

# ВВЕДЕНИЕ

Эта рабочая тетрадь содержит простые и эффективные упражнения для тренировки памяти и внимания, развития логического мышления и улучшения концентрации. Они основаны на японской системе КЕНКЕН, которую придумал педагог из Йокогамы Тэцуя Миямото. Сначала он просто хотел помочь ученикам, сделать так, чтобы на уроках им было не скучно. В результате Миямото изобрел интеллектуальный тренажер для мозга, который любят и знают уже 3 000 000 человек в Японии и США, Австралии и Германии, Индии и Арабских Эмиратах. «КенКен» в переводе с японского означает «мудрость в квадрате». Научно доказано, что КенКен развивает когнитивные способности у молодых людей и поддерживает активность мозга после 30 лет.

Вот основные правила КенКен:

- Нужно заполнить сетку так, чтобы строки и столбцы содержали полный набор цифр, но ни в строках, ни в столбцах они не повторялись (однако в обведенном жирной линией блоке цифры повторяться могут).
- Количество цифр, которые можно использовать, зависит от размера сетки. Если в пазле КенКен только 3 клетки в высоту и 3 в ширину (пазл  $3 \times 3$ ), мы можем использовать цифры от 1 до 3, в пазле  $4 \times 4$  – цифры от 1 до 4, и так далее.
- В блоке указан знак арифметического действия (сложения, вычитания, умножения или деления). Если мы произведем это действие над всеми цифрами в блоке, то в результате получим число в левом верхнем углу блока.

## KENKEN. Puzzles That Make You Smarter

- В пазлах КенКен используется 4 арифметических действия. Если вы видите символ  $+$  (сложение), это значит, что число в углу со знаком  $(+)$  должно быть получено путем сложения всех цифр в блоке, а если видите символ  $\times$  (умножение), то число в углу должно быть получено путем умножения всех цифр в блоке. Если же в клетке указан символ  $-$  (вычитание), то число в углу должно быть получено путем вычитания из большей цифры меньшей. В блоках со знаком деления  $(\div)$  число в углу должно быть получено путем деления большей цифры на меньшую.
- Если же блок состоит всего из одной клетки и не содержит знака какого-то действия, то мы просто вписываем цифру, указанную в левом верхнем углу, в эту клетку.

Имейте в виду, что в самых сложных пазлах вообще нет знаков арифметических действий.

Теперь, когда вы знаете правила КенКен, давайте попробуем вместе решить пазл, приведенный для примера<sup>1</sup>.

Прежде всего надо заполнить блок из одной клетки. Здесь таких два, и мы просто вписываем туда цифры, указанные в левом верхнем углу каждой клетки,  $-1$  и  $3$ . Посмотрим на левый верхний блок, состоящий из 2 клеток ( $3+$ ). Так как это пазл  $3 \times 3$  (т.е. мы можем использовать только цифры от 1 до 3),

3+	1	8+
3	3+	

то число 3 мы можем получить так:  $2 + 1 = 3$ . Поскольку верхняя строка уже содержит цифру 1, а нижняя строка – цифру 3 (которую мы написали в самом начале), то в столбце мы можем использовать только цифру 2. Очень хорошо!

1. Советуем при разборе этого примера отдельно перерисовать себе этот пазл и подставлять в него цифры согласно разбору (прим. пер.).

Смотрим на правый верхний блок 8+. Поскольку получить 8 путем сложения трех цифр от 1 до 3 можно только одним способом ( $3 + 2 + 3$ ), то эти цифры и будут стоять в трех клетках блока. Но в верхней строке уже стоят цифры 1 и 2, значит, третьей цифрой в этой строке может быть только 3. Отлично!

Теперь посмотрим на нижний блок из двух клеток 3+. Это число возможно получить только одним способом:  $2 + 1 = 3$ . Так как правый столбец уже заполнен цифрами 3 и 2, в нижнюю клетку столбца мы можем поставить только цифру 1. Соответственно, в последней клетке будет цифра 2. Пазл решен. Прекрасно!

Помните, что ход ваших мыслей – это чистая логика и никакие догадки здесь не нужны.

В этой книге вы найдете 200 легких пазлов: 170 пазлов  $3 \times 3$  и 30 пазлов  $4 \times 4$ . Степень трудности возрастает постепенно, а в конце книги вас ждут ответы, по которым можно себя проверить.

Засекайте время и следите за тем, чтобы с каждым днем время на выполнение задания сокращалось. Для информации: лучшие игроки в КенКен заполняют сетку всего за одну минуту.

**Прокачай мозг!**  
**CAN YOU KENKEN?**

1	2 +3	3 3
2	3	1
3 +8	1 1	2 +3

KENKEN. Puzzles That Make You Smarter

1

5+		4+
6+	1	
		2

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

2

1	5+	4+
6+		
		2

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

3

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

4+	2	3+
	6+	
		3

4

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

5+	1	3+
	6+	
		3

KENKEN. Puzzles That Make You Smarter

5

3+		6+
3		
4+		2

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

6

4+		3+
6+	2	
		3

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

7

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

5+		6+
1		
4+		2

8

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

3+		3
5+		6+
1		

KENKEN. Puzzles That Make You Smarter

9

3	6+	
3+		
5+		1

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

10

3	3+	4+
6+		
		2

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ



11

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

6+		3
1		3+
5+		

12

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

2	4+	5+
6+		
		1

KENKEN. Puzzles That Make You Smarter

13

3+	3	5+
	6+	
		1

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

14

3+	5+	
	1	6+
3		

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

15

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

5+	5+	
	6+	
		2

16

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

3+	4+	2
		6+
3		

KENKEN. Puzzles That Make You Smarter

17

3+	7+	
	6+	
		2

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

18

5+	3+	
	3	6+
1		

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

19

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

5+	3+	
	6+	3
1		

20

ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ

6+		2
1		4+
5+		