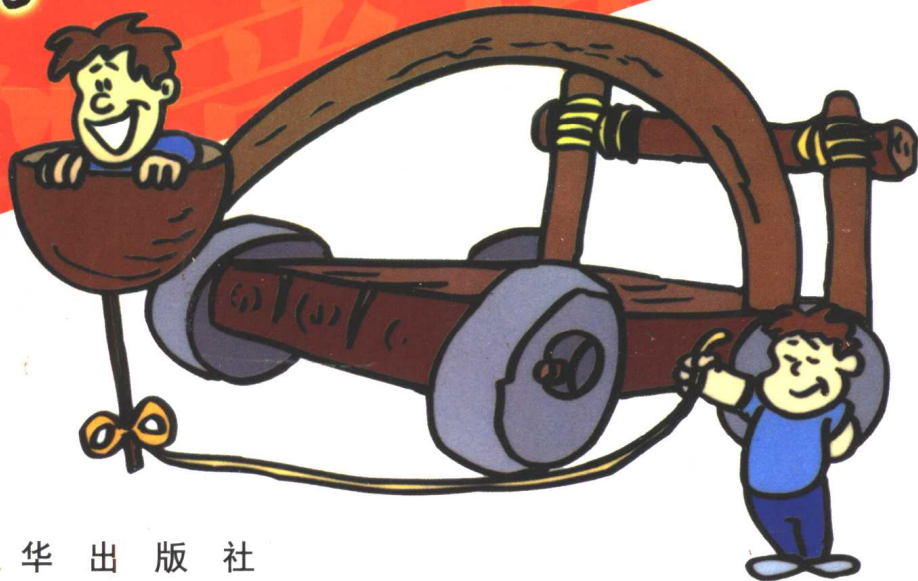


◎ 原 来 著

365
天

一年 365 天，天天学习创意

创意思维训练游戏



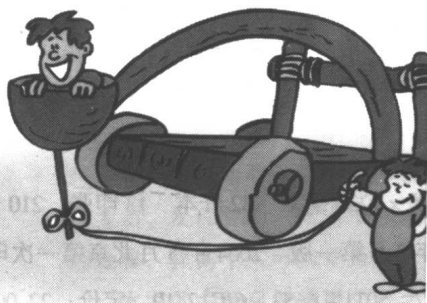
新 华 出 版 社

365
天

◎ 原 来 著

创意思维训练

一年 365 天，天天学习



新 华 出 版 社

图书在版编目 (CIP) 数据

365 天创意思维训练游戏/原来著 .—北京: 新华出版社,
2004.5

ISBN 7-5011-6653-6

I .3… II .原… III .思维方法—训练 IV .B804

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 034056 号

京权图字: 01-2004-2495

本书系中国台湾新潮社文化事业有限公司授权

中文简体字专有出版权属新华出版社

365 天创意思维训练游戏

原来 著

*

新华出版社出版发行

(北京石景山区京原路 8 号 邮编: 100043)

新华出版社网址: <http://www.xinhupub.com>

中国新闻书店: (010) 63072012

新华书店经销

新华出版社激光照排中心照排

北京神剑印刷厂印刷

*

880 毫米×1230 毫米 32 开本 13 印张 210 千字

2004 年 5 月第一版 2004 年 5 月北京第一次印刷

ISBN 7-5011-6653-6/G·2419 定价: 22.00 元

本书使用方法

“知识爆炸”已经不是新名词了，但是能跟得上“爆炸”速度的创意人在各领域中却越来越受重视。人们对创意的开发日渐殷切，而一些探讨创意的理论、技巧的书籍也应运而生了。

这是一本引导创意的实用参考书，在众多理论介绍、思维技巧讲解的书籍之外，本书提供的问题及引导恰恰可带你实际地走入创意之门。

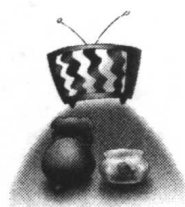
创造能力的培养可分列六个方向训练：

- 流畅力
- 想像力
- 变通力
- 结合性
- 独创力
- 精密性

依各能力细分各单元目标，将其整理及讲解附于书后，同时为了方便读者快速了解该问题是属于训练想像力或是变通力等能力，笔者特别在每天的问题底下设计一组代号，如[A二(3)]，可马上查阅书后的讲解，“A”表示流畅力训练，“二”代表在A底下的第二项，同义词的联想，而(3)就是在同

义词联想底下的第三条,以代号分类,让读者可以快速了解该题目的设计目的。另外,笔者也制作一份问题总目录附于本书后,即可先看问题,再查阅每个问题的内容,正向与反向的查阅,尽量做到简单方便。

在每个问题后面有个要求,这是设定一个“小型”的压力,以促使你努力思考达成目标;同时在要求的后面有一段针对问题而设计的小段文章,只是因为万事开头难,笔者先抛一下砖,让你引出珍贵的创造之玉。



- 代神箭 ●
- 代霜降 ●
- 代霜变 ●
- 代霜变 ●
- 代霜变 ●
- 代霜变 ●

创意无限的宽广……

“创意”造就了现代社会，而教育的目的不仅在于培养学生独立思考、追求知识的能力，更应教导学生面对社会，以清敏的心灵掌握趋势。为了让下一代眺望未来，除了吸收别人的经验外，更需以此为基础，推陈出新，站在巨人的肩膀上，从而更上一层楼。

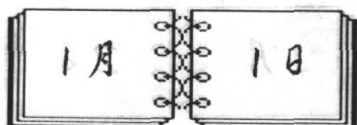
教育界里一直有不少人为创造思想教学献上心力。给下一代完整的教育，一直是为人师表的心愿，而经过这么多年推广创造思维教学，这个愿望的实现应是指日可待。

在众多介绍创意理论及教学的书籍中，原君所撰写的这本书，可说是相当实用的参考工具书，他不谈艰深的理论，实际提出问题；甚至明确地带领读者去想像、创新，并且随机教导一些思考的技巧，使读者在脑力激荡中获得解决问题的能力。无论是家长、教师或学生，只要每天肯花一点时间思考问题或教导孩子，我相信在 365 天以后必能有所获益。

推广创新思维教学是我们这一代的责任，为了给下一代完整的教育，愿大家共襄盛举！

陈龙安

于台北市立师院

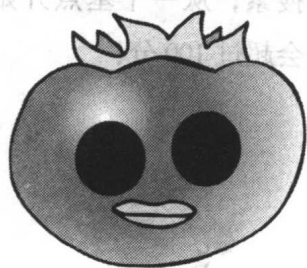


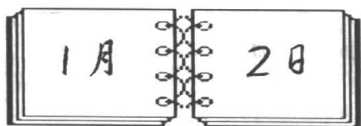
《思考准备站》

每个人都有创意的潜能，但是为何大多数人没有适切地发挥他们的能力？因为他们为了避免尝试新的事物，有些人便对创新思维发展出一些可使他们安全逃避的态度。

- 那是不重要的。
- 我没有时间。
- 我已拥有答案。
- 我不是具有创造力的人。

在这一切刚开始之际，希望你能完全摒弃它们。





题目：玻璃的用途很多，你能说出家里有哪些东西是玻璃做的吗？[A — (1)]

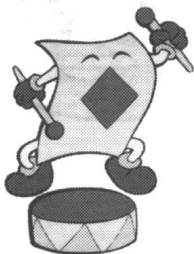
要求：举出 8 种器具 60 分，16 种 100 分。

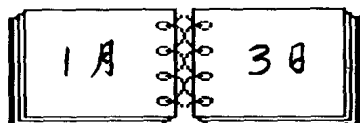


家里的玻璃制品可多着呢！

我们从进门开始想起，大门的装饰品、客厅墙壁的壁饰、家庭电器、招待客人的器具？走到妈妈的“皇宫”——厨房，有哪些用品是玻璃制的？再走到家人的卧室，逐一观察有哪些是玻璃制品，任何细小的物品都不要放过，甚至阳台也去瞧瞧！

做一次想像的搜索，从一个基点开始，按照自己定的顺序搜寻，你一定会超过 100 分！





题目：如果没有电灯，那么…… [B — (1)]

要求：举出 6 种情况 60 分，10 种 100 分。



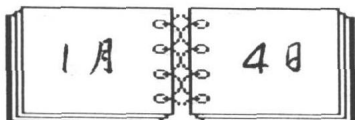
如果四周是一片漆黑，这景象多么恐怖啊！尤其我们已习惯生活在“光明”的环境里，假如没有电灯……

有没有什么物品可以替代？让我们“重见光明”？

如果实在没有物品可以替代，或是该原料已经用光了，那么平常我们已习惯在夜间做的休闲或进修活动，现在该改为什么活动，或以什么方式进行也可达到和以前一样的效果？

以前人们没有电灯一样过得很愉快，他们是怎么过的？想想看，也想像如何和古人一样度过“暗无天日”的夜晚。





题目：如果我买了一部最新型的越野脚踏车，我将
…… [B— (2)]

要求：举出 6 种情况 60 分，10 种 100 分。



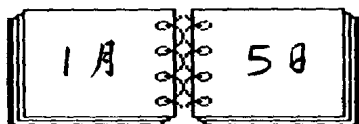
哇噻！如果我有一辆比我现在的破车功能更多，更得心应手的越野脚踏车，我就可以表演一些以前不能表演的动作，例如……

那些以前不能克服的地形，现在对我来说是小事一桩。这些地形以前不能突破，主要是……

如果我的朋友知道我有这么一辆车，他们……

当我骑在街上，不管是飞快奔驰或是优雅地慢慢行驶，街上路人……





题目：你在登山途中如果肚子饿了，可以吃哪些东西？

[C— (1)]

要求：举出 5 种 60 分，9 种 100 分。

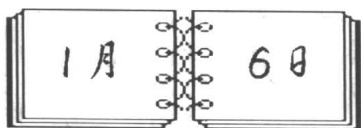


都是阿福，叫他吃东西要适量，他偏偏不听，还没上山就吃光了，上山后大伙儿只好大眼瞪小眼。可是肚子饿得慌，唉！只好就地取材了。

想想看，山上有哪些植物可以食用？哪些动物可以捕来吃？用什么方法去捕杀？

想像你自己身在一座山上，在脑海中勾绘出沿途的情景，逐一地探索，路上有哪些东西可食用，你会发现很多的。





题目：结合“竹竿”、“水管”成为一段文字。

[D - (1)]

要求：句子简洁，一目了然，不需再做解释，次序不限，举出四个句子。

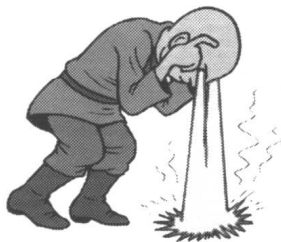


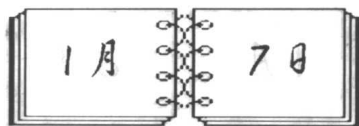
竹竿是什么形状大家都知道，至于它的用途除了晾衣服以外，还能做什么呢？

如果竹竿不见了，能以水管代替吗？反之，如果水管不见了呢？竹竿和水管有没有可能结合成为一个新东西？

有位同学想出“天上的水管漏水了，淋湿了晾在竹竿上的衣服。”

你能不能想出更好的？





题目：结合“玻璃”、“碗”、“鞋子”成为一段文字。

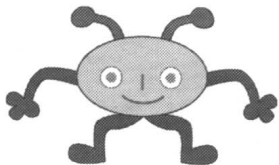
[D—(2)]

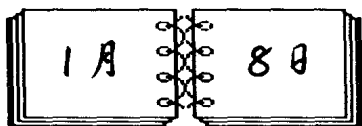
要求：句子简洁，一目了然，不需再做解释，次序不限，举出四个句子。



玻璃的特性是什么？它有没有特别需要留意的事？

碗和鞋子看起来并没有相似的地方，但是仔细想想，它有一个共同的特性，就是能“装”东西。对的！碗装饭或是水，而鞋子“装”脚，内容虽然不同，功能却相同；有没有办法结合它们的功能，找一个东西能同时或分别或轮流使用碗和鞋子，再配合玻璃的特殊效果，这不是很帅吗？想想看，一定会很精彩的！





题目：房屋有哪些样式？[A — (2)]

要求：举出 10 种样式 60 分，15 种 100 分。

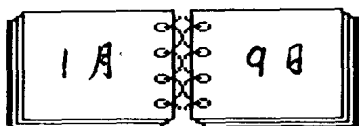


都市、乡村、中国历代建筑、西洋各国各时代的建筑、艺术家笔下的草稿……多的不得了。思考这一类问题时，有两个基本方向——

1. 纵的方向，从历史着手，上至中外远古，推想至未来，都由你去探寻。
2. 横的方向，由地理入门，各国的风俗民情，不同的环境孕育不同的文化，房屋的样式自是互异。

其实，光是你家附近房屋的样式就不止 10 种呢！





题目：如果在鹦鹉的脖子上加挂小型扩音器，那么
…… [B — (3)]

要求：举出 7 种可能情况 60 分，14 种 100 分。



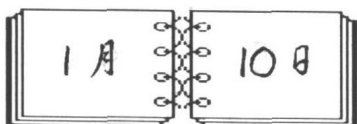
家里养只鹦鹉倒也是一件闲情逸致的事，没事教教它说话，享受一点当老师的“虚荣”。

可是，如果它的脖子上挂着小型扩音器，会不会把你教它的话“传播”出去？如果有一些“不适当”的话呢？

路人会有什么反应？邻居会抗议吗？如果他们也去买只鹦鹉“以牙还牙”呢？

偏偏你又拔不掉它的扩音器，你要怎么妥善处理这只鹦鹉呢？唉！伤脑筋呀！





题目：渔船出海可能会碰到哪些危险？[B—(4)]

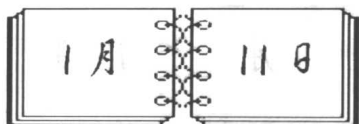
要求：举出 8 种情况 60 分，14 种 100 分。



当船员真辛苦，白天顶着大太阳工作，要扬帆、捕鱼，休息时又没有什么消遣，惟一的风景就是汪洋大海，在摇晃的甲板上还能做什么，娱乐极少不说，还有危险呢！

天气、船上的设备、船员之间的问题……都可能发生危险，仔细想想船上的装备及周遭的环境，连邻近国家的状况也不放过，每一个看似平静的物体都有它潜在的危险，一一过滤，你就可以举出很多种情况了。





《创意理论站》



罗吉·范·奥克认为，在创造过程中必须依序扮演四种角色才能完成一件事情。

当你寻找新资料的时候，做一位“探险家”。

当你将资源转变为新点子的时候，做一位“艺术家”。

当你评估一个灵感（构思）的价值时，做一位“鉴定家”（法官）。

当你将灵感（构思）付诸实行的时候，做一位“战士”。

