

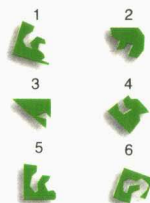
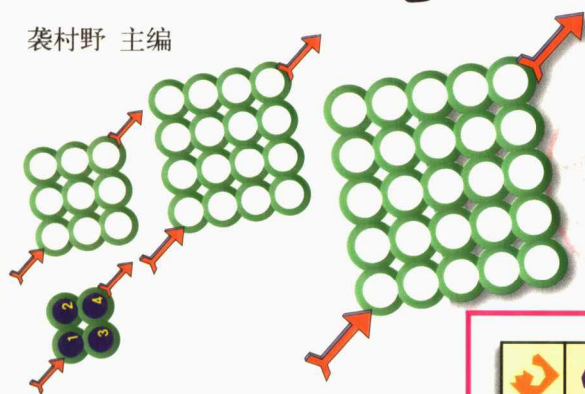
提高创新力的

400个

思维游戏

袁村野 主编

中国书店



$$1 \quad \begin{array}{|c|} \hline + \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \times \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline + \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline * \\ \hline \end{array}$$

$$2 \quad \begin{array}{|c|} \hline \square \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \otimes \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \ominus \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \otimes \\ \hline \end{array}$$

$$3 \quad \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bigcirc \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \square \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \bigcirc \\ \hline \end{array}$$



提高创新力的

400个

思维游戏

裴村野 主编



中国书店

图书在版编目 (CIP) 数据

提高创新力的 400 个思维游戏 / 裘村野主编. —北京:
中国书店, 2007.1
ISBN 7-80568-768-4

I. 提… II. 裘… III. 游戏—通俗读物
IV. G915

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 210786 号

提高创新力的 400 个思维游戏

主 编: 裘村野

责任编辑: 黎 娜

装帧设计: 李艾红

美术编辑: 潘 松

设计总监: 子 木

出 版: 中 国 书 店

地 址: 北京市宣武区琉璃厂东街 115 号

邮 编: 100050

发 行: 全国新华书店经销

印 刷: 三河市华新科达彩色印刷有限公司

开 本: 720mm × 980mm 1/16

版 次: 2007 年 1 月第 1 版 2007 年 1 月第 1 次印刷

字 数: 50000 字

印 张: 18

书 号: ISBN 7-80568-768-4/1 · 234

定 价: 29.80 元

敬告读者

本版书凡印装质量不合格者由本社调换。

当地新华书店售罄者可由本社邮购。

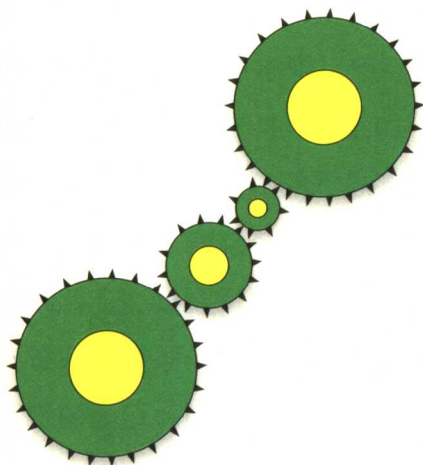
前言

爱因斯坦曾经说过：创新力比知识更重要。创新力是综合各种知识和实践经验的能力，是人最重要和最有价值的一种能力，是发挥个人潜能的关键要素，是企业成功的原动力，也是社会进步的推动力。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，创新力都是成功必不可少的关键因素。

人的一生可以通过学习来获取知识，但培养创新力，却从来不是一件容易的事，能真正把这种能力发挥得淋漓尽致的人极少，而思维游戏无疑是一种极好的训练方式。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”：它帮助发掘个人潜能、加强自我控制以及使人感到愉快，是一种通过轻松有趣的训练思维的方式。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观察力、判断力、逻辑性及形象思维能力。在游戏中找到乐趣，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。

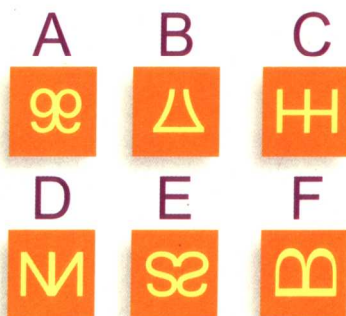
为了锻炼读者综合运用逻辑学、运筹学、心理学和概率论等多种知识的能力，编者从训练创新性思维的角度出发，对每一类游戏都进行了精心的选择和设计，每个游戏都极具代表性和独创性，内容丰富，难易有度，形式活泼，有看似复杂但却非常简单的推理问题，有让人迷惑不解的图形难题，有运用算术技巧以及常识解决的谜题，以及由词语、数字组成的纵横字谜等。无论是错觉，还是怪诞的想法，你会发现它们都是对你固有思维方式的挑战。

在游戏的过程中，你需要大胆的设想、判断与推测，需要尽量发挥想象力与创新力，多角度地审视问题，将所有线索纳入你的思考。这种激荡联想、触发创意的思考模式，将彻底让你的思维高速运转起来，给你带来冲破思维局限后的喜悦，更重要的是在游戏中，你会得到更多可能的视角和解决问题的能力与方法，让你在学习、工作与生活中做出更多不同角度的观察、更正确的判断。



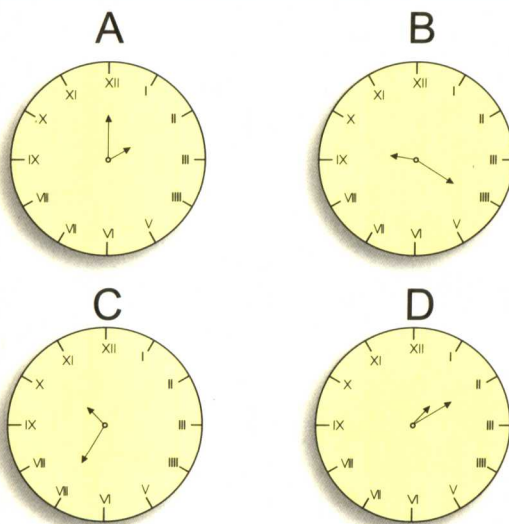
001

哪一个符号可以将这个序列继续下去？



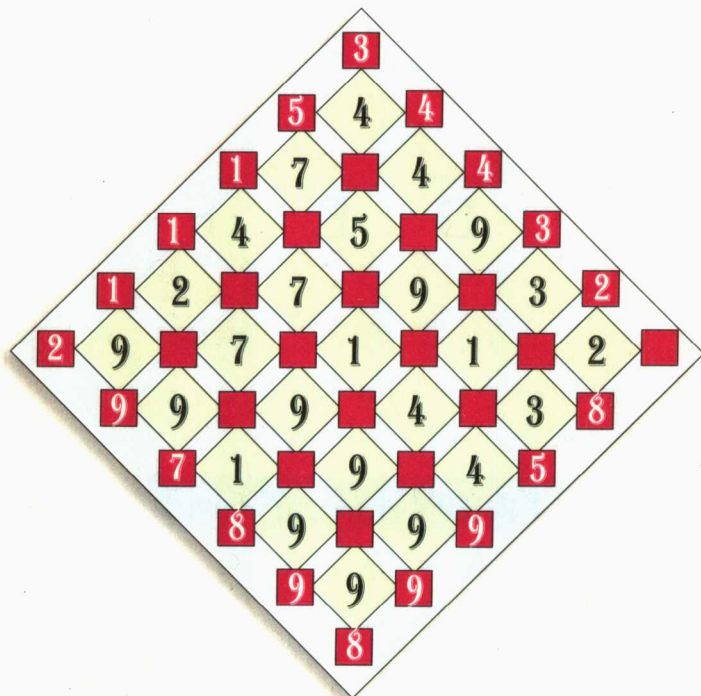
002

找一找，下面的时钟哪一个不同于其他的？



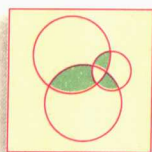
003

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。

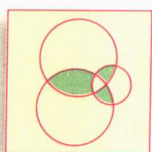


004

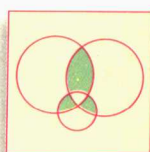
下面哪幅图和其他各幅都不同？



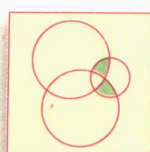
A



B



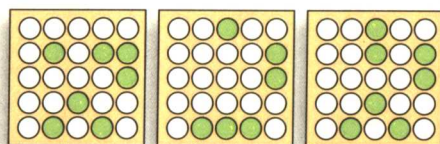
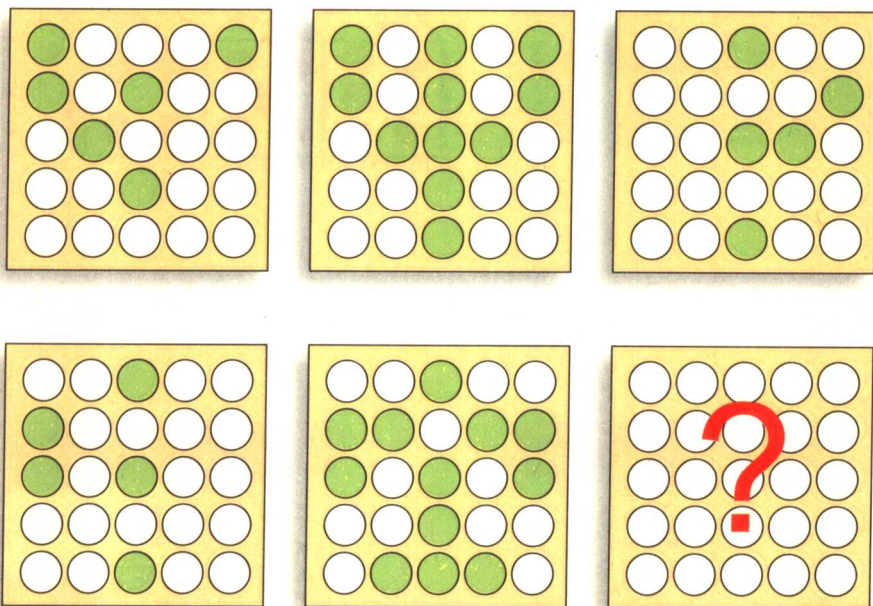
C



D

005

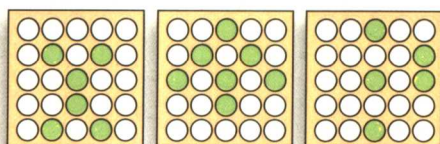
想一想，哪个图形可以完成这组序列图？



A

B

C



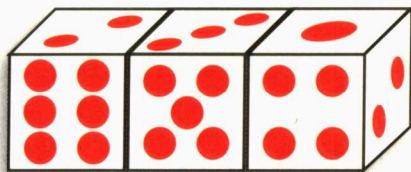
D

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

在最后一个表格中，A、B、C、D 四格中应该是什么数字？

1	2
5	7

8	7
6	9

17	13
14	16

33	27
31	29

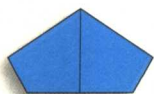
6	9
2	3

A	B
C	D

009

算算看，什么数字替代问号以后可以完成这道难题？

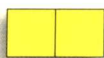
12
17
24
33
44
?



对应



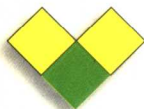
那么



对应：



A



B



C



D

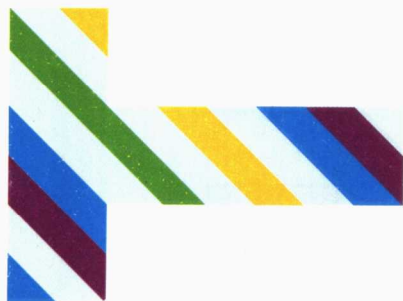


E

010

011

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



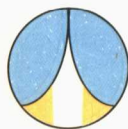
C



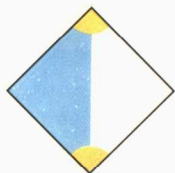
D



E



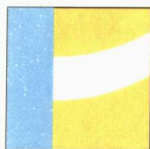
A



B



C



D



E

012

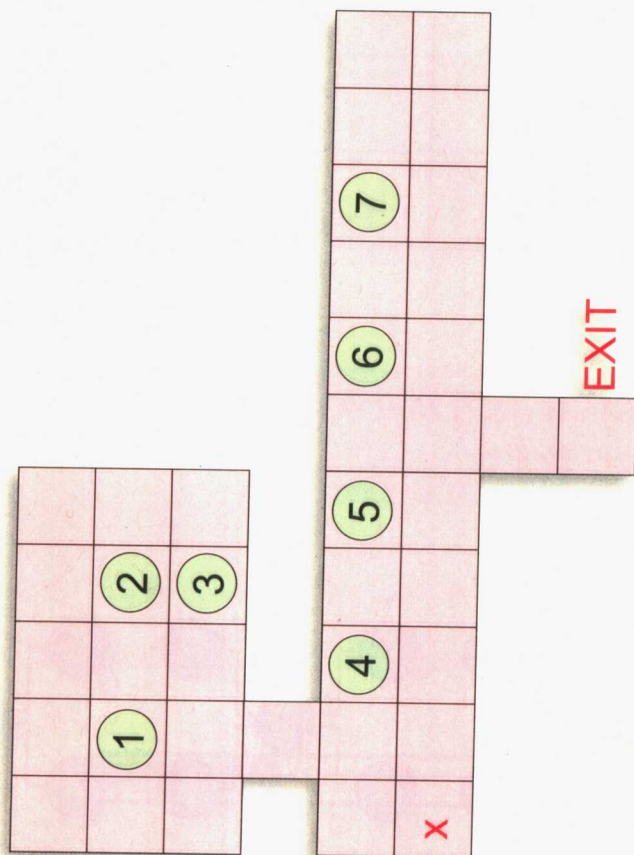
哪个图形和其他选项不一样？

013

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。

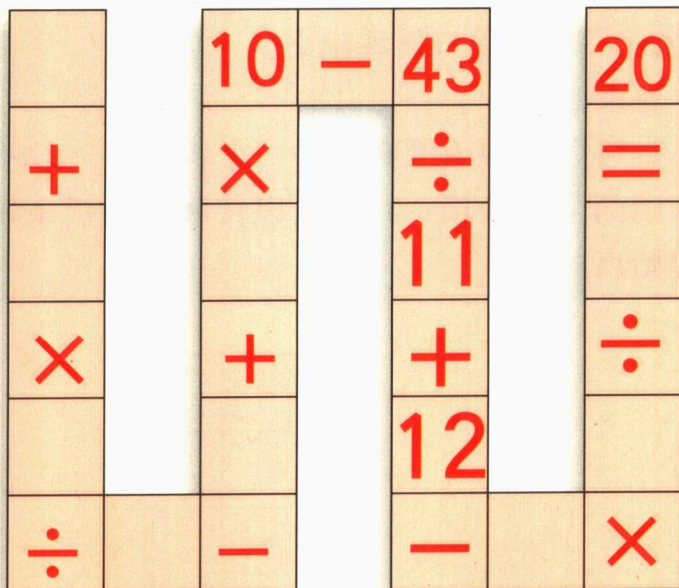
规则如下：

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。



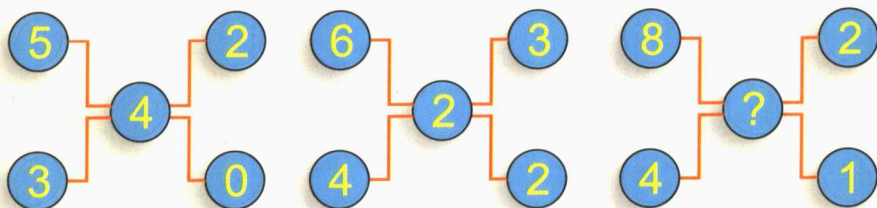
014

将数字 1-9 都放进这个数字路线中得到答案。



015

猜猜看, 问号处应该填上什么数字?



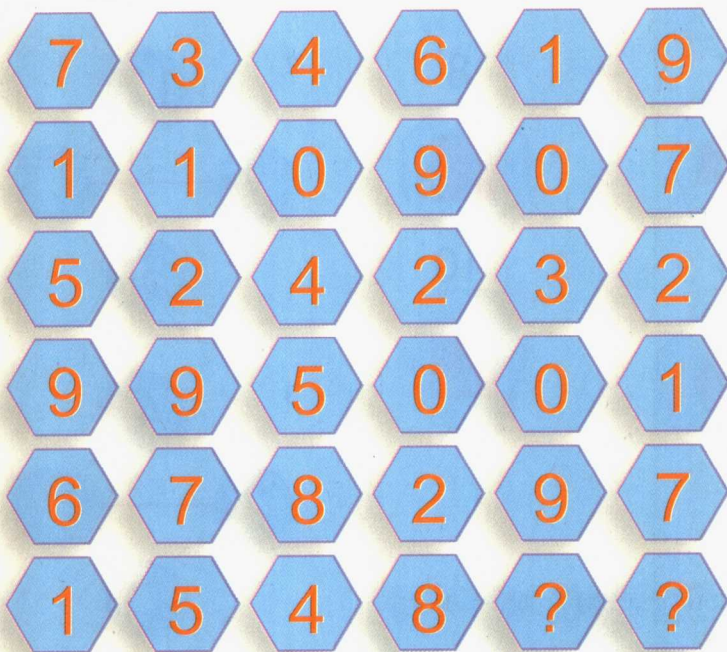
016

猜一猜，哪个字母可以完成这道谜题？



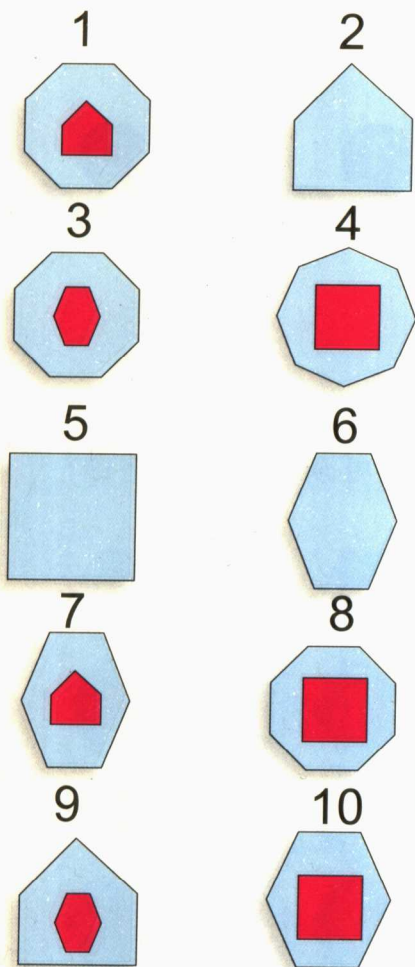
仔细算一算，哪两个数字可以完成这道谜题？

017



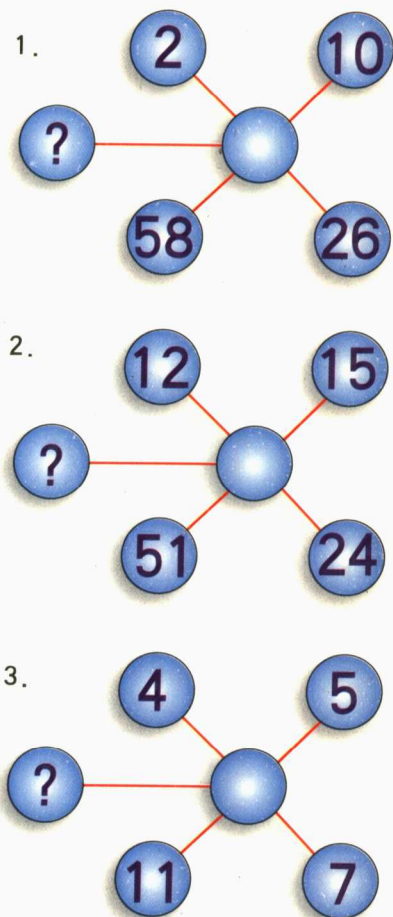
019

在下图中，从左上角的一个圆圈开始顺时针移动，求出标注问号的圆圈里应该填上的数字。



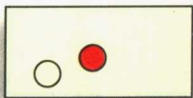
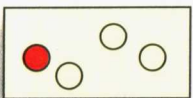
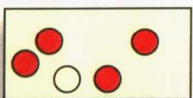
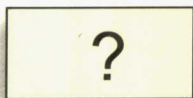
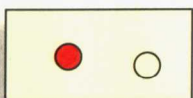
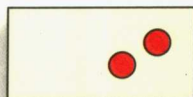
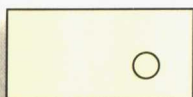
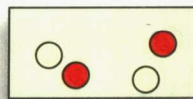
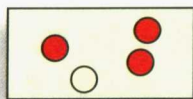
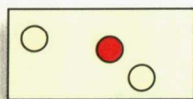
018

这些图形哪一个与众不同？



020

问号所在位置应该是下列哪个长方形？

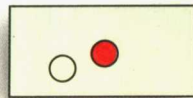
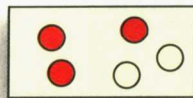
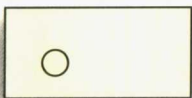
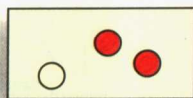


A

B

C

D

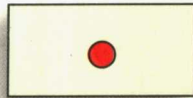
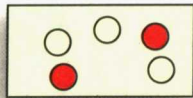
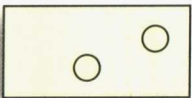
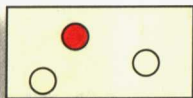


E

F

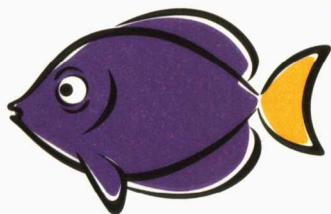
G

H



021

小明上周末捉到一条大鱼。他想量一量这条鱼有多长，可是他发现自己的尺子太短。他先量鱼头，发现鱼头是9厘米。然后又量鱼尾，发现鱼尾的长度是鱼头的长度加上鱼身长度的一半。如果鱼身的长度是鱼头的长度加上鱼尾的长度，那么这条鱼的全长是多少？



022

在这个链形图中，空白的一环应该填上哪一个数字？

