

# Indovinelli Logici E Matematici Enigmi Quesiti Lo

Quant'è bello indovinello... Oltre 150 indovinelli, enigmi, paradossi e quiz spaccameningni  
 Raccolta di rompicapo. 300 giochi per la mente. Problemi logici, enigmi matematici garbugli e indovinelli  
 Numeri assassini  
 La magia dei numeri  
 Enigmi e giochi matematici 5  
 Delitti di famiglia  
 Donna o tigre? ...  
 Labirinti, quadrati magici e paradossi logici. I dieci più grandi enigmi matematici di tutti i tempi  
 Barzellette, Indovinelli, Giochi di logica - 3 LIBRI IN 1  
 La fisica del diavolo  
 Enigmi e giochi matematici 2  
 Introduzione a Lacan  
 Panorama  
 Tre in uno  
 Donna o tigre?  
 Enigmi. I migliori rompicapi logici e matematici di tutti i tempi  
 Il grande libro degli enigmi matematici. Rompicapo e giochi logici  
 Enigmi e giochi matematici  
 Qual è il titolo di questo libro? L'enigma di Dracula e altri indovinelli logici  
 79 Esercizi Mentali E Indovinelli Con Risposta  
 50 enigmi per sviluppare il pensiero logico  
 Hexaflexagons and Other Mathematical Diversions  
 Rivista di patologia nervosa e mentale  
 Enigmi del pensiero libero  
 Book of Enigmas  
 Qual è il titolo di questo libro?  
 Indovinelli! Che Passione!  
 Enigmi e giochi matematici  
 Enigmi e giochi matematici  
 Enigmi intuitivi per menti agili. Quesiti, indovinelli e trabocchetti  
 Giochi Di Logica, Di Matematica E Di Bastoncini: Indovinelli! Che Passione!  
 Giochi di intelligenza  
 La scimmia ubriaca  
 Enigmi e giochi matematici  
 Il grande libro degli enigmi. Giochi logici, rompicapi e indovinelli  
 Enigmi e giochi matematici  
 Archimede  
 Indovinelli Logici e Matematici  
 Enigmi e illusioni. Tutti i segreti per migliorare le proprie capacità deduttive  
 Enigmi e giochi matematici

*Indovinelli Logici E Matematici Enigmi Quesiti Lo* Downloaded from [hl uconnect. hi u. edu. vn](http://hl.uconnect.hi.u.edu.vn) by guest

## BRODERICK TRISTIN

*Quant'è bello indovinello... Oltre 150 indovinelli, enigmi, paradossi e quiz spaccameningni* American Mathematical Soc.  
 Affrontare e risolvere gli enigmi contenuti in questo libro è essenziale per comprendere e applicare le regole logiche di base che aiutano a distinguere tra argomentazioni deboli e solide; per esaminare agevolmente opportunità e obiettivi, e fare sempre le scelte migliori. 50 enigmi per sviluppare il pensiero logico fa parte della collana «Impariamo a pensare»: indovinelli, rompicapi, giochi matematici di varia complessità per allenare il cervello a ragionare in modo più efficace sul lavoro, nello studio e nella vita di tutti i giorni.

**Raccolta di rompicapo. 300 giochi per la mente. Problemi logici, enigmi matematici garbugli e indovinelli** Edizioni Crisalide

Martin Gardner's Mathematical Games columns in Scientific American inspired and entertained several generations of mathematicians and scientists. Gardner in his crystal-clear prose

illuminated corners of mathematics, especially recreational mathematics, that most people had no idea existed. His playful spirit and inquisitive nature invite the reader into an exploration of beautiful mathematical ideas along with him. These columns were both a revelation and a gift when he wrote them; no one--before Gardner--had written about mathematics like this. They continue to be a marvel. This volume, originally published in 1959, contains the first sixteen columns published in the magazine from 1956-1958. They were reviewed and briefly updated by Gardner for this 1988 edition.

**Numeri assassini** Digital Index Editore

Questa e le successive raccolte degli articoli che Martin Gardner pubblicò in 'Scientific American', nella rubrica da lui stesso curata, sono ormai diventate dei classici della matematica ricreativa. Tutte le variazioni matematiche qui presentate - alcune semplici, altre meravigliosamente complicate - hanno questo in comune: sono ugualmente affascinanti sia per il semplice appassionato che per l'esperto in materia. Il contenuto estremamente vario si estende dalle figure di carta alle capacità della memorizzazione matematica e alle speculazioni sul nastro di Möbius. Vi sono indovinelli ideati da alcuni dei più eminenti

matematici odierni per puro divertimento o nel corso di serie ricerche. E vi sono ancora variazioni su giochi classici come l'antico gioco giapponese del go-moku. Ma questo libro offre molto più di un semplice divertimento. Ogni giochetto in esso contenuto, ogni paradosso, gioco di società o rompicapo è stato scelto per il suo interesse matematico ed è accompagnato da commenti che offrono all'autore il pretesto per illustrare alcuni affascinanti aspetti del pensiero matematico.

*La magia dei numeri* Gius. Laterza & Figli Spa

Dai primi passi nel mondo della psichiatria alla scoperta della psicoanalisi freudiana, dalla frequentazione dei seminari di Kojève all'inserimento negli ambienti dello strutturalismo, dalla lettura di Heidegger all'amicizia con Merleau-Ponty, fino al confronto critico con Sartre e Ricoeur, quello di Lacan si profila come un percorso teorico assolutamente originale, sempre in bilico tra la ricerca clinica e la speculazione filosofica.

*Enigmi e giochi matematici 5* Indovinelli! Che Passione!

Questo libro ci insegna che il miglior rimedio per non cadere vittime dell'ansia e della frustrazione, è imparare a mantenere la mente calma, focalizzata e libera da pensieri indesiderati. Nel frenetico mondo odierno, infatti, la mente può spesso comportarsi come una scimmia ubriaca - irrequieta, tesa, fuori controllo. Attingendo alle psicologie e alle tradizioni spirituali sia occidentali che orientali, La scimmia ubriaca fornisce istruzioni pratiche e complete su come sviluppare e migliorare tre fondamentali funzioni della mente: concentrazione, consapevolezza e flessibilità. Seguendo questo pratico corso, scopriremo il potere degli esercizi di respirazione basati sulla scienza del pranayama e applicheremo la meditazione ed altre pratiche per lo sviluppo della consapevolezza alla nostra vita quotidiana. In questo modo, vedremo gradualmente svilupparsi la nostra capacità di concentrazione e la nostra creatività, vivremo una vita più consapevole e ci avvicineremo al nostro risveglio spirituale. Progredendo attraverso i cinque livelli illustrati nel libro, diverremo più sani nel corpo, nella mente e nello spirito.

**Delitti di famiglia** Vallardi

La matematica non gode spesso di buona stampa: i numeri non mentono, ma con i numeri si può mentire, si dice. La sfida di Mariano Tomatis assomiglia quindi a un doppio carpiato: l'autore racconta la matematica proprio partendo dalla magia, da quelle insidiose zone di confine della conoscenza dove si addensano i fenomeni paranormali, i poteri della mente, le profezie, i grandi enigmi storici e i simboli esoterici. La matematica di Tomatis è però un coltellino svizzero: ogni accessorio, usato al momento giusto, apre smonta e disvela al lettore molti misteri, dove invece è solo l'abile camuffamento di schemi numerici e strutture logiche ad averli resi indecifrabili. Il trucco c'è...

**Donna o tigre? ...** Bur

Perché amerai questo libro di rompicapi? Perché estremamente divertente! Questo libro ti invita a sfidare la tua mente e stimolare le tue abilità di pensiero. Questo libro riunisce una minuziosa selezione dei 79 migliori indovinelli di difficoltà diversa. Ti invito a risolvere gli enigmi e allo stesso tempo allenare le tue capacità deduttive, il tuo pensiero laterale, la tua creatività, la tua visione spaziale e usare tutti gli angoli del tuo cervello. È progettato proprio per essere divertente e intrigante allo stesso tempo. La risoluzione di questi indovinelli, puzzles, rompicapi e problemi d'ingegno saranno un buon punto di partenza e potrai divertirti sfidando la tua famiglia a risolverli. Adattato per Kindle Questo libro è stato adattato per creare una piacevole esperienza sul tuo kindle. Vedere la soluzione è facile come toccare sul tuo schermo "Vai alla soluzione". Cosa aspettarti da questo libro In primo luogo, quando smetterai di leggere questo libro avrai migliorato la tua intelligenza: avrai allenato la tua capacità deduttiva, il tuo pensiero laterale, la tua

creatività, la tua visione spaziale e avrai usato tutti gli angoli del tuo cervello. Curiosamente, questo libro ti aiuterà anche se stai cercando lavoro e se vuoi prepararti anche per il colloquio più difficile. Sono inclusi molti indovinelli che sono stati utilizzati nei processi di selezione delle imprese più esigenti. Finalmente, se ti piace sfidarti, cerca di risolvere ogni rompicapo in meno di mezz'ora, che sarebbe il tempo medio impiegato dagli esperti. Con ogni gioco incontrerai una sorpresa. A volte, un gioco d'ingegno si risolve con la logica pura, altre ti sembrerà di aver bisogno di conoscenze matematiche avanzate, ma in realtà sarà necessario solo un po' di pensiero laterale, e altre dovrai sforzarti un po' e cercare tra i tuoi ricordi matematici. Incontrerai i seguenti tipi di indovinelli e problemi di logica: Pensiero laterale: sfide che, apparentemente, sono impossibili o richiedono conoscenze matematiche, ma che nascondono una soluzione fuori dagli schemi (in forma indiretta e creativa) Pensiero logico: sfide che devono essere risolte con la logica, procedendo con deduzioni fino a trovare la soluzione o, a volte, eliminando le altre alternative. Conoscenze matematiche: sarà necessario conoscere dei principi matematici (a volte anche di fisica) di livello universitario (per facoltà come ingegneria, matematica, fisica, ecc). Carta e matita: sfide per le quali bisogna disegnare schemi per arrivare alla soluzione (anche se i più arditi le risolveranno senza). Visione spaziale: sfide con le quali bisogna essere capaci di immaginarsi figure che si intrecciano in due o tre dimensioni.

**Labirinti, quadrati magici e paradossi logici. I dieci più grandi enigmi matematici di tutti i tempi** Armando Editore

"Ogni scena del crimine è come un puzzle da milioni di pezzi, ma se li incastri bene, la figura prende forma. Guarda gli schizzi di sangue. Guarda le forme. Raccontano una storia, vedi?" Dexter Morgan

*Barzellette, Indovinelli, Giochi di logica - 3 LIBRI IN 1* Bollati Boringhieri

This puzzle book contains more than 100 puzzles that are guaranteed to get your brain spinning and your mind whirring. All are set in times past and Merlin the wizard, Avalon, King Arthur and other mythical people and places feature prominently.

*La fisica del diavolo* Carlton Publishing Group

150+ Enigmi logici e indovinelli matematici divertenti per allenare la mente! ★★ Acquista la versione in cartacea di questo libro e ottieni la versione di Kindle eBook inclusa ★★ Gratis★★ Questo libro contiene: ➤100% di materiale appropriato per bambini ➤Divertimento assicurato anche per gli adulti Diamo inizio al divertimento, fai clic su "aggiungi al carrello" e acquista subito il tuo libro!

*Enigmi e giochi matematici 2* Kowalski

Jim Al-Khalili è un fisico teorico di eccezionale talento comunicativo. Per lui i paradossi apparentemente insolubili sono un'ottima occasione per spiegare come funziona la scienza. Per questo ne ha scelti nove, tra più e meno noti, e sulla loro traccia ha costruito questo libro, divertente, stimolante, ironico e che ha la capacità di sconcertare con la semplice accumulazione di elementi imprevedibili. Insomma, un libro che non lascia riposare la mente. Si va dal classico paradosso di Achille e la tartaruga (del quale però scopriamo un insospettabile risvolto quantistico) alla più semplice domanda che l'uomo può farsi guardando la volta stellata: perché di notte fa buio? Sembra incredibile, ma dietro a questa domanda apparentemente banale si nasconde una delle più eclatanti scoperte della fisica contemporanea, che era lì, alla portata degli esseri umani fin dalla preistoria, ma che ha trovato una soluzione plausibile solo pochissimo tempo fa. Incontreremo anche l'inquietante diavoleto di Maxwell, il povero gatto di Schrödinger, che è contemporaneamente vivo e morto, lo strano caso degli oggetti che si accorciano viaggiando, quello

ancor più strano del tempo che si dilata e si contrae a suo capriccio, per non dire del mistero (paradossale anch'esso, grazie a un'intuizione di Enrico Fermi) della vita extraterrestre. Sono i diabolici paradossi della fisica, che danno da pensare, ma alla fine hanno una soluzione insperata. Basta rilassarsi e lasciarsi guidare da Al-Khalili e tutto si chiarirà. Be', quasi tutto.

#### Introduzione a Lacan Alpha Test

Riuscireste voi, con tutta la fantasia del mondo, a mettere insieme in un unico ragionamento buoi e infinità del continuo, tangram e palloni da calcio? Occorre una bella faccia tosta anche solo a proporlo, non trovate? Certo, se siete abituati a mangiare le favolose torte di nonna Sofia e vi chiamate Andrea, tutto diventa più facile; i buoi fanno parte di leggendarie storie matematiche dell'antica Trinacria, chiamando in causa addirittura Diofanto; il confronto uno-a-uno fra insiemi continui viene, più che concepito, idealizzato da un tedesco di nome Georg; il tangram, al di là della sua apparenza leggera e giocosa, in realtà nasconde misteri matematici tuttora aperti. E il pallone da calcio? Ma dai, questo lo sa anche nonna Sofia, non ha mica bisogno di un Andrea che glielo spieghi ... Tutti sanno che il pallone da calcio è un icosaedro convesso troncato che ha come facce 20 esagoni e 12 pentagoni regolari; è per questo che Maradona faceva quei goal geniali, per via delle sue indiscusse competenze matematiche: colpiva sempre l'angolo interno di un pentagono; mentre per fare il cucchiaio alla Totti bisogna colpire il centro di un esagono. Lo sanno anche i bambini. Ma se nonna Sofia ha bisogno di essere sorpresa e sedotta dal nipotino Andrea, allora si possono chiamare in causa le coniche, i paradossi, la trisezione dell'angolo generico (con riga e compasso?) e le passeggiate sui ponti di certe famose K-città adagiate su P-fiumi. In questo modo c'è materiale succulento da offrire ai fanatici delle letture dei dialoghi: le posizioni non sono più stereotipate e Tito e Luciana, oh pardon, Andrea e Sofia, possono essere tra loro scambiati. Come, come, lettore, non ci stai capendo niente? Oh, bella, dillo a me, che li conosco di persona e che so che sono in tre anche quando dicono d'essere in due; perché non c'è storia, frase, animazione, disegno, aneddoto, citazione, frase, data, formula, teorema, congettura, che Tito non abbia discusso dettagliatissimissimamente con Anna. Quando si sveglia la mattina, lui mica beve il caffè leggendo il quotidiano, come tutti i pensionati del mondo; no, lui racconta ad Anna tutte le elucubrazioni notturne su meccano, gioco, filatelia e gli altri ambiti nei quali ha deciso di inserire le sue storie, che spesso sono storie di storie. (Lei dorme, lui sogna). Solo passato quel vaglio, giunge alla proposta, ne parla anche con Luciana e parte con accuratissima bibliografia e insidiose note micidiali. Ah, le note; si sarebbe potuto fare due volumi, testo e note, sì 457 note a fondo libro, ho detto quattrocentocinquantesette, ciascuna più gustosa e ricca delle altre; ma qualcuno l'ha mai fatto un libro di sole note? Io una volta scrissi un racconto (pubblicato nel mio superpremiato libro Icosaedro), che era formato di 2 righe di testo e di infinite note a pie' di pagina. Ma io l'ho fatto apposta, Tito no, per lui la nota è nota, serve per entrare in dettaglio, per dire fuori testo quel che il testo non può dire, la chiosa ghiotta, l'appiglio colto, la finezza succulenta, che invoglia il lettore a impegnarsi nell'andare a cercare cercare per sapere sapere. Sono note sfiziose, tutte, ciascuna potrebbe essere un oggetto per un nuovo dialogo fra Sofia ed Andrea. Già lo immagino, un labirinto-dialogo. Dal punto di vista storico c'è di tutto, dagli arpenodapti piramidali agli sferici creatori di giochi matematici, fra i quali spicca il suo beniamino Martin Gardner (che è poi beniamino di tutti noi ... giocherelloni) (e questo avrei potuto metterlo in nota) (e anche questo) (...), da Galileo a Lakatos, da chi si interessa agli aspetti affettivi, a chi vuol dimostrare o contraddire congetture, c'è spazio per tutti. E così, mentre Andrea sorprende questa

splendida e cusaniana nonna Sofia (dottamente ignorante) in un dialogo che ha il sapore di un testo socratico-galileiano-lakatosiano a forma di (altro) labirinto, mentre convince noi stessi all'interno di un effetto Droste senza fine, la matematica ti avvince, ti lascia come attonito, intrigante, appunto. Se sai le cose, sei ammaliato dal modo in cui esse sono raccontate e Semplicio ci fa la figura del dilettante; se non le sai, cavolo!, ti prende la frenesia di saperle, perché non è possibile arrivare in fondo ad un periodo ignorando gli infiniti riferimenti e le mille note che illustrano e illuminano gli argomenti trattati, uno per uno. Certo, tutto ciò, scritto in un testo di carta, con copertina, pagine, inchiostro ha il suo fascino, ma anche le sue limitazioni; in un testo di carta, come avrebbe fatto Tito a farci stare le sue animazioni, il pop up, i colori? Lui con le animazioni mica scherza, le costruisce con una pazienza certosina e la usa per spiegare, non per illustrare. Prendete quella del teorema di Pitagora e lasciatevi sorprendere. In un libro di carta, sarebbe stato impossibile, in uno elettronico tutto è possibile. Nonna Sofia si lascia avvincere dal tangram, ma mai smette di produrre torte e simili leccornie; Andrea non molla mai, te lo immagini a mangiare per punizione tutte le torte preparate da Sofia con immagini ottenute con i sette pezzi tan, parlando e masticando? E che cosa gli diamo da bere e a questo giovane filomatematico mangiatorte? Mistero! E Tito? E Luciana? E Anna? A chi toccano le torte? Le fa forse Tito e Luciana le mangia? Stento a crederlo, credo invece ad una collaborazione su diversi piani. Alla prorompente immaginazione creativa di Tito, che contrasta con la sua pignoleria allucinante e severa ma garbata, si contrappongono le sensate e lungimiranti vedute di Luciana ed Anna. Non c'è immagine, formula, testo, figura, ipotesi, ... che non venga vagliata in modalità multiforme, discussa nei dettagli, anche le singole note, i singoli riferimenti, come solo gli ipercritici creativi sanno fare. Andrea: Nonna, e allora, ti piace la matematica? Sofia: Sì, adesso devo proprio dire di sì. Ma non è la matematica che pensavo io, questa è una matematica davvero intrigante, non noiosa e piena di stereotipi. Andrea: Certo nonna, è sempre così quando ci mette lo zampino zio Tito. Sofia: Imparare questa matematica mi piace, mi dà soddisfazione, risponde a tante curiosità. Ma adesso è così la matematica che si fa a scuola? Andrea: Non lo so quel che avviene nelle altre scuole, nella mia classe no. Sofia: Ma è proprio vero che c'è un legame fra matematica e arte, letteratura e poesia? Andrea: Ma certo, nonna, come fai a dubitarne, dopo tutti gli esempi che ti ho dato? Diamo questo dialogo in mano a tutta quella gente che ... "io la matematica non", e stiamo a vedere quante Sofie emergono. Bruno D'Amore, già professore ordinario, PhD in Mathematics Education Docente di "Didattica della Matematica" Dipartimento di Matematica - Università di Bologna *Panorama* Il grande libro degli enigmi. Giochi logici, rompicapi e indovinelli

Un libro. Due famiglie. Una vita di segreti Un grande thriller Dall'autrice bestseller del Sunday Times Nell Churcher è appena tornata a casa per festeggiare l'anniversario della pubblicazione del libro scritto da suo padre. Sono passati cinquant'anni da quando Le ossa d'oro, il romanzo enigma diventato un caso editoriale, arrivò per la prima volta in libreria. A suscitare clamore fu l'ideazione di una gigantesca caccia al tesoro, per sfidare l'ingegno dei lettori: per decenni, migliaia di appassionati si erano cimentati nel tentativo di recuperare i pezzi di uno scheletro, uguali a quello del libro, disseminati in tutta l'Inghilterra. E ricomporre il corpo di Elinore, la protagonista, diventò per molti una vera e propria ossessione, ispirando persino la nascita di un gruppo di "cacciatori di ossa". Il libro rese ricco suo padre, ma la vita di Nell si trasformò in un inferno. Perché l'ultimo pezzo dello scheletro non fu mai ritrovato, e qualcuno si convinse che fosse

lei a tenerlo nascosto. Nell sospetta che il vero motivo della riunione di famiglia sia la grande rivelazione al pubblico di un nuovo indizio che condurrebbe all'osso mancante. Quello che ancora non sa è che, suo malgrado, rischia di essere coinvolta di nuovo in un gioco pericoloso che minaccia la sua stessa vita. Un'autrice da un milione di copie vendute Pubblicata in 25 Paesi Libro dell'anno per il Sunday Times La caccia al tesoro ha inizio e la tua vita potrebbe essere in grave pericolo «Questo libro è un meraviglioso mistero da risolvere.» The Observer «Un intreccio impeccabile.» Sunday Times «La storia procede con una tensione altissima fino alla fine.» The Guardian «Una trama intricata e avvincente e personaggi indimenticabili.» Ruth Ware Erin Kelly È un'autrice di thriller psicologici di enorme successo, alcuni dei quali sono diventati delle serie TV. Lavora come giornalista, e i suoi articoli sono apparsi sul «Sunday Times», «Sunday Telegraph», «Daily Mail», «Marie Claire», «Elle» e «Cosmopolitan». La Newton Compton ha pubblicato La verità sul caso Beth Taylor, Il cattivo psichiatra, Il mistero del Lago dei cigni e Delitti di famiglia.

**Tre in uno** Newton Compton Editori

Giochi di logica, matematica e bastoncini della collana:

Indovinelli! Che passione!, è una raccolta di 52 indovinelli scelti per trascorrere un pò di tempo divertendosi utilizzando la logica, la matematica e il pensiero divergente. Il termine "bastoncini" si riferisce alla presenza di numerosi giochi/indovinelli che si svolgono utilizzando dei bastoncini. Quest'ultimi possono essere: stuzzicadenti, fiammiferi, pastelli, penne, regoli o oggetti simili. I contenuti di quest'opera proposti sotto forma di gioco catturano l'attenzione e l'interesse del lettore che nella ricerca della soluzione sviluppa capacità creative, inventive e potenzia le abilità logico-matematiche. Un modo per migliorare le proprie capacità cognitive attraverso il gioco e il divertimento. Inoltre questo libro può essere utilizzato anche, quando ci si riunisce tra amici, come gioco di società, creando delle sfide a colpi di "neuroni" tra i partecipanti. Si potenzia, così, anche l'aspetto sociale, relazionale e il senso di unità e di gruppo indispensabile per una crescita equilibrata di una persona. Il libro è arricchito di immagini che illustrano l'indovinello e rendono la lettura più piacevole e agevole. Ogni indovinello ha la soluzione riportata in una pagina diversa, in modo che sia il lettore a scegliere quando andare a consultarla. Il libro è redatto sia in versione digitale (e-book) che in versione cartacea. La navigazione all'interno del libro, in versione digitale, è agevolata da link che permettono

facilmente di passare dall'indovinello alla soluzione e viceversa. Buona lettura e buon divertimento.

Donna o tigre? EDIZIONI DEDALO

Il libro descrive dettagliatamente oltre 100 indovinelli, giochi matematici ed enigmi del pensiero laterale. L'elemento più innovativo è rappresentato dalle griglie logiche e dai gialli logici ideati e sviluppati in maniera originale dall'autore stesso. Nel capitolo dei gialli logici il lettore viene sfidato a cimentarsi in un gioco di fantasia: dovrà non solo scoprire il colpevole ma anche indovinare l'epilogo fornito per ciascuna storia.

**Enigmi. I migliori rompicapi logici e matematici di tutti i tempi** Createspace Independent Publishing Platform

►200+ Barzellette, colmi, freddure divertenti per grandi e piccini!►150+ Enigmi logici e indovinelli matematici divertenti per allenare la mente!►200+ Enigmi, indovinelli, giochi di logica!★★ Acquista la versione in cartacea di questo libro e ottieni la versione di Kindle eBook inclusa ★★ Gratis★★ Questo libro contiene: ►100% di materiale appropriato per bambini►Divertimento assicurato anche per gli adulti Diamo inizio al divertimento, fai clic su "aggiungi al carrello" e acquista subito il tuo libro!

*Il grande libro degli enigmi matematici. Rompicapo e giochi logici* Gremese Editore

Indovinelli! Che passione! ♦ una raccolta di 64 indovinelli per lo più ♦ logici e matematici, scelti per il loro grado di difficoltà ♦ medio-alto. La lettura di questa opera stimola il pensiero laterale, cioè ♦ l'osservazione del problema da diverse angolazioni, processo indispensabile per trovare la soluzione a molti indovinelli presenti in questo libro. Gli indovinelli aiutano ad affinare la mente, ad attivare nuovi processi mentali, a pensare con più ♦ facilità ♦, a ricordare meglio potenziando le proprie abilità ♦ cognitive. Indovinelli! Che passione! ♦ indirizzato a persone amanti degli indovinelli e a tutti coloro che vogliono trascorrere un po' di tempo con gli amici divertendosi a cercare le soluzioni di storie e di problemi di varia natura e genere. Il libro ♦ arricchito di immagini che illustrano l'indovinello e rendono la lettura più ♦ piacevole e agevole. Ogni indovinello ha la soluzione riportata in una pagina diversa, in modo che sia il lettore a scegliere quando andare a consultarla. Buona lettura e buon divertimento.

*Enigmi e giochi matematici* Kowalski

**Qual è il titolo di questo libro? L'enigma di Dracula e altri indovinelli logici** Einaudi. Stile libero extra  
79 Esercizi Mentali E Indovinelli Con Risposta