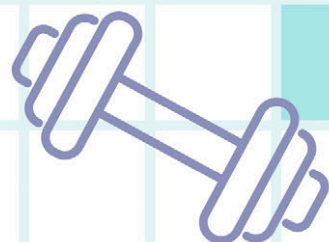
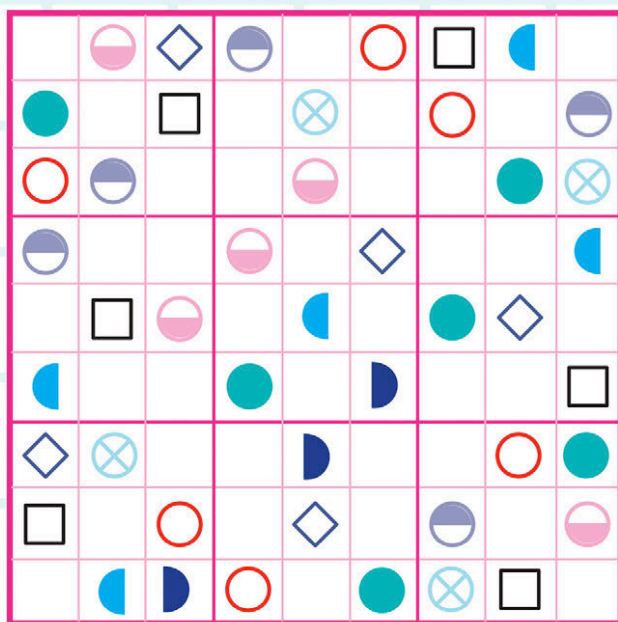


# PALESTRA

## per la **mente**

*allena e sviluppa la tua intelligenza*



DEMETRA



**PALESTRA**

**per la mente**

*allena e sviluppa la tua intelligenza*

DEMETRA

Concept e realizzazione editoriale: Studio Giorgio Di Vita  
Testi: Giorgio Di Vita  
Illustrazioni: tutte le immagini sono di Archivio Giunti/Giorgio Di Vita,  
a eccezione di quelle di pagina 3: © Shutterstock

In copertina: elaborazione grafica  
da © AYDIN/adobestock.com (fondo),  
© Shutterstock (illustrazioni),  
Archivio Giunti/Giorgio Di Vita (gioco)

[www.giunti.it](http://www.giunti.it)

© 2024 Giunti Editore S.p.A.  
Via Bolognese 165 - 50139 Firenze - Italia  
Via G.B. Pirelli 30 - 20124 Milano - Italia

ISBN: 9788844088071

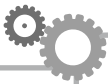
Prima edizione digitale: giugno 2024



Il nostro cervello  
va **allenato** come fosse un muscolo e quale miglior  
**palestra** per tenerlo in forma di questo volumetto ricco  
di **rompicapo, giochi mnemonici e quiz visivi**?  
Non sono necessarie conoscenze particolari per risolverli,  
ma solo quella **elasticità mentale** che sentirete **crescere** pagina  
dopo pagina attrezzati di una **matita**, quando occorre, ma anche solo  
di uno **sguardo attento** e di una buona capacità di **concentrazione**,  
anche quest'ultima risultato di quel training che i giochi  
di **questo volumetto** sapranno far crescere in voi lettori.  
**Buon divertimento**, quindi, perché qui troverete  
tante occasioni per passare il vostro tempo  
in **piena creatività!**



$$\underline{E=MC^2}$$



## COMPLETAMENTO

**C**hi ricorda l'anno della Rivoluzione francese? Se sfugge di mente, nessun problema, basta ricordare come risolvere dei semplici mix tra addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni. Avrai la data riportando i quattro risultati nelle caselle in basso. Prima, però, prova a risolvere il quiz a memoria!

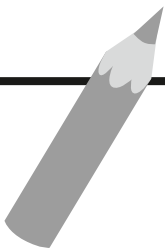
$$1 + 3 \times 2 - 6 = \underline{\quad}$$

$$3 \times 1 + 2 \times 2 = \underline{\quad}$$

$$9 - 2 \times 1 + 1 = \underline{\quad}$$

$$4 \times 3 - 3 \times 1 = \underline{\quad}$$

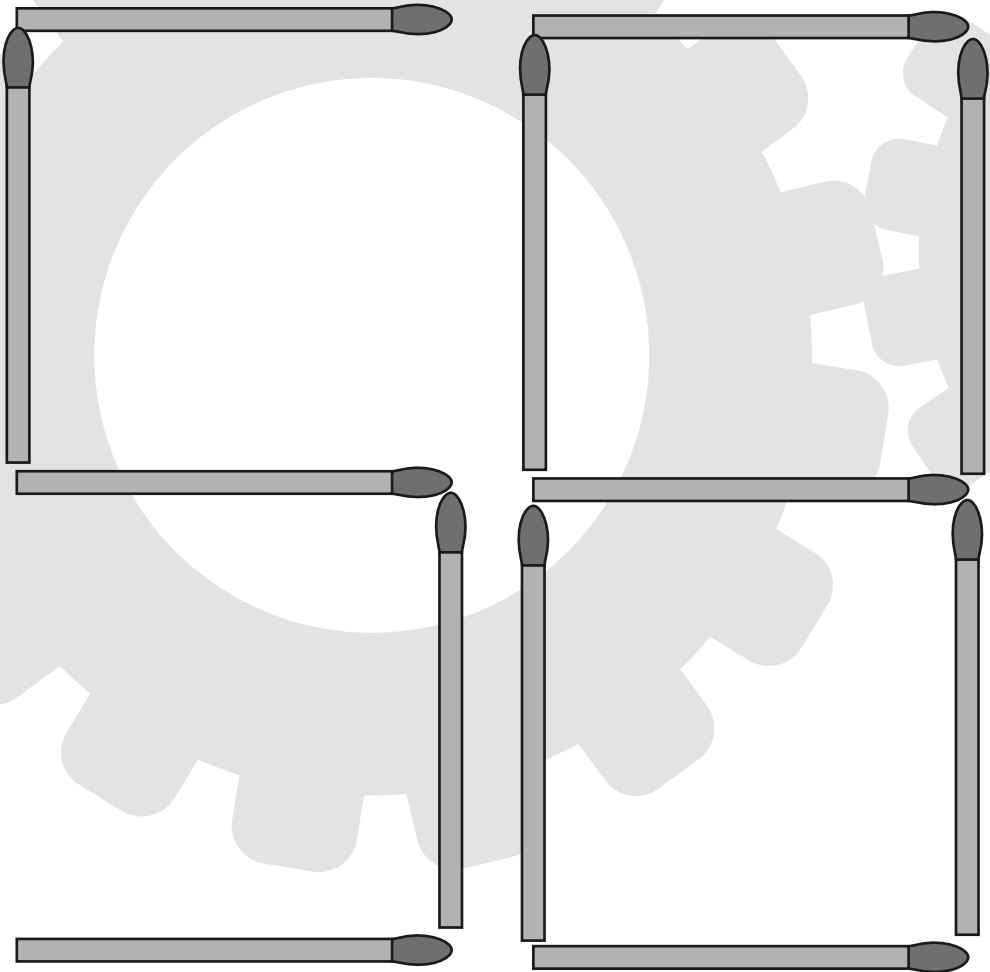
— — — —



# SOLO DUE



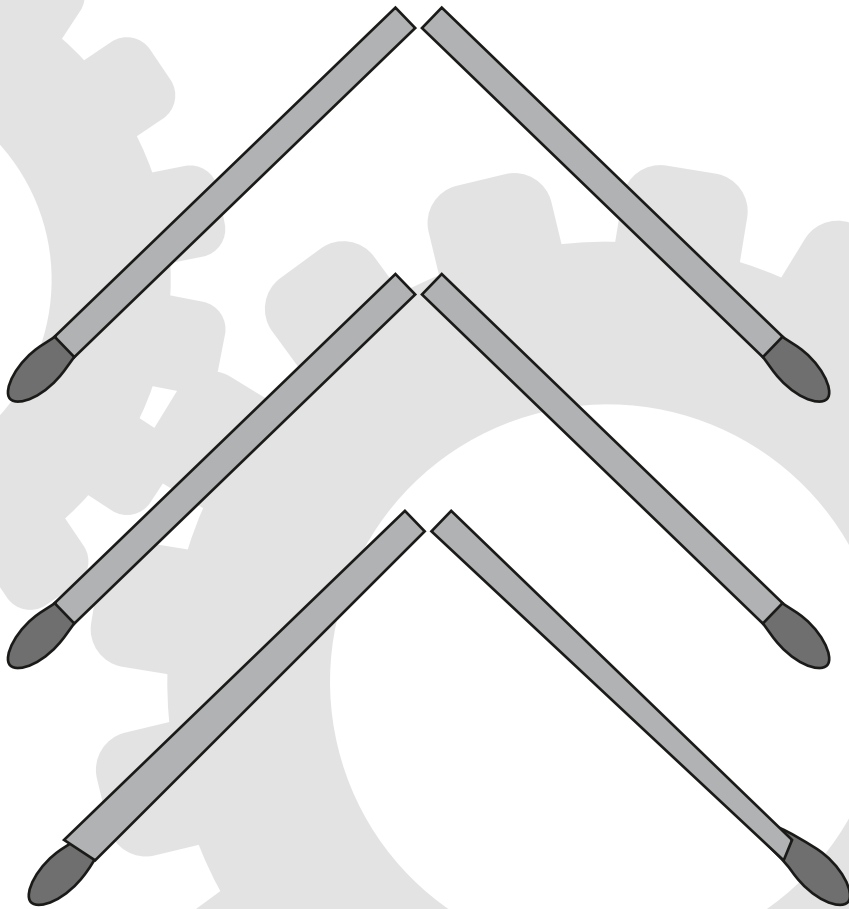
**È** possibile, muovendo due fiammiferi, trasformare 58 in SEI? Provacì! Se non riesci mentalmente, usa degli stecchini o dei fiammiferi.





# ANGOLI RETTI

**C**on sei fiammiferi, abbiamo formato questo disegno. Sapresti, muovendone due, formare 13 angoli retti? Puoi usare degli stecchini o dei bastoncini, ma ti invitiamo a risolvere il gioco con la sola immaginazione.

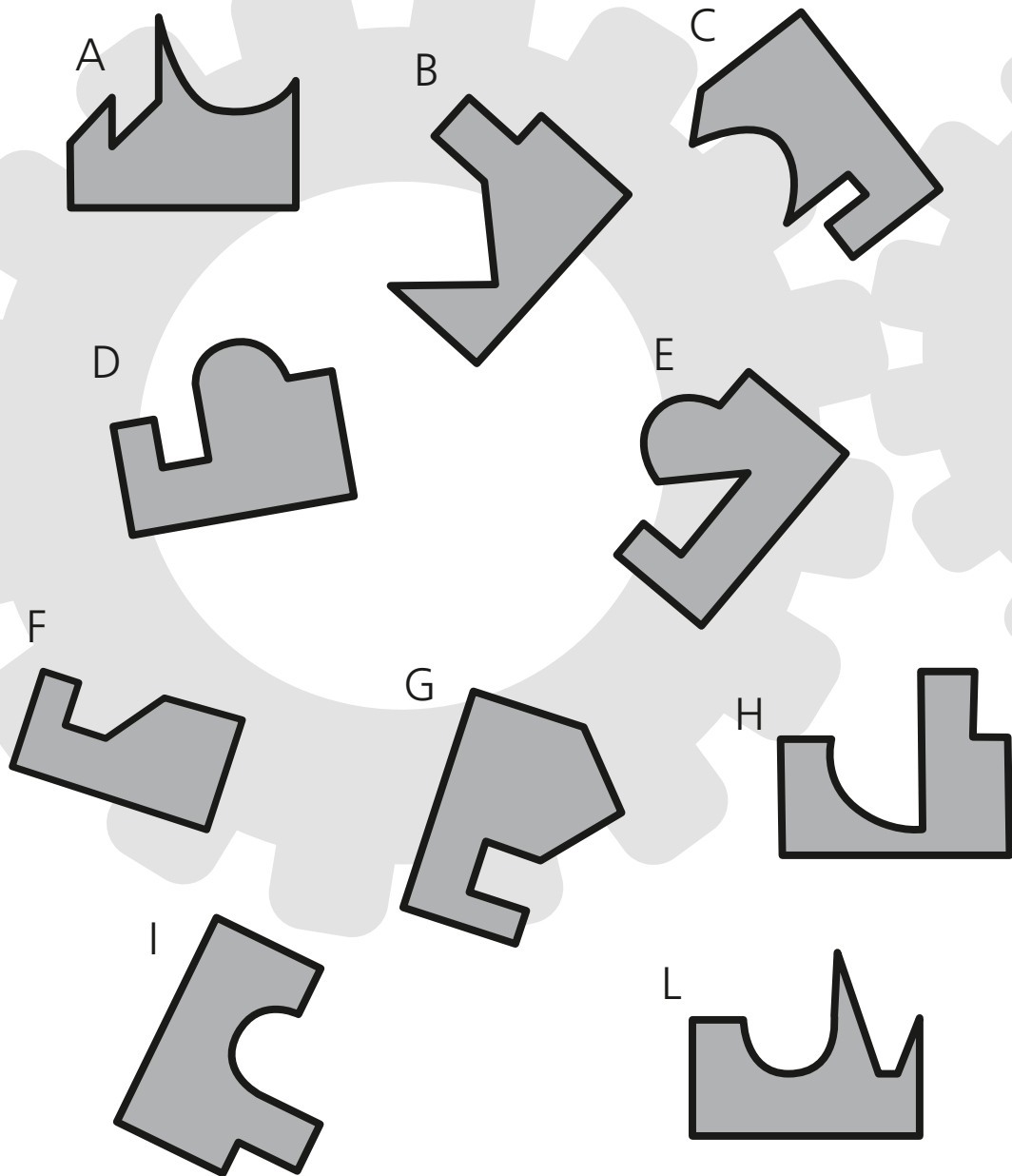




# L'INCASTRO



**S**olo due di queste forme si incastrano perfettamente per formare un quadrato. Quali?





## IN COMUNE

**Q**ueste parole sembrano elencate casualmente, eppure sono accomunate da una caratteristica. Quale?

**STRANIRSI  
GELATERIA  
AROMATIZZARE  
COMODINO  
MELODIA  
PENNACCHIO  
BARITONO  
SFOGGIARE  
TEMPRATO  
MATERNI**

# SUDOKU



**D**isegna negli schemi i simboli mancanti in modo che in ogni riga, colonna e riquadro di nove quadretti non ce ne siano mai due uguali.



	◐	◇	◑		○	□	◒	
●		□		⊗		○		◐
○	◐			◑			●	⊗
◐			◑		◇			◒
	□	◐		◒		●	◇	
◒			●		◒			□
◇	⊗			◒			○	●
□		○		◇		◐		◐
	◒	◒	○		●	⊗	□	

	◒		●		◇		◒	
◐		◐		○		◇		◒
	◇		◐		◒		⊗	
◒		◐		◇		⊗		◒
	○		◐	◒	⊗		◒	
◒		□		◒		●		◐
⊗		○	◒		□	◒		◇
	◐			⊗			□	
□		◒	◇		◐	○		⊗



# IL MURETTO

**T**ermina il muretto inserendo i mattoni mancanti che vedi qui sotto, in modo da formare una frase di Marie Curie.

PI      NON      NEL

TA      SO      RE      ME

DA      NUL      LO      TE

    LA

VI      ||      C'È

    LA

    RE

DA      CA      ||      ||