

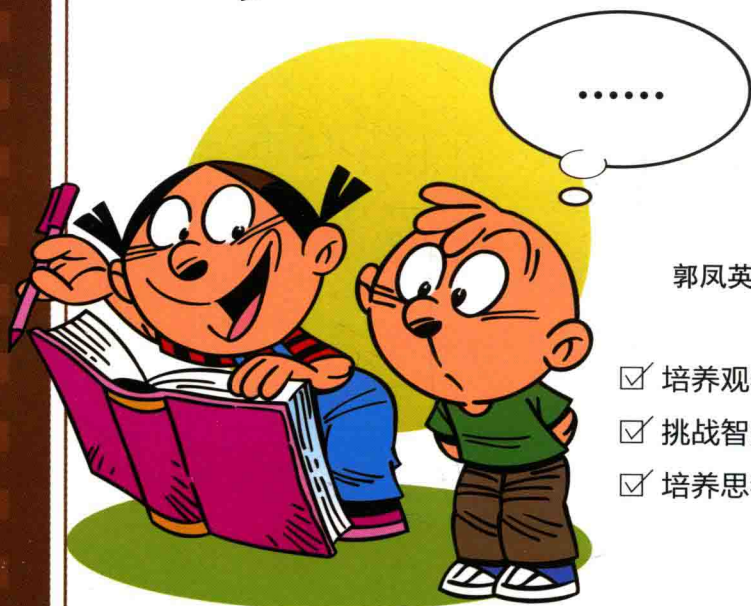


为你呈现益智思维游戏的盛宴

YUE WAN YUE CONGMING DE

YIZHI YOUXI

越玩越聪明的 益智游戏



郭凤英◎编

- ☑ 培养观察能力、锻炼反应能力
- ☑ 挑战智慧极限、挖掘大脑潜能
- ☑ 培养思考习惯、塑造理性人格

 中国纺织出版社

越玩越聪明的 益智游戏

郭凤英◎编



 中国纺织出版社

内容提要

思维游戏是锻炼思维能力、提高智力水平的重要方法之一，它不但能够帮助发掘个人潜能，而且能使人感到愉快，是开启智慧大门的金钥匙。

本书搜罗了大量的最具科学性、趣味性的益智思维游戏，从形象思维、数字思维、逻辑思维、联想思维等八个不同方面全面锻炼和开发孩子的大脑。本书还同时准备了更具特色的内容板块，包括“演绎快乐思维”“没事充充电”“思维小旋风”等，集趣味和知识于一体，寓教于乐，让孩子在进行思维锻炼的同时享受更多的阅读乐趣。

图书在版编目（CIP）数据

越玩越聪明的益智游戏 / 郭凤英编. -- 北京：中国纺织出版社，2015.12

ISBN 978-7-5180-1857-4

I. ①越… II. ①郭… III. ①智力游戏—青少年读物
IV. ①G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字（2015）第172272号

责任编辑：赵晓红 特约编辑：黄 芬 责任印制：储志伟

中国纺织出版社出版发行

地址：北京市朝阳区百子湾东里A407号楼 邮政编码：100124

销售电话：010—67004422 传真：010—87155801

<http://www.c-textilep.com>

E-mail: faxing@c-textilep.com

中国纺织出版社天猫旗舰店

官方微博<http://weibo.com/2119887771>

三河市宏盛印务有限公司印刷 各地新华书店经销

2015年12月第1版第1次印刷

开本：710×1000 1/16 印张：13

字数：120千字 定价：23.80元

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社图书营销中心调换



前言

“我的孩子究竟有多聪明？”这大概是每个家长都会问的问题。

有些家长在看到别人家的孩子年龄很小就记住了整本《唐诗三百首》或者其他异于同龄人的优势时，便会在心里犯嘀咕：别人家的孩子怎么就那么聪明呢？难道我的孩子确实比人家的孩子笨吗？这是遗传的问题吗？

其实，每个孩子的智力水平不仅取决于遗传的因素，更与父母对孩子的早教有密切的关系。研究机构指出，早教对孩子的性格养成与智力发展有重大的作用。

每个人的大脑都是一个沉睡的智力库。据说，聪明如爱因斯坦。其大脑机能也只是被开发了 18%，普通人的大脑机能更是只被开发了 6%~10%。所以，人们常说：“每个人的潜力都是无穷的。”我们也常常会听到有人说：

“每个孩子都是未来的天才。”

所以在平时，家长可以有意识地跟自己的孩子讲一些侦探小故事来锻炼孩子的推理能力，也可以讲一些趣味性比较强的数学题来锻炼孩子的逻辑能力。

本书的目的，旨在帮助孩子锻炼其各种思维能力，开发其未知的潜能。

编者

2015 年 4 月





目 录

第一章	培养观察能力的形象思维游戏·····	1
第二章	引发头脑风暴的创新思维游戏·····	27
第三章	培养思考习惯的分析思维游戏·····	55
第四章	塑造理性人格的数字思维游戏·····	77
第五章	发掘超强智力的逻辑思维游戏·····	109
第六章	开发大脑潜能的联想思维游戏·····	143
第七章	锻炼反应能力的应变思维游戏·····	173
第八章	挑战智慧极限的发散思维游戏·····	183
参考文献	·····	198

第

一

章

培养观察能力的

形象思维游戏

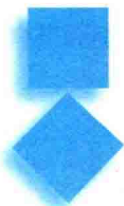
1 掉进油漆桶的魔方

有一天，小华不小心将新买的魔方掉进了油漆桶里，整个魔方都染成了绿色。妈妈发现后，笑着对小华说：“作为你做错事的惩罚，你要告诉我，现在这个魔方上有多少小方块的一面是绿色？有多少个小方块的两面是绿色？有多少个小方块的三面是绿色？”

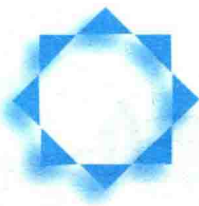


2 图案是哪个

妈妈拿出了一张卡片（图2），告诉小丽，这个卡片上的图案是由两个正方形（图1）组成的，然后问她下面两个图形（图3）组成的新图案应该是哪一张卡片？



1



2



3



A



B



C



D



E

没事充电

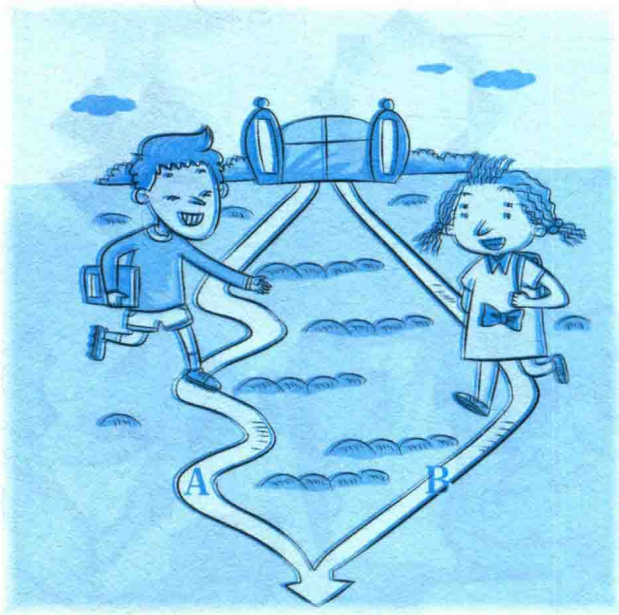
几何学

几何学的最早记录可以追溯到公元前 3000 年的古埃及、古印度和古巴比伦。早期的几何学的主要内容是关于长度、角度、面积和体积的经验原理，并用于测绘、建筑、天文以及各种工艺制作。我国对几何学的研究也有悠久的历史。古代陶器上的花纹就有菱形、正方形和圆内接正方形等几何图形。



3 谁先到达

丁丁和玲玲同时从校园的东门进入，要到达图书馆的位置，有两条路可以走，两人各选择了一条路，两人的行走速度是一样的，那么下图 A、B 两条路中选择哪一条路的人会先到达呢？



演绎快乐思维

歌德的反击

有一天，德国诗人歌德来到离家不远的小公园散步，在一条仅能通过一个人的小路上，迎面遇到了一位非常傲慢的贵族。

“我从来不给蠢货让路。”贵族不屑地说。

歌德看了贵族一眼，微笑着说：“我恰好相反！”说完就退到了路边。

4 挖第4个花园

有一位先生家里拥有一座非常漂亮的花园，花园是正方形的，四个角的外面还分别栽种着四棵树龄超过五百年的银杏树。有一天，这位先生请来一名建筑师，告诉他：自己希望能够将家里的花园再扩大一倍的面积，但是又不想伤害那些银杏树，应该怎么办？如果你是建筑师，你要怎么帮这位先生设计新的花园呢？





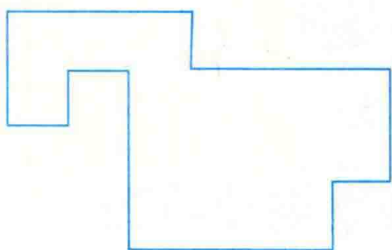
5 魔方拼图

一天，商人找到镇子上的一个裁缝，拿出了两块布对他说：“听说你是这个镇子上手艺最好的裁缝，现在我这里有两块布，你能不能将它们各剪一刀，然后将裁剪后的四个部分拼合成一个大的正方形？”裁缝看了看布料，很快就满足了商人的要求。你知道他是怎么做到的吗？



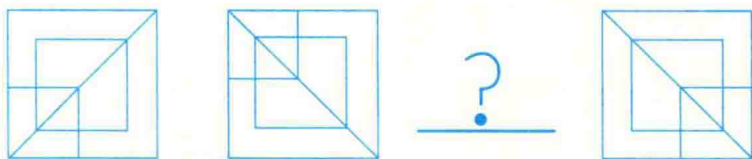
6 兄弟分农田

三兄弟要分家了，他们决定将一块土地平分后各自种植。但是这块土地是不规则的图形（如下图），三兄弟想来想去也没有想出平均分配土地的办法。于是他们一起请教了村中的长者，聪明的长者很快就帮助三兄弟平均分配了土地。请问长者是怎么分配土地的呢？



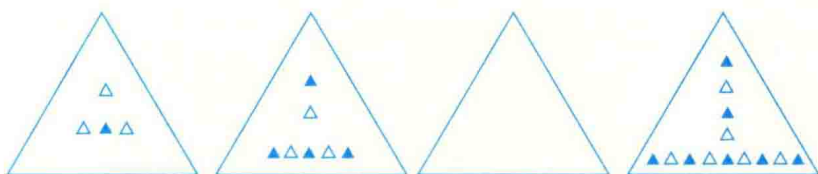
7 观察规律填图(1)

观察下图的变化规律，在空白处填上适当的图形。



8 观察规律填图(2)

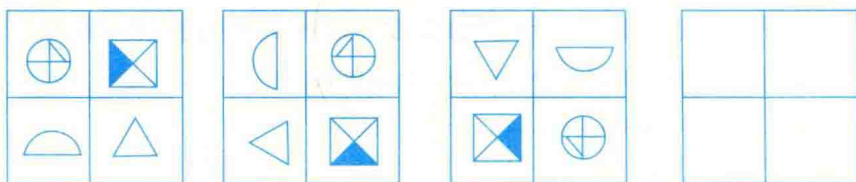
下图的排列规律你发现了么？请你根据这一规律，把第3幅图画出来。





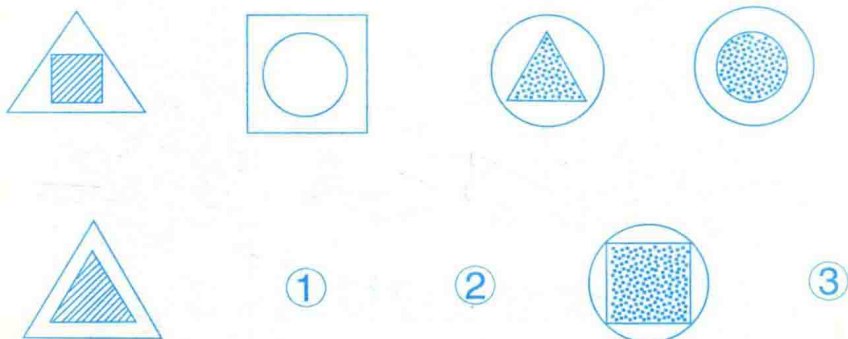
9 观察规律填图 (3)

下图的变化很多，请你认真仔细地观察，画出第4幅图。



10 观察规律填图 (4)

观察下面这组图形的变化规律，在标号处画出相应的图形。



演绎快乐思维

金钱与智慧

教授问同学们：“金钱与智慧，你们选哪样？”

一位同学不假思索地回答：“我当然是要金钱！”

教授微微一笑，说道：“我会选择智慧。”

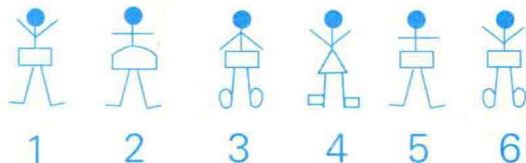
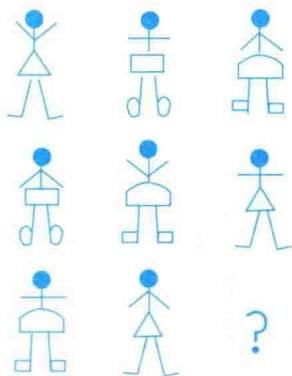
教授接着问道：“你知道为什么吗？”

那个同学再一次不假思索地说道：“当然，人们都会选择自己缺少的东西，我能理解。”



11 观察规律填图 (5)

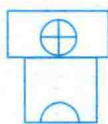
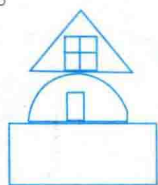
下图是由9个小人排列的方阵，但有一个小人没有到位，请你从右面的6个小人中，选一位小人放到问号的位置。你认为最合适的人选是 ____ 号。



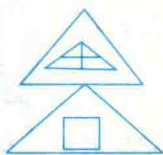


12 观察规律填图 (6)

下图是用几何图形组成的小房子，请你根据组成的规律在标号处画出相应的图形。

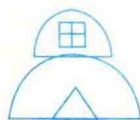


①



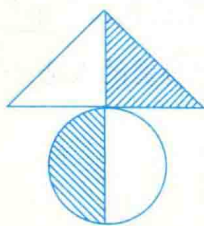
③

②

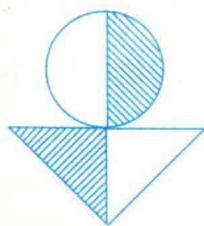


13 按规律填图

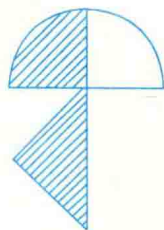
如果



变成



那么

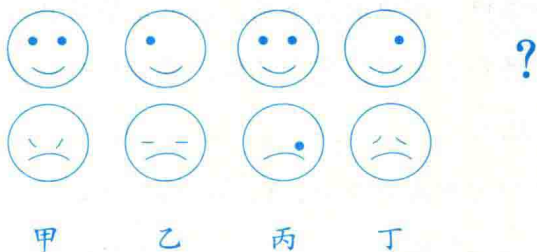


应变为



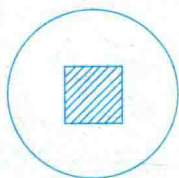
14 图形组合

仔细观察下面 4 幅图形，依据图形规律，从后面甲、乙、丙、丁中选出适合的图形填入问号处作为第 5 幅图。

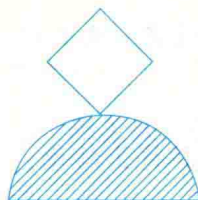


15 找规律填画图

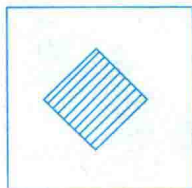
如果



变成



那么



应变为





思维小旋风

七桥问题

1736年，欧拉访问哥尼斯堡时，发现当地的市民正从事一项非常有趣的消遣活动。城中有一条河，河中有两个岛，有七座桥将岛与河岸连接起来。这项有趣的消遣活动是一次走过所有七座桥，每座桥只能经过一次，而且起点与终点必须是同一地点。

欧拉把每一块陆地考虑成一个点，连接两块陆地的桥以线表示，把它转化成一个几何问题——一笔画问题。他不仅解决了此问题，且给出了连通图可以一笔画的重要条件是：奇点的数目不是0个，就是2个。（连到一点的数目如是奇数条，就称为奇点，如果是偶数条就称为偶点。）

要想一笔画成，必须中间点均是偶点，也就是有来路必有另一条去路。奇点只可能在两端。因此，任何图能一笔画成的前提是，奇点要么没有，要么在两端。

因此，欧拉得出结论：一次走过所有七座桥，每座桥只经过一次而且起点与终点必须是同一地点是不可能的。

