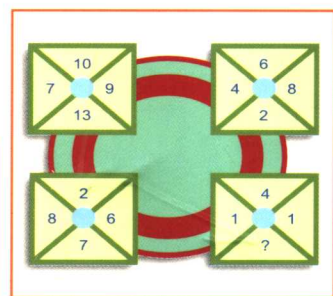
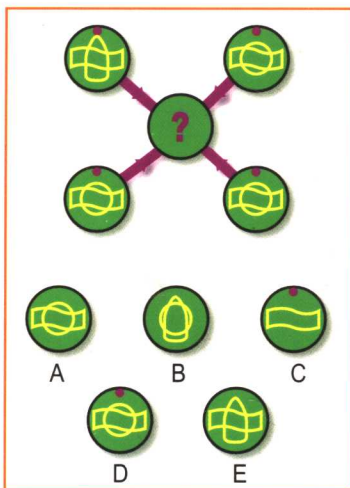
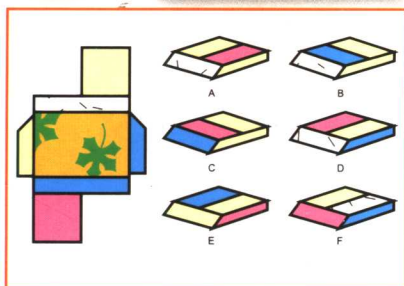
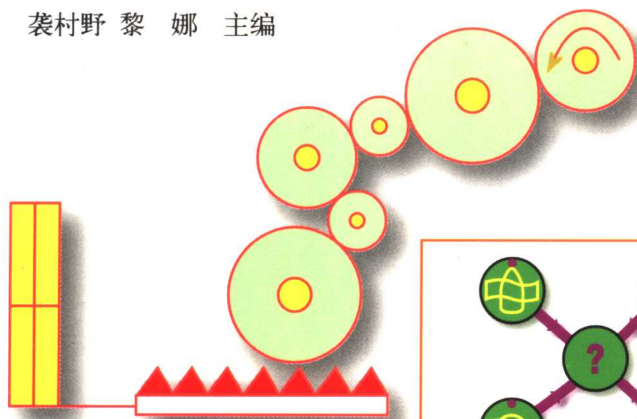


全世界聪明人都在做的

6000 个 思维游戏

袁村野 黎娜 主编

万卷出版公司



全世界聪明人都在做的

600个

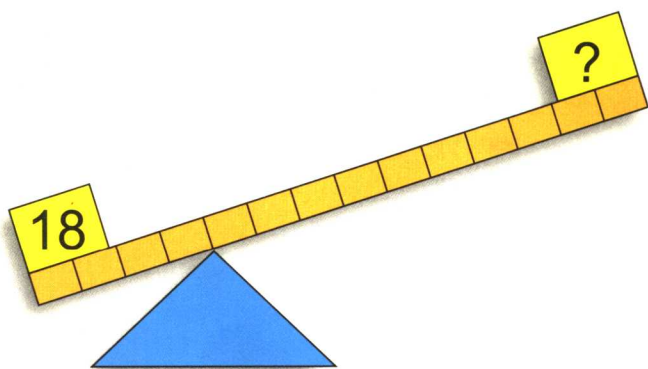
思

维

游

戏

袭村野 黎娜 主编



万卷出版公司

© 裘村野, 黎娜 2007

图书在版编目(CIP)数据

全世界聪明人都在做的600个思维游戏 / 裘村野, 黎娜编.
—沈阳: 万卷出版公司, 2007.1

ISBN 978-7-80601-932-0

I.全… II.①裘… ②黎… III.智力游戏 IV.G898.2
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 151528 号

出版者: 万卷出版公司

地址: 沈阳市和平区十一纬路 25 号

邮编: 110003

联系电话: 024-23284442

邮购热线: 024-23284448

E-mail: vpc@mail.lnpgc.com.cn

三河市华新科达彩色印刷有限公司印刷

各地新华书店发行

幅面尺寸: 170mm × 230mm

印 张: 26.75

字 数: 80000 字

2007 年 3 月 第 1 版

2007 年 3 月 第 1 次印刷

主 编: 裘村野 黎 娜

责任编辑: 丁建新

封面设计: 李艾红

版式设计: 李艾红 潘 松

设计总监: 子 木 (李庆伟)

责任校对: 裘村野

定价: 38.00 元

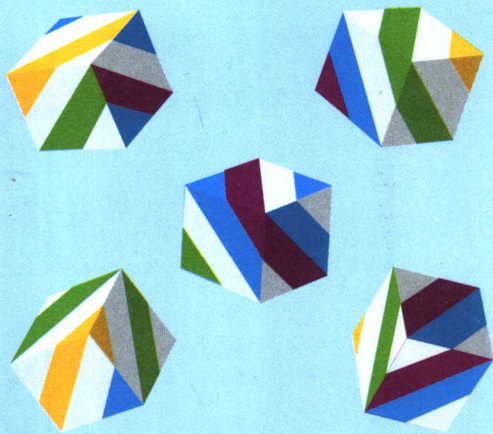
内容简介

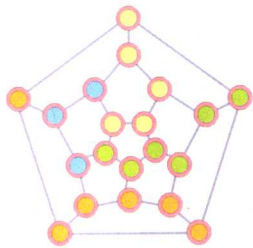
美国著名心理学家米哈伊·奇克森特米哈伊把思维游戏称为“使思维流动的活动”，它不但能够帮助发掘个人潜能、提高多方面的能力，而且能够使人感到愉快，是一种通过轻松有趣的游戏训练思维的方式。为了锻炼读者综合运用逻辑学、运筹学、心理学和概率论等多种知识的能力，编者精选了600个最具挑战性、趣味性及科学性的思维游戏，每一类游戏都经过精心的设计，每个游戏都极具代表性和独创性，内容丰富，难易有度，形式活泼。在游戏中，你会发现你的想象力、观察力、注意力、创新力等各方面的能力都得到了极大的提升，让你在学习、工作与生活中更胜一筹。

思维游戏是一种能够使思维流动的活动。

——美国心理学家米哈伊·奇克森特米哈伊







全世界聪明人都在做的600个思维游戏



前言

—— 思维游戏与个人潜能 ——

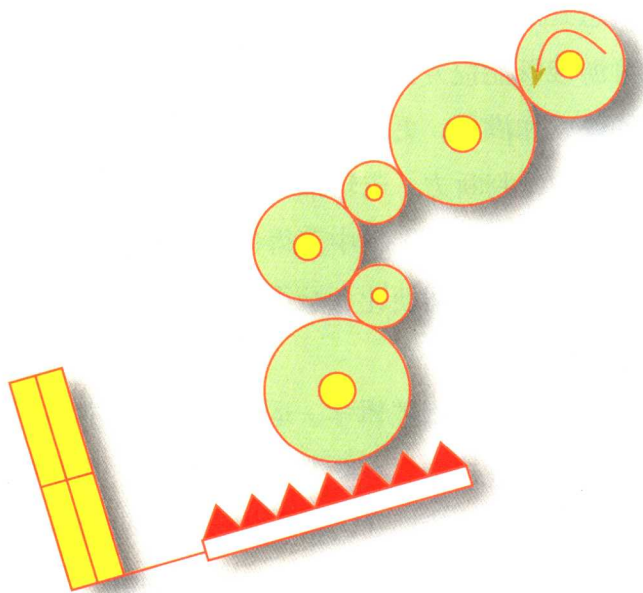
美国著名心理学家米哈伊·奇克森特米哈伊把思维游戏称为“使思维流动的活动”，它不但能够帮助发掘个人潜能、提高多方面的能力，而且能够使人感到愉快，是一种通过轻松有趣的游戏训练思维的方式。无论从事什么职业，处于什么岗位，无论是企业经营、领导管理、创业或是设计创作，打破固有的思维模式，保证思路清晰、思维活跃都是成功必不可少的关键因素。

好的思维游戏既能提升思维能力又趣味盎然，参与者不仅可以获得解题的快乐和满足，更重要的是通过完成游戏任务不断提高创新力、观察力、判断力、逻辑推理及形象思维等各方面的能力。于游戏中找到乐趣，于乐趣中获得知识，游戏者抱着游戏与轻松的心态，在有意无意间便让大脑得到充分的开发，拓展了各方面的能力。

为了锻炼读者综合运用逻辑学、运筹学、心理学和概率论等多种知识的能力，编者精选了600个最具挑战性、趣味性及科学性的思维游戏，每一类游戏都经过精心的设计，每个游戏都极具代表性和独创性，内容丰富，难易有度，形式活泼，有看似复杂但却非常简单的推理问题，有让人迷惑不解的图形难题，有运用

算术技巧以及常识解决的谜题,以及由词语、数字组成的纵横字谜等。无论是错觉,还是怪诞的想法,你会发现它们都是对固有思维模式的挑战,让你的智慧优游于每一个可能的方向。

在游戏的过程中,你需要大胆的设想、判断与推测,需要尽量开动大脑,充分运用各种思维技巧,多角度地审视问题,将所有线索纳入你的思考。这些异彩纷呈的游戏,将让你在享受乐趣的同时,彻底带动你的思维高速运转起来,充分发掘大脑潜力。在游戏中,你会发现你的想象力、观察力、注意力、创新力等各方面的能力都得到了极大的提升,让你在学习、工作与生活中更胜一筹。



001 哪一个符号可以将这个序列继续下去？



- | | | |
|---|---|---|
| A | B | C |
| | | |
| D | E | F |
| | | |

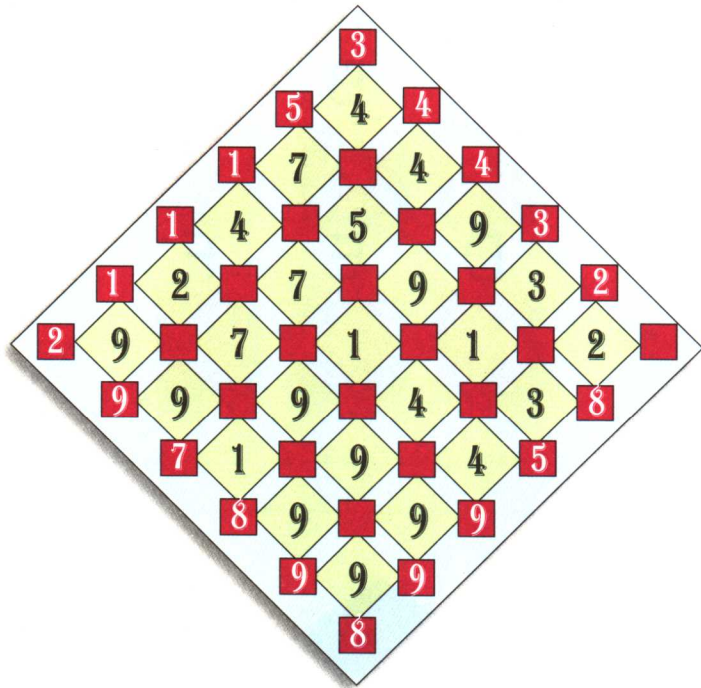
对应 那么 对应：

- | | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| A | B | C | D | E |

002

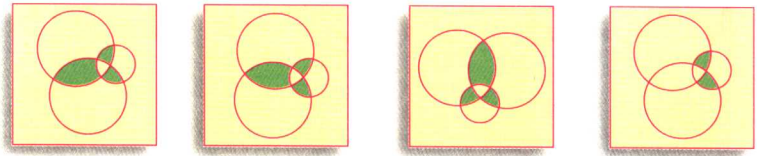
003

将小正方形上下两个数字相乘，再将正方形左右两个数字相乘，然后用较大的值减去较小的值，其结果就是该正方形内的值。



004

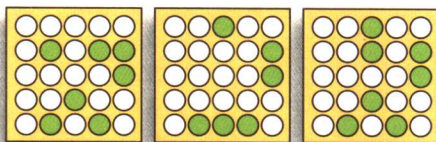
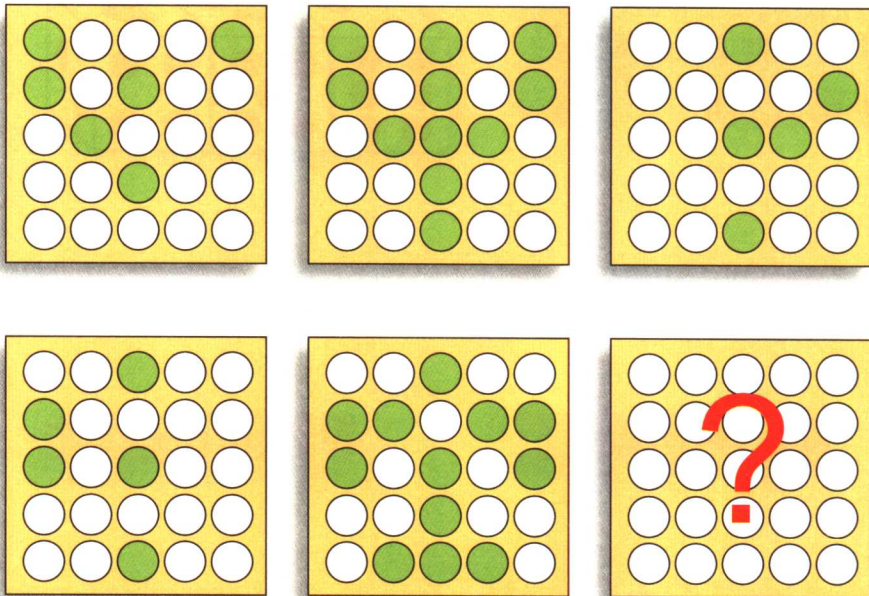
下面哪幅图和其他各幅都不同？



A B C D

005

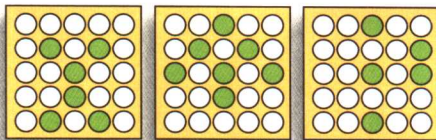
想一想，哪个图形可以完成这组序列图？



A

B

C



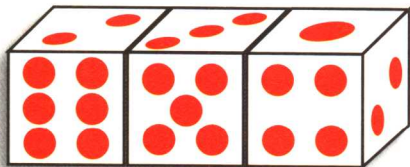
D

E

F

006

图中并排放着三粒色子，有7面是可见的，那么其他11面的点数和是多少呢？



1 7 9 8 2 0 6

1

9 6 0 2 1 7 8

2

9 8 2 6 0 1 7

3

A 1 8 7 0 9 6 2

B 0 2 1 8 7 9 6

C 7 2 1 6 0 9 8

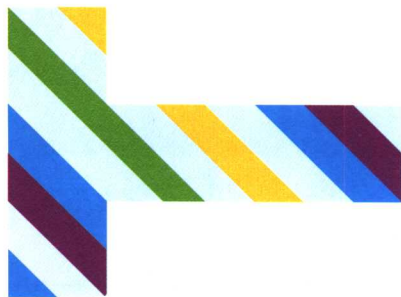
D 6 8 7 1 9 2 0

007

数列1对应数列2，那么数列3对应的是哪一个？

008

一个色子家族正在举行宴会，并且把它们祖先的照片挂在了墙上。来参加宴会的色子中，有一位是这个家族的客人，你能把他找出来吗？



A



B



C



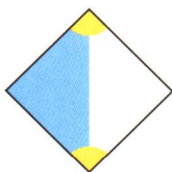
D



E



A



B



C



D



E

009

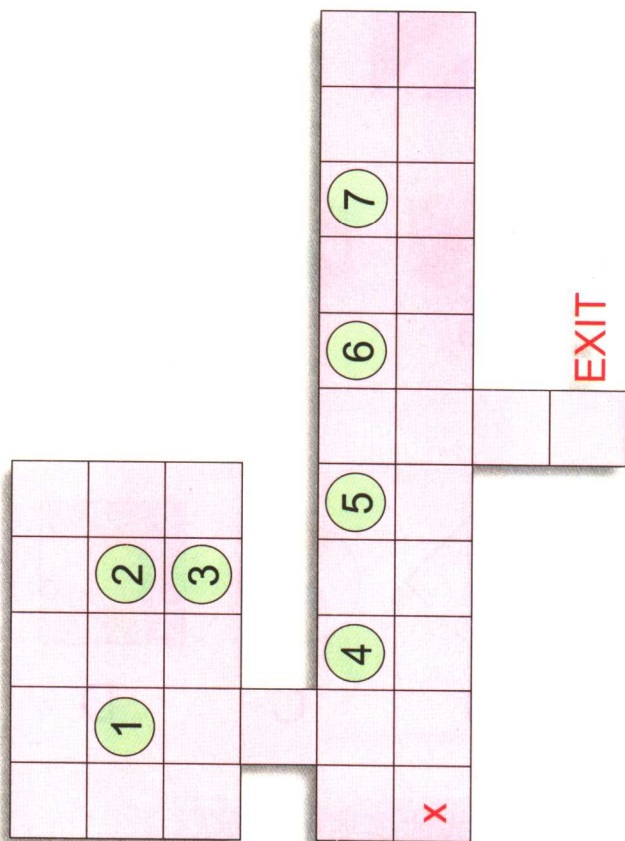
哪个图形和其他选项不一样？

010

试试这个日本清理仓库的游戏。在这个游戏中，作为一个“索克板”（日语音译，仓管员），你要把所有的“板条箱”都从出口转移出去。

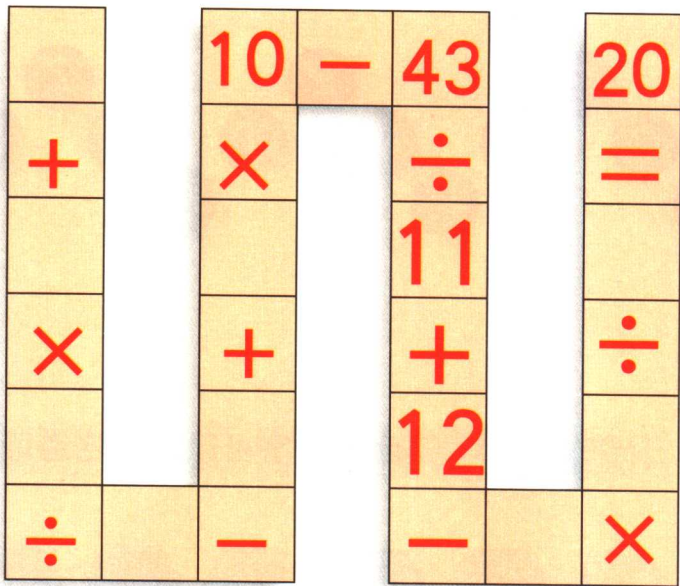
规则如下：

1. 可以横向或纵向推动一个板条箱；
2. 不可以同时推动两个板条箱；
3. 不可以往回拉动板条箱。X处为起始点。



011

将数字 1-9 放进数字路线中，使各等式成立。



012

猜猜看，问号处应该填上什么数字？

