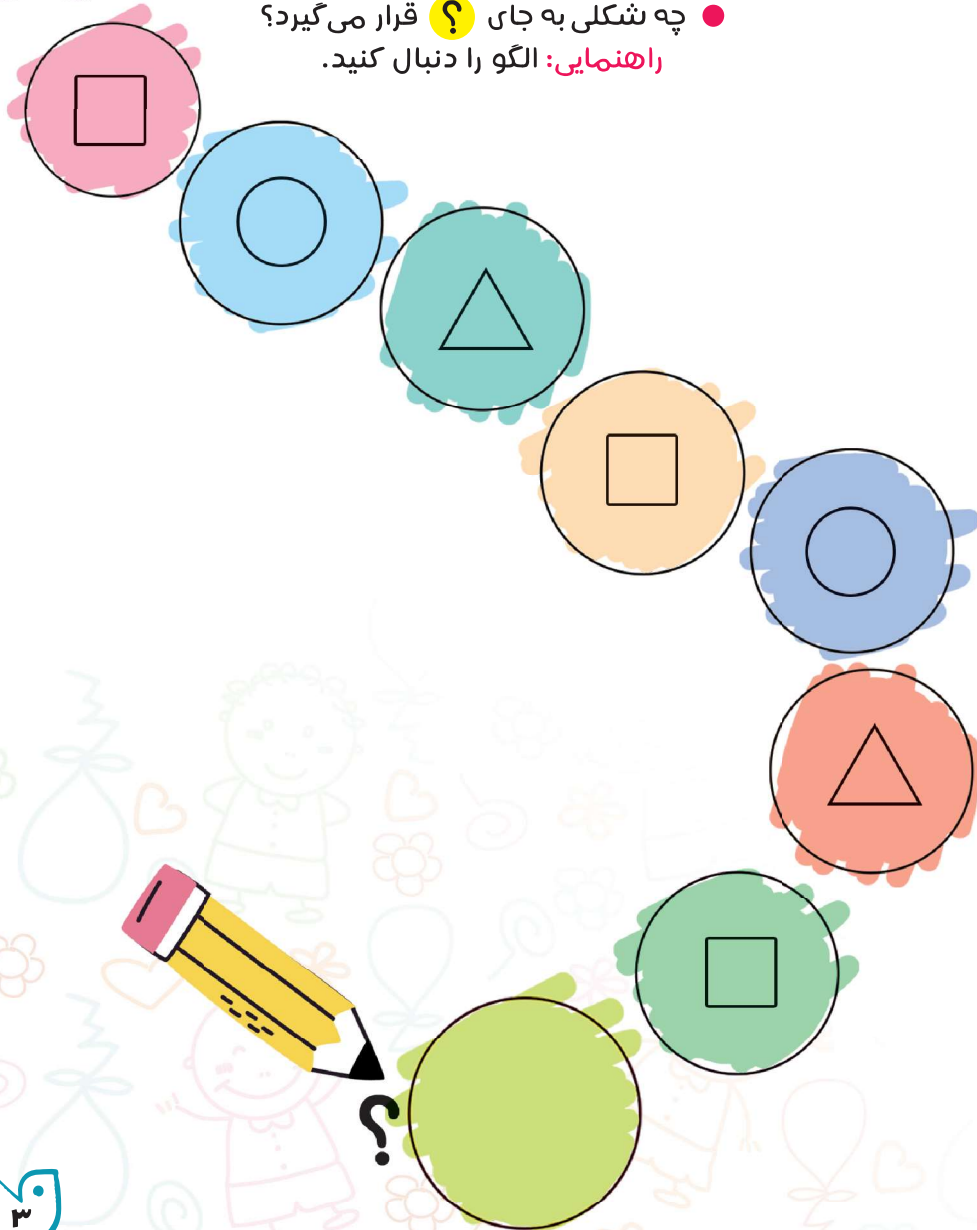
پیشنهاد می‌شود حتماً معماهای مجموعه متناسب با توانایی‌ها و گروه سنی کودکان در اختیار آنان قرار گیرد تا موجب بالارفتن اعتماد به نفس و اشتیاق در آنان شود. همچنین **پاسخنامه‌ی تشریحی** کاملی در پایان هر کتاب آمده است که می‌تواند راهنمای دانش‌آموزان، معلمان و والدین گرامی باشد.

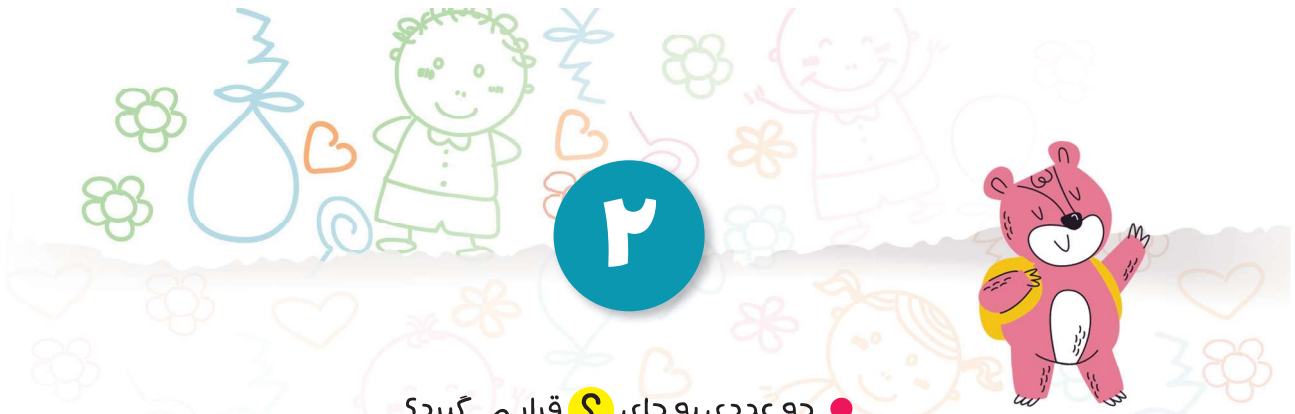
می‌توان از معماهای این مجموعه در آمادگی دانش‌آموزان در بخش هوشی آزمون‌های مدارس تیزهوشان (سمپاد) استفاده کرد.



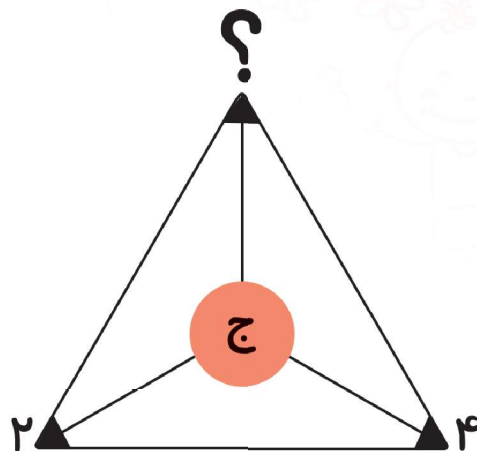
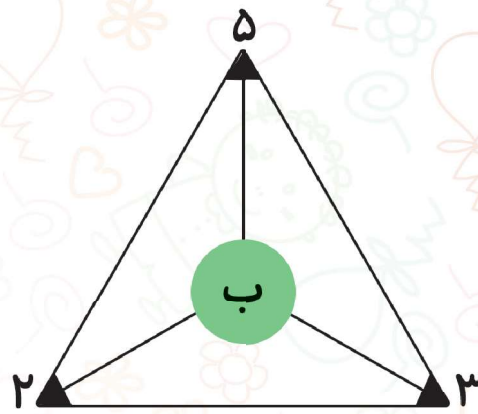


● چه شکلی به جای ؟ قرار می گیرد؟
راهنمایی: الگو را دنبال کنید.



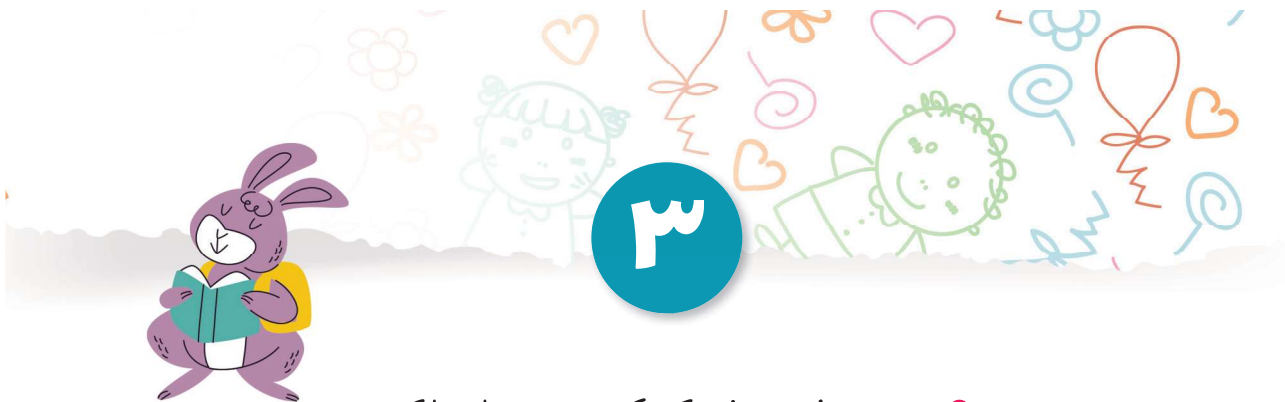


● چه عددی به جای ؟ قرار می گیرد؟
راهنمایی: رابطه‌ی ریاضی بین عددهای هر شکل را پیدا کنید.



.....





● در هر چرخ دو چرخه، کوچک‌ترین عدد را پیدا کنید.





● چه عددی در جای خالی قرار می گیرد؟

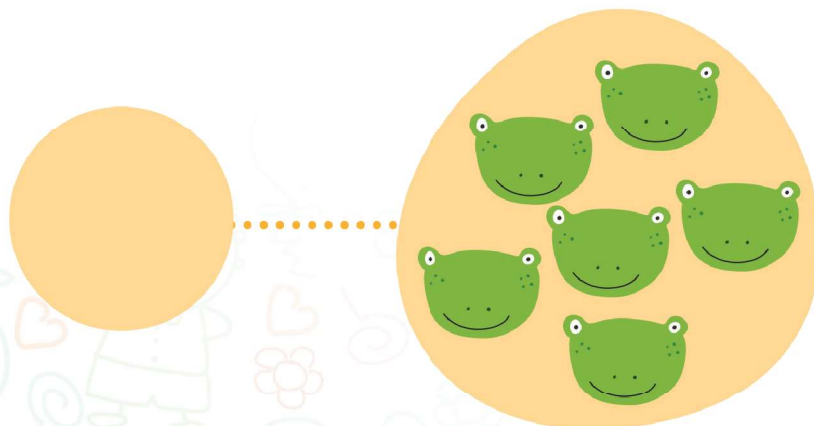
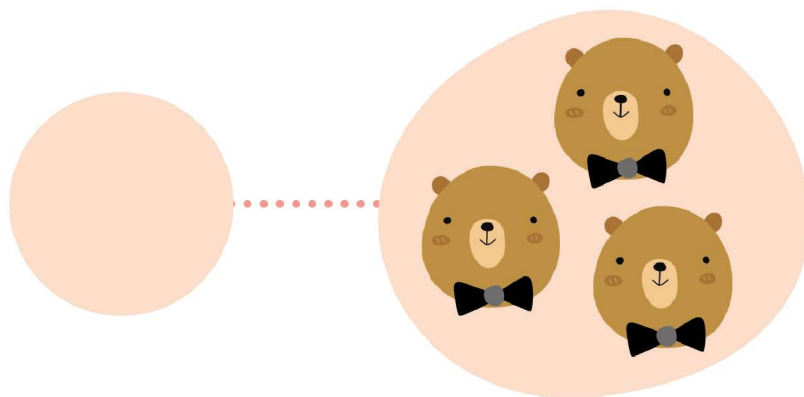


.....





● تعداد هر شکل را بشمارید
و عدد آن را با چوب خط نشان دهید.



..... v

