

ΜΕΤΡΙΑΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

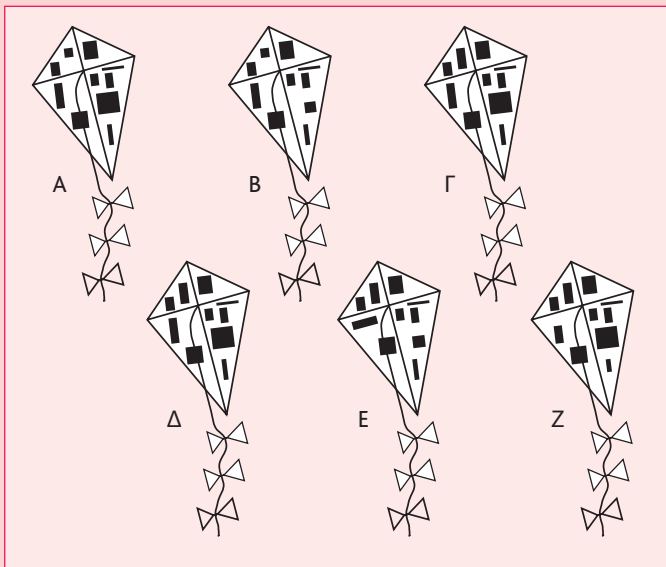
γρίφοι για

ΟΠΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ

Το δεύτερο μέρος του βιβλίου περιλαμβάνει γρίφους μέτριας δυσκολίας, σχεδιασμένους για να παρέχουν μια πιο απαιτητική εξάσκηση της οπτικής σας σκέψης. Αυτοί οι γρίφοι σας εκπαιδεύουν στο να βλέπετε από διαφορετικές οπτικές γωνίες και να διακρίνετε μοτίβα, ενώ παράλληλα σας βοηθούν να βελτιώσετε την παρατηρητικότητα σας, τη βραχυπρόθεσμη οπτική σας μνήμη και τις δυνατότητές σας για συγκέντρωση.

ΣΤΗΝ ΥΠΑΙΘΡΟ 2

Ο Μάνος συναντά αυτή τη δοκιμασία εντοπισμού των ομοίων στο Επίπεδο 2 του βιντεοπαιχνιδιού του, «Στην Ύπαιθρο» (βλ. Γρίφος 8). Ο παίκτης φτάνει σ' ένα ανεμοδαρμένο λιβάδι, όπου έξι ξωτικά πετάνε χαρταετούς. Μόνο δύο από τους χαρταετούς είναι πανομοιότυποι, και ο σκοπός σας είναι να βρείτε το ζευγάρι των ομοίων μέσα σε τέσσερα λεπτά.

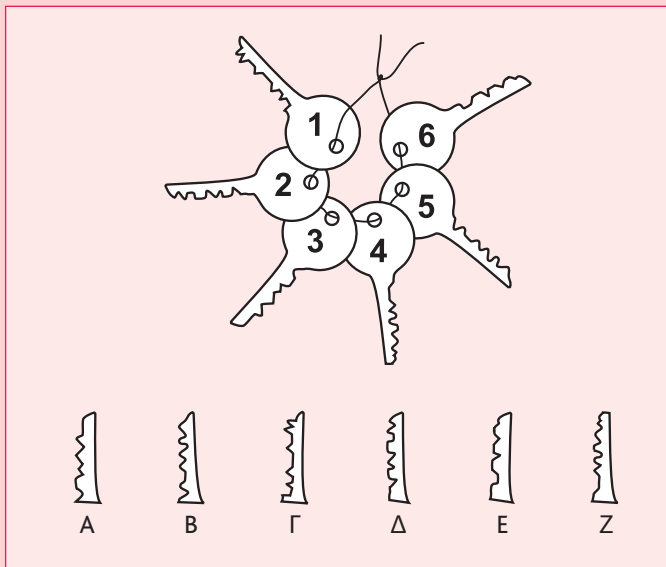


**τρόπος
σκέψης**
ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Το πάνω δεξιό κομμάτι του χαρταετού είναι το ίδιο και στους έξι, οπότε μπορείτε να το αγνοήσετε.

ΤΟ ΜΠΡΕΛΟΚ ΤΟΥ ΤΑΣΟΥ 2

Στο ξενοδοχείο, «Ο κήπος», ο Τάσος έγινε υπεύθυνος της νυχτερινής βάρδιας και έβαλε στο καινούργιο προσωπικό, την Τατιάνα και την Τίνα, μία παραλλαγή της δοκιμασίας με τα κλειδιά (βλ. Γρίφος 3). Πρέπει να ταιριαξουν αυτά τα κλειδιά με τις παρακάτω απεικονίσεις των εγκοπών τους. Μπορείτε να βοηθήσετε την Τατιάνα και την Τίνα;

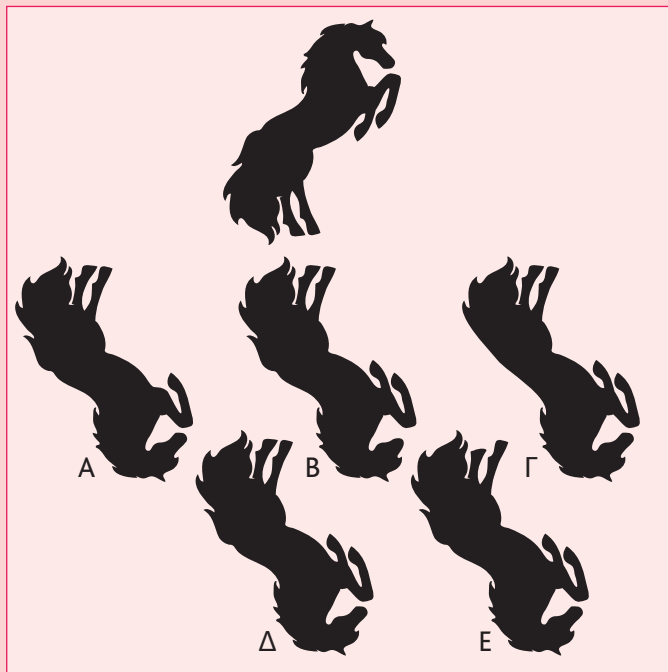


τρόπος
σκέψης
ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Ξεκινήστε με τα κλειδιά 6 ή 1, τα οποία είναι τοποθετημένα σχεδόν κάθετα και μπορούν να συγκριθούν πιο εύκολα με τις απεικονίσεις τους παρακάτω.

Η ΣΚΙΑ ΤΟΥ ΚΕΡΑΥΝΟΥ

Ο Νέστορας Τσουκαλός, υπεύθυνος μάρκετινγκ στον ιππόδρομο, επινόησε αυτό το παιχνίδι για την προώθηση του νέου μεγάλου αγώνα ιπποδρομίας. Το τεστ είναι να βρείτε ποια από τις πέντε σκιές είναι του Κεραυνού, του αλόγου με τη φουντωτή ουρά που στέκεται στα πίσω πόδια, όπως φαίνεται παρακάτω. Ο νικητής κερδίζει δωρεάν είσοδο στον αγώνα.



τρόπος
σκέψης
ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Κοιτάξετε την ουρά του Κεραυνού αλλά και τα πόδια του.

ΑΡΧΑΙΕΣ ΠΛΑΚΕΣ 2

Ο Όμηρος επινοεί μια δεύτερη δοκιμασία για τον πατέρα του, τον κ. Αριστοτέλη (βλ. Γρίφος 14). Εδώ τα πλακάκια της ακολουθίας περιέχουν τα γράμματα της αγγλικής αλφαβήτου. Όπως προηγουμένως, πρέπει να βρείτε ποια από τις τέσσερις εναλλακτικές (Α, Β, Γ ή Δ) πρέπει να μπει στη θέση του ερωτηματικού για να ολοκληρωθεί η ακολουθία των πλακών.

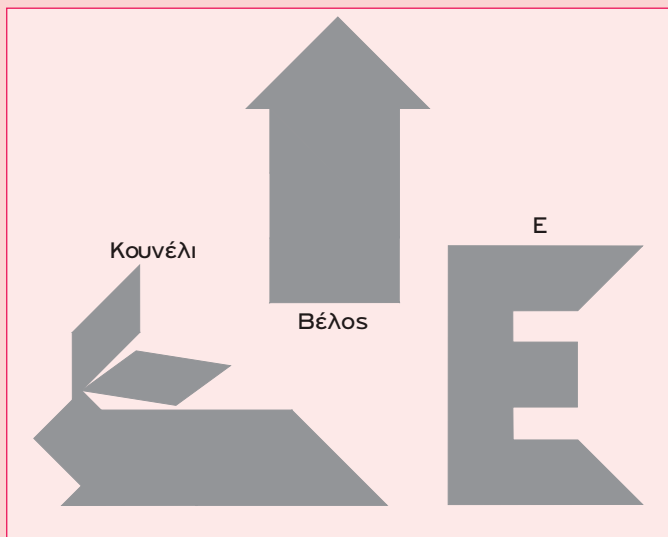
M	Z	S	I	V	O	E	R	K					
G	H	C	J	K	F	M	N	I	?				
P	Z	V	N	X	T	L	V	R					
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px; width: 25%;">A</td><td style="padding: 5px; width: 25%;">B</td><td style="padding: 5px; width: 25%;">Γ</td><td style="padding: 5px; width: 25%;">Δ</td> </tr> </tbody> </table>										A	B	Γ	Δ
A	B	Γ	Δ										

**τρόπος
σκέψης**
ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Χρησιμοποιήστε στην πράξη τις ικανότητές σας στην αποκωδικοποίηση. Αναζητήστε το μοτίβο των γραμμάτων.

ΤΑ TANGRAM ΤΟΥ ΚΥΡΙΟΥ ΒΑΛΜΑ 2

Εδώ είναι ακόμα μερικοί γρίφοι tangram τους οποίους έχει επινοήσει ο κ. Βαλμάς, καθηγητής του τμήματος των καλλιτεχνικών του λυκείου (βλ. Γρίφος 12). Όπως πριν, προσπαθήστε να φτιάξετε τα παρακάτω σχήματα χρησιμοποιώντας τα επτά κομμάτια του tangram που σας δίνονται (δεξιά). Να θυμάστε ότι σε κάθε περίπτωση πρέπει να χρησιμοποιήσετε όλα τα κομμάτια του αρχικού, χωρίς να αλληλοκαλύπτονται.

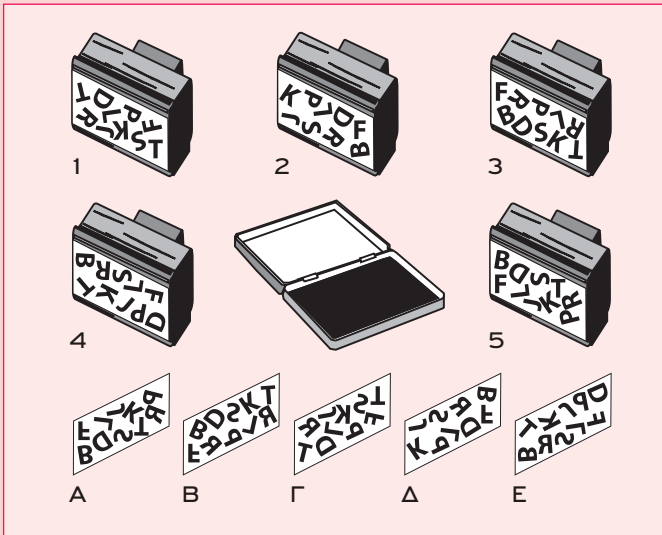


τρόπος
σκέψης
ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Μόνο ένα κομμάτι μπορεί να σχηματίσει το κάτω αυτί του κουνελιού.

ΜΠΕΡΔΕΜΑ ΣΤΟ «ΧΑΡΤΙ ΚΑΙ ΜΕΛΑΝΙ» 2

Ο κ. Καραβέλας έπρεπε να επισκεφτεί τη μητέρα του στο νοσοκομείο, οπότε ζήτησε από τον Χάρη να προσέξει το μαγαζί του, το «Χαρτί και Μελάνι» (βλ. Γρίφος 2). Γι' ακόμα μια φορά, ο Χάρης κατάφερε να μπερδέψει τις σφραγίδες και τα δείγματα των αποτυπώματων τους. Ο καθηγητής κ. Παύλου θα επιστρέψει σε λίγα λεπτά για να δει τα νέα σχέδια. Μπορείτε να βοηθήσετε τον κ. Καραβέλα να ταίριαξει την κάθε σφραγίδα με το σωστό αποτύπωμά της;



**τρόπος
σκέψης**
ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Τραβάτε μία γραμμή που να ενώνει τη σφραγίδα με το αποτύπωμά της κάθε φορά που εντοπίζετε ένα ζευγάρι.