



Mind Traps

Volume 01



Giochi,
test e quiz
per tenere il
cervello allenato

selezionati e proposti da

Antonio Argus

Un progetto di Antonio Argus | www.antonioargus.it

Si ringraziano Davide Brizio e Gianfranco Preverino

Ciao! Sono Antonio Argus e mi occupo di Mentalismo, una forma di intrattenimento che pone la mente umana al centro di spettacoli e performance fuori dall'ordinario. In queste pagine propongo una raccolta di Mind Traps o Trappole per la Mente: una collezione di quiz, test e giochi che aiutano a tenere il cervello allenato e permettono di riflettere sul funzionamento del nostro pensiero. Puoi metterti alla prova da sola o da solo, oppure organizzare delle sfide in compagnia: buon divertimento!

Caccia all'errore 01

Osserva con attenzione le figure pubblicate sotto e prova a rispondere alla domanda: **in quale riquadro si trova un errore?**

Controlla la soluzione a pagina 16.

In quale riquadro si trova un errore?	$5 + 7 = 12$	$12 - 3 = 9$	$9 \times 2 = 18$
---------------------------------------	--------------	--------------	-------------------

Tre interruttori per una lampadina 02

In una stanza chiusa c'è una vecchia lampadina. All'esterno, di fianco alla porta della stanza, si trovano tre interruttori, tutti posizionati su "off". Uno solo di questi interruttori accende la lampadina nella stanza e tu devi capire quale.

Attenzione, però: puoi aprire la porta una volta sola e non puoi premere gli interruttori mentre la porta è aperta.

Come fai a capire quale interruttore accende la vecchia lampadina?

La spiegazione si trova a pagina 16.

03 Punti e linee

Il riquadro pubblicato qui a lato contiene nove punti, distribuiti su tre righe e tre colonne.

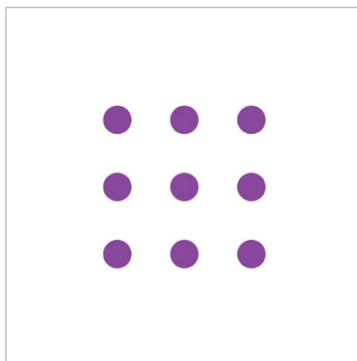
Prendi una penna e **prova a collegare tutti e nove i punti, usando solo quattro segmenti** di linea retta collegati.

Hai capito bene le regole del gioco?

- **Non puoi utilizzare linee curve,**
- **non devi mai staccare mai la penna dal foglio.**

Un indizio: per sfuggire a questa trappola mentale è fondamentale... **uscire fuori dagli schemi!**

Hai trovato la soluzione? Controlla a pagina 17.



04 Una parola molto strana

Se la pronunci giusta è sbagliata, ma se la pronunci sbagliata è giusta: **quale parola è?** La risposta corretta si trova a pagina 17.

Gli scontrini dell'osteria 05

Le immagini pubblicate sotto rappresentano gli scontrini di un'osteria.

Alcuni scontrini sono completi e riportano la spesa totale, ma per il primo scontrino l'importo deve essere ancora calcolato. **Riesci a trovare la cifra che manca?**



Attenzione! Per risolvere il quiz **non è necessario scoprire il prezzo di ogni singola consumazione.**

Osserva attentamente, calcola il totale del primo scontrino e poi controlla la cifra a pagina 18.

Il contrario geografico 06

Rifletti e prova a rispondere: **qual è il contrario di isola?**

La soluzione si trova a pagina 18.

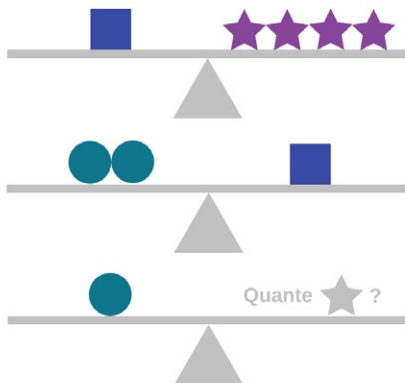
07 Un gioco di equilibri

Qui a lato sono rappresentate tre bilance in perfetto equilibrio.

Come puoi vedere dalla prima bilancia, 1 quadrato pesa quanto 4 stelle. La seconda bilancia mostra invece che 2 cerchi pesano quanto 1 quadrato.

Quante stelle servono per mantenere in equilibrio la terza bilancia, cioè per raggiungere il peso di 1 cerchio?

La risposta si trova a pagina 19.



08 Basta la parola

I termini elencati sotto hanno qualcosa in comune: c'è una parola che si lega a tutti e li lega tutti.

Leggi e prova a capire **qual è la parola che unisce i vocaboli dell'elenco**, poi controlla la spiegazione a pagina 19.

MARTELLLO • GATTO • BANDIERA • SEGA • ISTRICE • LUNA

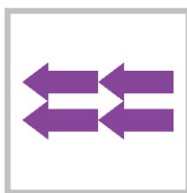
Frecce che contano 09

Osserva bene le immagini pubblicate sotto: **quale riquadro contiene il numero maggiore di frecce?**

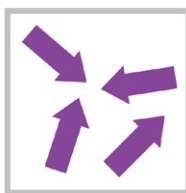
Prova a rispondere e poi controlla a pagina 20.



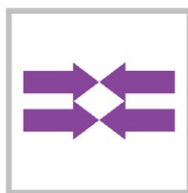
riquadro A



riquadro B



riquadro C



riquadro D

L'inquilino del dodicesimo piano 10

Un signore abita al dodicesimo piano di un palazzo. Ogni volta che esce dal suo appartamento, l'uomo usa l'ascensore per scendere al pianterreno. Quando rientra in casa, invece, il signore sale con l'ascensore solo fino all'ottavo piano e poi raggiunge il suo appartamento facendo le scale a piedi. L'uomo arriva in ascensore fino al dodicesimo piano solo in due casi: se è un giorno di pioggia, o quando in ascensore trova i suoi vicini. **Perché?**

La soluzione si trova a pagina 20.

11 L'equazione misteriosa

Il riquadro pubblicato sotto contiene alcune linee viola, che rappresentano un'equazione con numeri romani.

L'equazione, però, è sbagliata; infatti $11 + 1$ non è uguale a 10. Eppure, c'è un modo molto semplice per "trasformare" l'immagine e ottenere un'equazione corretta.

Prova a correggere l'equazione, seguendo queste semplici regole:

- non puoi aggiungere linee,
- non puoi eliminare linee,
- non puoi spostare linee.



Hai capito come fare? Ecco un indizio: per risolvere questa trappola mentale è fondamentale... **cambiare prospettiva!** La spiegazione si trova a pagina 21.

12 Così è se compare

Compare una volta in un minuto, due volte in ogni momento, ma mai in un secondo: **che cos'è?**

Controlla la risposta a pagina 21.

Sei fiammiferi per otto triangoli

13



Prendi sei fiammiferi, come quelli dell'immagine pubblicata qui a lato.

Riesci a creare 8 triangoli equilateri, usando solo questi 6 fiammiferi?

Attenzione! Non puoi tagliare né spezzare i fiammiferi.

Controlla la soluzione a pagina 22.

La divisione delle acque

14

Abbiamo due bicchieri d'acqua e dobbiamo trasferirne il contenuto all'interno di una stessa bacinella.

Al termine dell'operazione, però, dobbiamo essere in grado di distinguere l'acqua che proviene dal mio bicchiere e quella che proviene dal tuo bicchiere.

Non abbiamo a disposizione divisori per la bacinella.

Come possiamo fare?

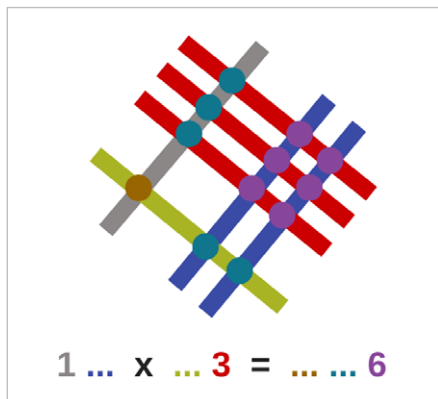
Rifletti, prova a rispondere, poi cerca la spiegazione a pagina 22.

15 Calcolo grafico

Nella figura qui a lato si trova la rappresentazione grafica di un calcolo matematico.

Il disegno deriva da un metodo che si insegna nelle scuole dei Paesi orientali per risolvere le moltiplicazioni senza ricorrere alle tabelline.

Osserva bene l'immagine e **prova a inserire i numeri che mancano**, poi controlla la spiegazione a pagina 23.



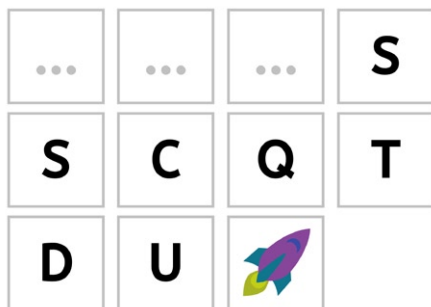
16 Gatti, angoli e code

All'interno di una stanza quadrata, in ogni angolo c'è un gatto.

Di fronte a ogni gatto ci sono altri tre gatti e sulla coda di ogni gatto sta seduto un gatto.

Quanti gatti ci sono nella stanza? La soluzione si trova a pagina 23.

La sequenza del razzo 17



Qui a lato è rappresentata una sequenza formata da alcune lettere e dall'icona di un razzo in partenza.

La serie si legge come qualsiasi testo normale, da sinistra a destra e dall'alto in basso.

La sequenza, però, non è completa: mancano i primi tre elementi.

Osserva, rifletti e prova a rispondere: **quali lettere bisogna inserire nelle prime tre posizioni per ottenere la sequenza completa?**

La risposta corretta si trova a pagina 24.

L'equazione criminale 18

Quale numero bisogna inserire per completare l'equazione?

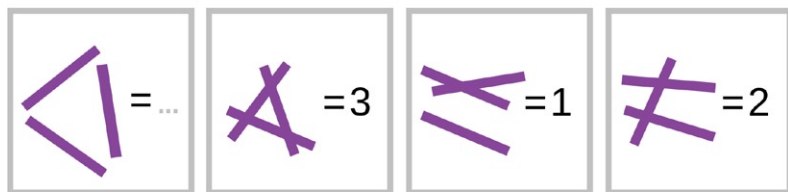
JACK LO SQUARTATORE : ... = ARSENIO LUPIN : 7

Controlla la spiegazione a pagina 24.

19 Equivalenze tra linee

Osserva bene le immagini pubblicate sotto. **Quale numero bisogna inserire nel primo riquadro per ottenere un'equivalenza coerente con le altre?**

Prova a rispondere e poi controlla a pagina 25.



20 L'ordine di arrivo

Hai partecipato a una gara di velocità e, percorrendo l'ultimo giro, hai superato il secondo concorrente.

Poi, però, proprio mentre ti avvicinavi alla linea dell'arrivo, ti sei fatto sorpassare da due avversari.

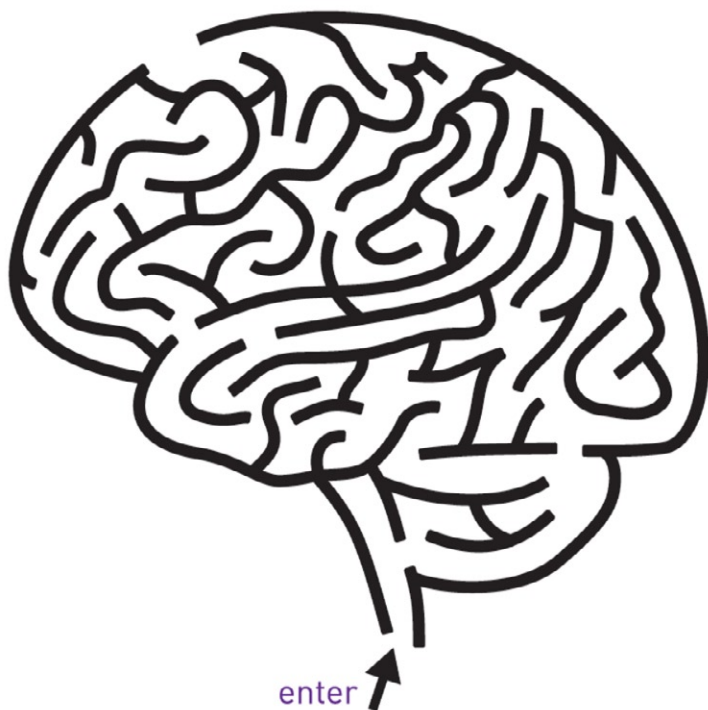
In quale posizione hai tagliato il traguardo?

La soluzione si trova a pagina 25.

Labirinto mentale 21

Per concludere, ecco il classico labirinto che si trova su giornali e riviste, qui re-interpretato in una versione più... “cerebrale” ;).

Per rendere il gioco più divertente, **prova a trovare la via d’uscita a mente**, senza usare penne o matite.





**Gira pagina e scopri
tutte le soluzioni**



Caccia all'errore - Soluzione 01

L'errore si trova nel **riquadro grigio**. Infatti, le operazioni riportate negli altri riquadri sono tutte corrette. Invece, nel testo del riquadro grigio la parola "si" è ripetuta due volte di seguito.

In quale riquadro <u>si</u> si trova un errore?	$5 + 7 = 12$	$12 - 3 = 9$	$9 \times 2 = 18$
---	--------------	--------------	-------------------

Tre interruttori per una lampadina - Soluzione 02

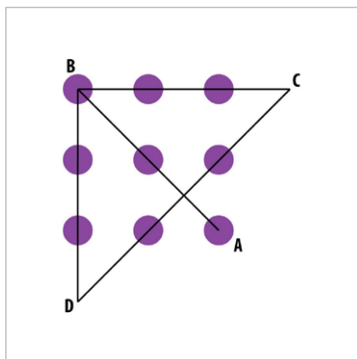
Per capire quale interruttore è collegato alla vecchia lampadina procedi così: accendi un primo interruttore e lasci passare diversi minuti, poi accendi anche un secondo interruttore, apri subito la porta della stanza e tocchi la lampadina. A questo punto, puoi trovarti in tre situazioni diverse:

- a) **se la lampadina è accesa e calda, l'interruttore giusto è il primo** che hai usato;
- b) **se la lampadina è accesa, ma fredda, l'interruttore giusto è il secondo** che hai usato;
- c) **se la lampadina è spenta, l'interruttore giusto è quello che non hai toccato.**

03 Punti e linee - Soluzione

Ecco come unire tutti e nove i punti usando solo quattro segmenti:

- 1) si traccia la linea che va da A a B,
- 2) senza staccare la penna dal foglio si passa da B a C,
- 3) nello stesso modo si prosegue da C a D,
- 4) per chiudere si congiunge D con B.



Naturalmente, è possibile tracciare i segmenti seguendo un ordine diverso; l'importante è **prolungare le linee oltre lo spazio occupato dai punti**.

La soluzione ti stupisce? Eppure l'indizio diceva chiaramente che per risolvere il problema era fondamentale uscire fuori dagli schemi!

04 Una parola molto strana - Soluzione

È la parola “sbagliata”.

“La mente è come un paracadute: funziona solo se si apre.”

Albert Einstein

Gli scontrini dell'osteria - Soluzione

05

Il totale del primo scontrino è **14 €**. Infatti, le consumazioni degli altri tre scontrini, unite insieme, corrispondono al doppio delle consumazioni del primo scontrino, quindi lo stesso vale per i costi. Perciò si calcola:

$$2 \text{ bicchieri di vino} + 2 \text{ piatti caldi} + 2 \text{ gelati} = 11 \text{ €} + 10 \text{ €} + 7 \text{ €} = 28 \text{ €}$$

A questo punto, basta dimezzare il risultato per trovare il totale del primo scontrino, cioè:

$$28 \text{ €} : 2 = 14 \text{ €} = 1 \text{ bicchiere di vino} + 1 \text{ piatto caldo} + 1 \text{ gelato}$$

 = 14 €	 = 11 €	 = 10 €	 = 7 €
---	---	---	--

Il contrario geografico - Soluzione

06

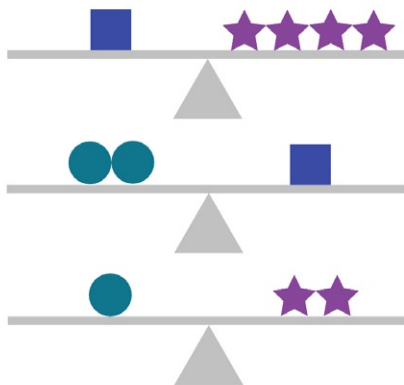
Il contrario di isola è **lago**. Infatti, l'isola è terra circondata da acqua, mentre il lago è acqua circondata da terra.

07 Un gioco di equilibri - Soluzione

Per mantenere in equilibrio la terza bilancia, e cioè per raggiungere il peso di 1 cerchio, servono **2 stelle**.

Infatti, considerando la prima e la seconda bilancia, si capisce che 4 stelle pesano (quanto 1 quadrato e) quanto 2 cerchi.

Quindi, per equilibrare il peso di 1 cerchio sulla terza bilancia basta dimezzare le stelle.



08 Basta la parola - Soluzione

La parola che hanno in comune tutti i termini elencati è **“pesce”**. Infatti, esiste il pesce martello, esiste il pesce gatto, esiste il pesce bandiera, esiste il pesce sega, esiste il pesce istrice ed esiste il pesce luna.

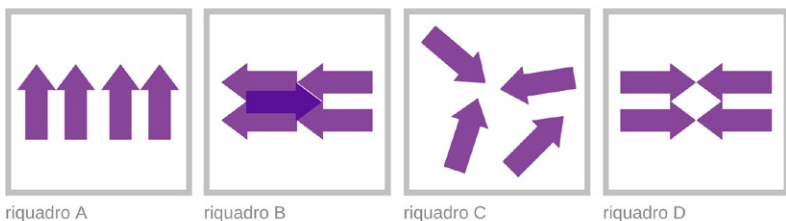
“Conosco una sola libertà, ed è la libertà della mente.”

Antoine de Saint-Exupéry

Frecce che contano - Soluzione

09

Il numero maggiore di frecce si trova nel **riquadro B**. Infatti, tutti i riquadri contengono 4 frecce, ma nel riquadro B si vede anche una quinta freccia, che è definita dall'incontro delle altre, al centro dell'immagine.



L'inquilino del dodicesimo piano - Soluzione

10

L'inquilino del dodicesimo piano è **molto basso di statura**: non riesce a raggiungere le parti più alte della pulsantiera dell'ascensore e, quando rientra a casa, può arrivare a premere solo il bottone dell'ottavo piano.

Nei giorni di pioggia, l'uomo può utilizzare l'ombrello per arrivare a schiacciare il pulsante del dodicesimo piano.

Inoltre, quando incontra i vicini in ascensore, può contare sul fatto che saranno loro a premere il bottone giusto.

11 L'equazione misteriosa - Soluzione

Per correggere l'equazione basta **ruotare di 180° l'immagine** (o l'intero fascicolo), in senso orario oppure antiorario.

In questo modo, si ottiene la figura qui a lato, cioè

$$10 = 1 + 9$$



che è matematicamente corretto.

La soluzione ti stupisce? Eppure le regole erano chiare: era vietato spostare linee, ma nulla impediva di spostare l'intera immagine e ruotarla. Anzi, l'indizio suggeriva proprio questo: **cambiare il punto di vista e adottare nuove prospettive!**

12 Così è se compare - Soluzione

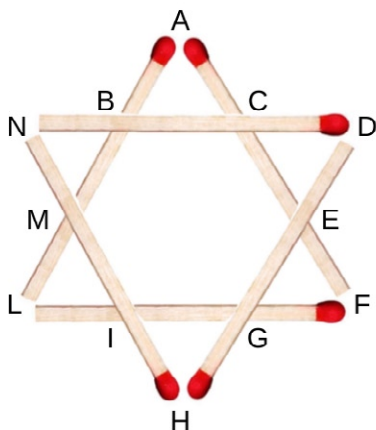
È la **lettera "M"** che compare due volte nella parola "momento", una volta nella parola "minuto" e mai nella parola "secondo".

***" Il cervello è come lo stomaco:
quello che conta non è quanto ci metti
dentro, ma quanto riesce a digerire. "***

Albert Jay Nock

Sei fiammiferi per otto triangoli - Soluzione 13

Per creare otto triangoli equilateri bisogna disporre i fiammiferi in modo da formare una **stella a sei punte**. Così si ottiene:



- 1) il triangolo ABC,
- 2) il triangolo CDE,
- 3) il triangolo EFG,
- 4) il triangolo GHI,
- 5) il triangolo ILM,
- 6) il triangolo MNB,
- 7) il triangolo AFL,
- 8) il triangolo DHN.

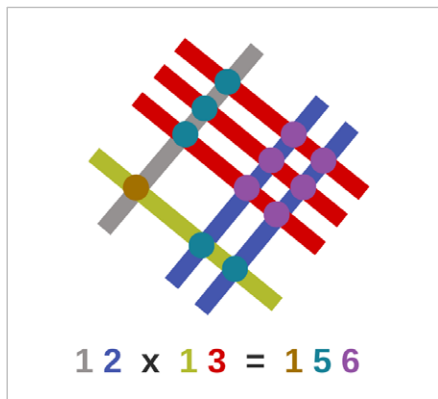
La divisione delle acque - Soluzione 14

Dobbiamo mettere in freezer i due bicchieri e aspettare che **l'acqua sia congelata**. A questo punto, potremo svuotare le due forme di ghiaccio ottenute nella stessa bacinella, mantenendo l'acqua che proviene dal mio bicchiere separata dall'acqua che proviene dal tuo bicchiere.

15 Calcolo grafico - Soluzione

Come avrai capito se hai osservato bene i colori, la figura rappresenta la moltiplicazione $12 \times 13 = 156$.

Il calcolo grafico funziona in questo modo: si disegnano linee oblique in una certa posizione per raffigurare le decine e le unità di tutti i numeri da moltiplicare, poi si ottiene la soluzione contando i punti di intersezione tra le righe tracciate.



16 Gatti, angoli e code - Soluzione

Nella stanza ci sono **quattro gatti**, ciascuno seduto sulla propria coda, ciascuno in un angolo diverso.

*“La mente non è un vaso da riempire,
ma un fuoco da accendere.”*

Plutarco

La sequenza del razzo - Soluzione 17

D	N	O	S
S	C	Q	T
D	U		

Per completare la sequenza bisogna inserire nelle prime tre caselle le **lettere "D", "N" e "O"**.

Infatti, l'icona che chiude la sequenza è un razzo spaziale in partenza, e generalmente il lancio di un razzo spaziale è preceduto da un conto alla rovescia.

Le lettere nere già presenti nello schema corrispondono proprio alle **iniziali di un conto alla rovescia**: "S" come "SETTE", un'altra "S" come "SEI", "C" come "CINQUE", ecc.

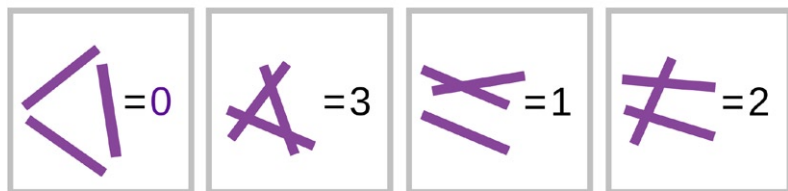
Ecco perché i primi tre elementi della sequenza devono coincidere con "D", che è l'iniziale di "DIECI", poi "N", cioè l'iniziale di "NOVE", e infine "O", iniziale di "OTTO".

L'equazione criminale - Soluzione 18

Il numero che completa l'equazione è **5**. Infatti, Arsénio Lupin, che è un ladro, infrange il 7° comandamento "non rubare", mentre Jack lo Squartatore, che è un assassino, infrange il **5° comandamento** "non uccidere".

19 Equivalenze tra linee - Soluzione

Per ottenere un'equivalenza coerente con le altre, nel primo riquadro bisogna inserire il **numero zero**. Infatti, nel secondo, terzo e quarto riquadro i numeri indicano i punti di contatto tra le linee viola, ma nella prima immagine le linee viola non si toccano affatto.



20 L'ordine di arrivo - Soluzione

Hai tagliato il traguardo in **quarta posizione**. Infatti, dopo aver superato il secondo concorrente, hai raggiunto il secondo posto, ma poi, quando due avversari ti hanno superato, sei passato in quarta posizione.

“ Il cervello umano è il pezzo di materia organizzato nel modo più meraviglioso di tutto l'universo conosciuto. ”

Isaac Asimov

Indice

01. Caccia all'errore	
02. Tre interruttori per una lampadina	
	p. 04 – Soluzioni p. 16
03. Punti e linee	
04. Una parola molto strana	
	p. 05 – Soluzioni p. 17
05. Gli scontrini dell'osteria	
06. Il contrario geografico	
	p. 06 – Soluzioni p. 18
07. Un gioco di equilibri	
08. Basta la parola	
	p. 07 – Soluzioni p. 19
09. Frece che contano	
10. L'inquilino del dodicesimo piano	
	p. 08 – Soluzioni p. 20
11. L'equazione misteriosa	
12. Così è se compare	
	p. 09 – Soluzioni p. 21
13. Sei fiammiferi per otto triangoli	
14. La divisione delle acque	
	p. 10 – Soluzioni p. 22

15. Calcolo grafico	
16. Gatti, angoli e code	
	p. 11 – Soluzioni p. 23
17. La sequenza del razzo	
18. L'equazione criminale	
	p. 12 – Soluzioni p. 24
19. Equivalenze tra linee	
20. L'ordine di arrivo	
	p. 13 – Soluzioni p. 25
21. Labirinto mentale	
	p. 14



antonioargusmind



antonioargus



www.antonioargus.it