

百科大讲堂系列丛书，融知识性、趣味性于一体，图文并茂，妙趣横生。是为新世纪读者量身打造的一套百科全书。



开启智慧之门

KaiQiZhiHuiZhiMen

贾浓铀 编著

打开智慧的大门，激发潜藏的能量，
让我们一起去那些大脑中被遗忘的角落，开发自我智慧的潜能。



天津古籍出版社



开启智慧之门

KaiQi
ZhiHuiZhiMen

打开智慧的大门，激发潜藏的能量，

让我们一起去那些大脑中被遗忘的角落，开发自我智慧的潜能。



天津古籍出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

开启智慧之门 / 贾浓铀编著. — 天津 : 天津古籍出版社, 2010.4
(百科大讲堂)
ISBN 978-7-80696-802-4

I. ①开… II. ①贾… III. ①智力开发—普及读物
IV. ①B848.5-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第064412号

开启智慧之门

贾浓铀 / 编著

出版人 / 刘文君

*

天津古籍出版社出版

(天津市西康路35号 邮编300051)

<http://www.tjabc.net>

E-mail: tjgj@tjabc.net

三河市兴国印务有限公司

全国新华书店发行

开本787×1092毫米 1/16 印张13 字数 290千字

2010年5月第 1 版 2010年5月第 1 次印刷

ISBN 978-7-80696-802-4

定价：27.80元

Foreword

前言

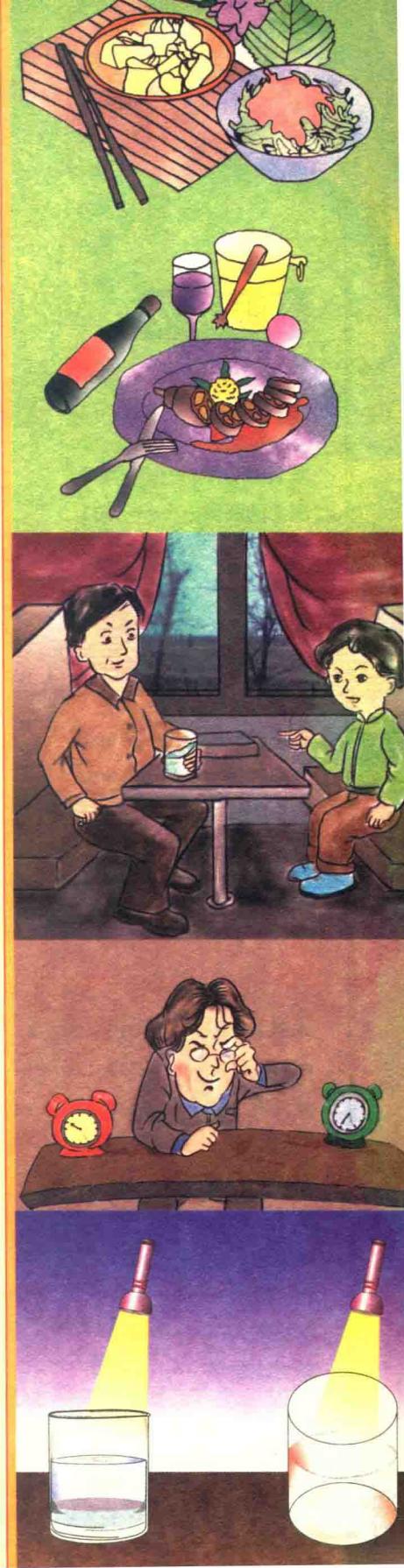
智力是指生物一般性的精神能力。就人类而言，它包含有观察力、记忆力、想象力、思维力、创造力、判断力等。有位心理学家做了一个形象的比喻：观察力好像智力的眼睛，记忆力好像智力的“储存器”，思维力像中枢，想象力如同翅膀，创造力如同智力转换为物质能量的“转换器”。从这个比喻中我们可以看出，智力是由多种要素构成的。

每个人都拥有丰富的智力潜能，人的智力潜能就好像是长在岩石缝隙中的幼苗，首要的问题是如何突破岩石的羁绊，而《开启智慧之门》就是突破岩石羁绊的动力。

全书共分为智力开发和智力检验上下两篇。上篇智力开发，先是通过对观察力、记忆力、想象力、思维力、创造力、判断力等几个方面来训练智力，开发青年的左半脑，提升青年的智力水平；然后通过动手能力把动手和动脑有机地结合起来，对右半脑也进行开发，从而使大脑得到均衡发展；最后综合能力则是训练读者的判断、分析、推理、想象等方面全面思维的能力。

下篇智力检验，是通过一些智慧故事，来全面检测读者运用本书后智力的提升情况。总的来说，读者在运用本书时，就好像进入了一个超级训练营。

本书的每一道题都是经过咨询专家后精心挑选的，是目前国内外最能开发人脑智力的训练题材。当然，为了能更好地帮助读者朋友，我们遵循了由易到难的编排顺序，采用图文并茂的编排方式，让读者朋友们在休闲之余完成智力的提升，达到开发大脑的目的。



目录

智力开发

观察力开发

农夫的动作	003
国王的画像	004
找数字	005
猜哑谜	005
找规律	006
临危不乱	006
哑剧	007
陈淘的东西	008
一分钟探案	008
两个闹钟	009
真正的凶手	009

记忆力开发

木制书架	010
对号入座	011
连连看	012
外国文豪	013
名人学习故事	015
填字	016
填动物名	017
世界之最	017
历史名人	018
填写比喻字	018

想象力开发

不同对待	019
倒霉的守夜人	019
想想看	020
机智的外乡人	020
奇怪的年龄介绍	021
听纸知字	021
陀螺的样子	022
未来的样子	023
恢恢法网	023
直线变曲线	024
聪明的运动员	024
两国货币	024
从西边升起的太阳	025
巧妙取球	026
神秘之物	026
混淆不清的日子	026
损坏的座钟	027
老照片	027
真凶落网	028
巧取证据	028
走私物	029
聋哑人	029
信件“快”递	030
偷羊贼	030

思维力开发

分白糖	031
神秘民族	032
树洞的秘密	032
5与5个2	033
巧分小麦和大米	034
射箭问题	034
奇特的数学符号	035
释放犯人	035
有几个姑姑	036
买手偶	036
公平分法	037
找方向	037
看电视	038
记时沙漏	038
王芳对表	039
乘车问题	040
与众不同的食物	040
水能喝吗	041
令人迷惑的车速	042
奇怪的等式	042
如何发牌	043
同样的名次	043
硬币捉迷藏	044
不是巧合	044
沙漠卖水	045
试管编号	046
分鱼	046
捞铁牛	046
女人与外交官	047
脑袋与帽子	048
“变胖”的佛像	048
农夫过河	049
神秘的号码	049
他们各卖什么货	050
逃跑妙计	050
肇事司机	051

牛群	051
劫匪的圈套	052
3位侦察兵	053
棘手的难题	054
聪明的逃犯	055
冒牌科学家	055
辨认真凶	056

创造力开发

分苹果	057
竖起的鸡蛋	057
“笑话”	058
齐威王上山	059
地理名词	059
速答三问	060
不动的马车	060
森林探险	061
倒酒精	061
真假新闻	061
牛和狮子过河	062
拼项链	063
巧取工资	063
巧用砝码	064
游泳比赛	064
容器小实验	065
聪明的验关员	065
标点的故事	066

判断力开发

谁偷了羊毛	067
烟鬼的礼物	068
谁打破了瓷娃娃	069
谁说了谎	069
回文数的问题	070
不同的专家	071

奇怪的选择	071
罪犯留下的证据	072
谁偷了吉祥物	072
谁在说谎	073
排名	074
招聘	075
判断对错	075
准确时间	076
究竟谁是聪明人	077
判断王牌	078
猜帽子	078
嫌疑犯的破绽	079
盗窃案	080
盲人、聋子和歪脖子	081
1平方米	082
预测冠军	082
错误判断	083
等车	084
盗车犯	085

推理力开发

推算年龄	086
饮料瓶上的标号	087
爬山的人数	087
巧算年龄	088
何时变漂亮	088
古怪的兄弟	089
购物	090
母亲节	090
猜糖	091
猜名字	092

鸟和狗	092
音乐家与乐器	093
画展引发的疑问	094
记错的血型	095
乱配鸳鸯	095
性别组合	096
愚蠢的罪犯	097
密码对话	097
谁是凶手	098
比年龄	099
各自的房子	100
伪造的遗书	101
乒乓球比赛	101
被抽调者	102
辨职务	103
被交换了的包	104
卖桃出错	105
血型疑团	105
凶手是谁	106
机敏的警官	107
智断疑案	107
宝石商的损失	108
慧眼辨真凶	109
警方的困惑	109
基地上的凶杀案	110
福尔摩斯断案	111
抓毒贩	112

动手能力开发

火球游泳	113
上升的岩石	114

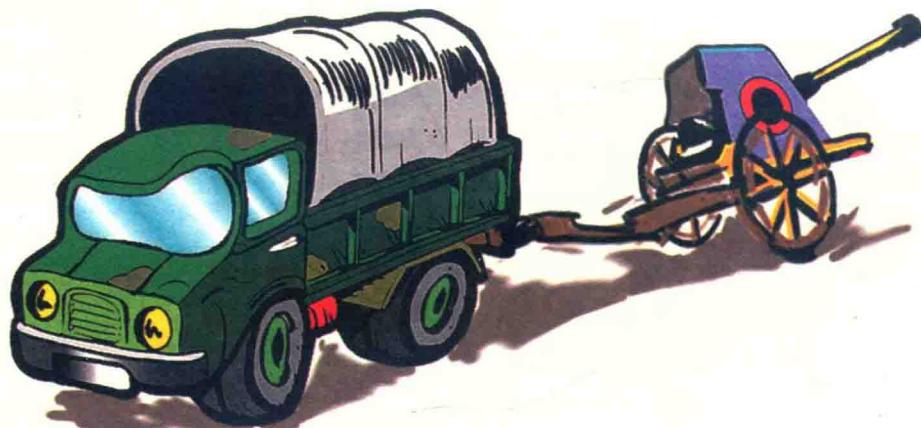
奇怪的“天平”	115
奇怪的温差	116
无线电灯泡	117
日出日落的真相	118
水往高处走	119
植物空心的原因	120
植物的向光性	121
清洗硬币	122
看不见的字迹	123
溶化糖块	124
飞机的起飞奥秘	125
宣纸画的制作	126
奇怪的形状	127
模仿鸟的叫声	128
吸尘器的工作原理	129
飘忽不定的云	130
烤红薯新招	131
温室效应	132
神奇的滑轮	133
刺耳的收音机	134
神秘的闪电	135
令人敬畏的电	136
会“爬坡”的罐	137
水里的声音	138
火箭的发射原理	139
吹蜡烛	139
不会掉落的水	140
热胀冷缩现象	141
牙齿的杀手	142
变色的天空	143
自制的流沙河	144
盲点实验	144
钉子“换衣服”	145
鼓起的镜面	146
煎药不能用铝锅	147

综合素质开发

巧辨鸡蛋	148
一杯水	149
哪种水轻	149
吸管的方向	150
速分物质	151
巧分香蕉	151
高斯的神算	152
数字之谜	153
牛的转移问题	153
古怪的信	154
空心金属球	155
被擦掉的数字	155
怎样花销	156
购买文具	156
凯文的存款	157
足球比赛	158
神奇的标点	159
报数游戏	159
分醋	160
提问辨真伪	161
行驶的轮船	162
妈妈的去向	163
骨斑	163
找成语	164
迈克的谎言	165
真假幽灵	165
火灾事件	167
欲盖弥彰	167
千里眼	168
升堂问案	169
侦探的疏漏	170
芯片在哪儿	171
烟斗的主人	172

智力检验

韩信分油	175	妙传情报	188
老翁出谜	175	送礼	188
一百一十一座庙	176	做对几道题	189
何武断剑	177	解缙连句	190
池里有多少桶水	178	巧解“醋”字	190
精致的小盒子	178	一幅肖像画	191
皇帝请客	179	李瑾应试	192
填充房间	180	问路	192
集体的力量	180	诡计逃生	193
船公对对子	181	三两漆	194
巧过敌桥	182	对联	194
辨国别	182	继承人	195
巧救工匠	183	大炮如何“过桥”	195
口袋里的金币	184	遇上几艘船	196
百担榆柴	185	狼狗之辩	196
八戒巧戏老和尚	186	巧撵秦桧	198
猜数字	186	纪晓岚题字	199
顽童几岁	187	汪精卫进香	199



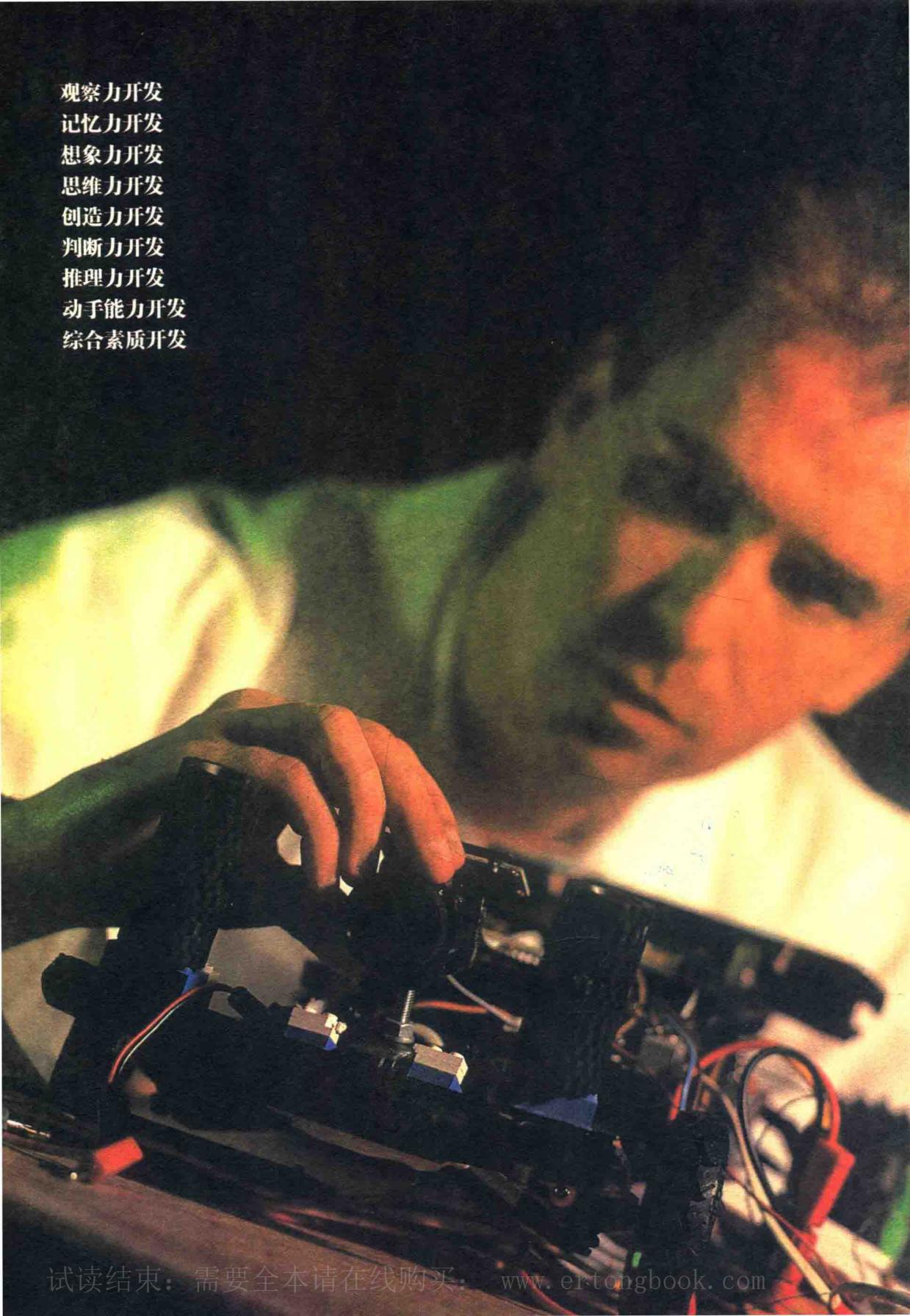
智力开发

Part 1

智力是各种认识能力的总和，它是人的一种心理品质，具有无法观察到的特点。它包括智力的条件——注意力；智力的窗口——观察力；智力的储存器——记忆力；智力的翅膀——想象力；智力的中枢——思维力；智力的转换器——创造力。

良好的智力结构应该是各种能力都较发达。智力结构失衡，总体的智力就会受到影响。智力开发就是通过各种途径使孩子增长知识、发展能力、提高智能。

观察力开发
记忆力开发
想象力开发
思维力开发
创造力开发
判断力开发
推理力开发
动手能力开发
综合素质开发





观察力开发>>>>

观察力是智力活动的基础。观察力是在感知过程中，以感知为基础形成的，而且训练细致敏锐的观察力是开动大脑、训练智力的重要内容。这方面的训练内容可分为两部分：一是训练青少年对平面视图的观察能力；二是训练青少年对周围事物观察的细致程度。让我们开始训练吧！

农夫的动作

很久以前，有一对勤劳的夫妻在一个山坡上开垦了一块地，种上了庄稼。贪财的地主见后，一心想将地据为己有，整天绞尽脑汁想办法。

一天，地主心生一计，他将家里养的鸡全部赶到农夫的地里，去糟蹋农夫家的小麦。

农夫看到自己家的庄稼被鸡糟蹋了，心痛不已，可又无可奈何。因为他惹不起地主，所以每次看到鸡来了只能上前赶，可是这边刚赶开，那边又来了。

日复一日，农夫地里的庄稼被鸡糟蹋得越来越厉害，他只得和妻子商量对策。妻子听完丈夫的讲述，说：“别着急，我有办法。明天，你只要按我说的到地里做个动作，保证以后地主就不会把鸡赶到咱家地里了。”

仔细看图，猜猜农夫做的是什么动作？



003

到地里做个动作，保证以后地主就不会把鸡赶到咱家地里了。”

第二天，农夫按妻子说的，在地主快要接近他的时候，做了一个动作。自此以后，地主再也没把鸡赶到农夫地里。

智慧攻略

农夫的妻子针对地主贪婪的心理想了这个办法：农夫把1个鸡蛋悄悄放到地里。当地主放鸡过来时，他提着篮子，做了1个捡蛋的动作，然后匆匆地往家走。地主估计是自己的鸡在那堆下了蛋。一想到自己的鸡下的蛋可能被农夫拣去时，地主后悔不已。从那时以后，他再也没有把鸡赶到地里。

国王的画像

古时候，有个国王瞎了1只眼、瘸了1条腿，但他仍想留下一张称心如意的画像。于是，他召来本国最有名气的3位画家为他作画。

一位画家将国王画得仪表堂堂，气度非凡，尤其是将两只眼睛画得炯炯有神，两条腿画得健壮有力。

一位画家将国王画得惟妙惟肖，瞎眼瘸腿一目了然。

一位画家画的国王正在打猎。国王端着猎枪，瘸脚踩在石头上，瞎眼紧闭，瞄准猎物。

▼你认为国王会喜欢哪位画家的画呢？



004

智慧攻略

这道题的本意并不是让青少年朋友单纯从3幅画中挑答案，更深层次的意义是要求像画打猎的这位画家学习，要注意观察，也要勤于思考，这样才能有所突破。

因此，国王最终看上了打猎的这幅画。

他的缺点，从而使画面更加生动。

只有那幅打猎的画像刚好符合了国王的意图，并用巧妙的构思遮掩了他的缺点，从而使得画面更加生动。

点。所以国王也不喜欢。

那幅写实的画像太过直接，没有遮掩他的缺点，也没有标榜他的优点。

人肯定是个招人嫌的孩子。

他认为：仪表堂堂、气质非凡的第一幅，是画家在睁着眼睛画画，这样的这幅。因为这道题源自于一个故事，故事的结局是国王选择了打猎的这幅。



找数字

数学课上，班主任王老师在黑板上画了两张图（见下图）。王老师说：“请同学们在图1里面任意记住一个数字，告诉我它在第几行，再告诉我图2里它是第几行，我就可以知道它是什么数。”

一连几个同学站起来发问，王老师都说对了。大家感到很奇怪，王老师是怎么找到的呢？

10	9	21	4	5
6	16	3	19	25
17	1	8	22	18
2	23	12	11	7
14	20	15	13	24

图 1

24	7	18	25	5
13	11	22	19	4
15	12	8	3	21
20	23	1	16	9
14	2	17	6	10

图 2

仔细看图，从中找到规律，你也能做到。

通过对比2个图表我们发现：图1的第一列（竖行）数字如10、6、17、2、14，在图2排成14、2、17、6、10，作为图2的第五行（横行）。每一竖行，都如此改排为横行，这样就找到了规律。图1的第三行的18，在图2第一行，只要将图1第三行在图2从17倒竖起来的竖行里，找到排在第一行的数就可以了。

智慧攻略

005

猜哑谜

新春游艺会上，主持人掏出一个封好口的信封，让大家猜哑谜。游戏规则是猜谜人不能说话，只能用两个动作来表示答案。一个动作表示一个成语，一个动作表示一个地名。

大家思考了一会儿，人群中走出一个小伙子。他来到桌子前，拿起信并撕开封口，然后停了下来。

主持人确定小伙子没有接下来的动作后，宣布：“猜对了！”

仔细想想小伙子的这两个动作表示什么意思。

智慧攻略

谜底是：信手拈来（成语）、开封（地名）。因此答案是：信手拈来（成语）、开封（地名）。

找规律

$1+2-3-4+5+6-7-8+\dots\dots+1981=?$ 你能用最简便的方法把得数求出来吗?

智慧攻略

出答案:

解这道题，首先要找出题中的规律，这样才能用最简便的方法求

$$(1978-1979-1980+1981) = 1+0+0+\dots\dots+0=1$$

$$1+ (2-3-4+5) + (6-7-8+9) + (10-11-12+13) + \dots\dots +$$

临危不乱

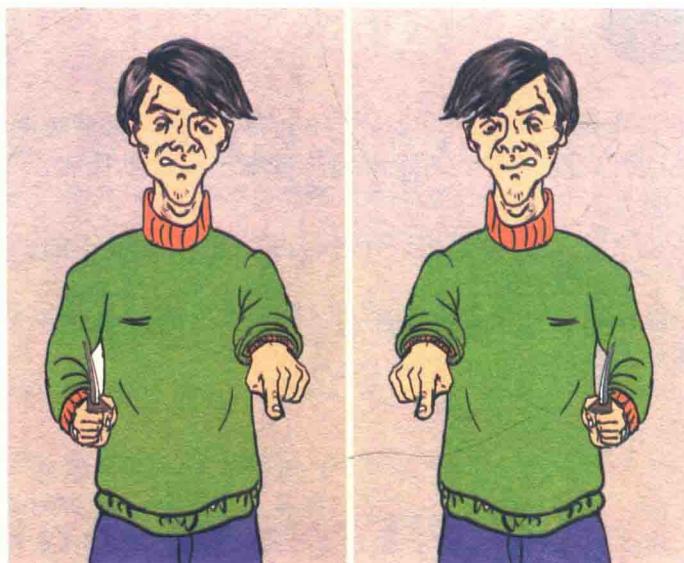
有一天，高俊的外婆生病了，他的爸爸和妈妈前去探望，将高俊一个人留在家里看家。中午，一个小偷溜进了高俊家。

006 小偷没想到家中会有人，见到高俊后，便掏出匕首恐吓高俊：“想活命，就把家里的钱交出来，但不许转过身来！如果你看到我的脸，你就死定了！”

高俊没想到家里会进小偷，惊吓之下很配合地说：“钱在梳妆台下，你去拿吧。”

小偷怕高俊趁他拿钱的时候逃跑，就强迫高俊给他拿，高俊只好乖乖地交出了钱。

后来，警察很快根据高俊画出的罪犯肖像抓到了小偷。原来，高俊在拿钱的时候，通过梳妆台的镜子，把小偷的模样看了个清清楚楚。



▼仔细看看这两幅图，哪个是小偷在镜中的模样。



智慧攻略

如果你照镜子时留心观察就会发现：当我们对着镜子举起右手时，镜子中的自己举起的却是左手；当我们在左脸上长了痘痘，镜子中的痘痘长在右脸上。所以，镜子里的图像和实物刚好左右相反。如果你懂得了这一点，就能很快找到正确答案了。

哑剧

姜玲的妈妈下岗失业后，整天不开心，因此家里也弥漫着一股沉闷之气。一天，姜玲对爸爸说：“老爸，妈妈不开心时做的饭也不香了。”

爸爸深有感触地说：“是啊，你妈妈最近心情不好，家里的气氛也跟着沉闷了许多。”

为了让妈妈开心，父女俩一商量，表演了一出哑剧。妈妈看着他们滑稽逼真的动作，忍不住笑了起来。



007

智慧攻略

第一组图是爸爸妈妈走模特步不稳的样子，很明显地告诉我们，爸爸妈妈是在走钢丝。第二组图就更有趣了，为了逗妈妈开心，美玲模仿做起妈妈化妆时的样子，虽然有点儿怪，但从涂口红、画眉毛的动作中我们自然会联想到她是在化妆了。

陈淘的东西

陈淘是个左撇子，他常为此感到烦恼和自卑。在家吃饭时，他经常和爸爸“打架”；在学校上课时，他的胳膊也总会和同桌相碰。

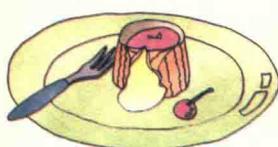


图 1



图 2



图 3

▲仔细观察一下，看看哪些物品是陈淘使用过的。



图 4



图 5

智慧攻略

图1、图3、图5是陈淘使用过的東西。

留心观察一下周围人的生活习惯，你会发现，使用右手的人会把筷子插在碗的右侧；使用剪刀时会使剪刀偏向左边；玩儿就更不例外啦！所以只有电子科技插在面的右侧，或放在碗的左边；写作业也一样，会把笔放在本子的右边；使用剪刀时会使剪刀偏向左边；玩儿就更不例外啦！所以只有

留心观察一下周围人的生活习惯，你会发现，使用右手的人会把筷子插在碗的右侧；使用剪刀时会使剪刀偏向左边；玩儿就更不例外啦！所以只有

一分钟探案

《一分钟探案》节目里播过这样一个案件：有个富翁被发现死在自己家里，他的全身盖着毯子，头部中了一枪，枕边还留有一封遗书……

这看起来好像是自杀，但警察看过现场后，马上断定是他杀后故意制造的自杀现场。

仔细想一想，警察根据什么说富翁是他杀而非自杀呢？

智慧攻略

成批呀！

警察的根据是富翁全身盖着毯子，或是用毯子盖住全身，显然这是罪犯先行凶再在尸体上盖了毯子，真是丢尽

如果富翁是自杀，他朝自己头部开枪后，不可能又把手放回毯子下。

警察的根据是富翁全身盖着毯子。