

思维魔方

岳帆 编著

激荡脑力，在思维中收获快乐

玩转思维，在游戏中获取智慧



西苑出版社

思维魔方

岳帆 编著



潜能开发的
518
智力游戏

西苑出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

思维魔方：潜能开发的 518 个智力游戏 / 岳帆编著.
北京：西苑出版社，2009.1
ISBN 978-7-80210-459-4

I. 思… II. 岳… III. 智力游戏 IV. G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 192225 号

思维魔方：潜能开发的 518 个智力游戏

编 著 岳 帆

出版发行 西苑出版社

通讯地址 北京市海淀区阜石路 15 号 邮政编码：100143
电 话：010-88624971 传 真：010-88637120

网 址 www.xycbs.com E-mail: xycbs8@126.com

印 刷 中印联印务有限公司

经 销 全国新华书店

开 本 787mm × 1092mm 1/16

字 数 340 千字

印 张 16.25

版 次 2009 年 1 月第 1 版

印 次 2009 年 1 月北京第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-80210-459-4

定 价 28.80 元

(凡西苑版图书如有缺漏页、残破等质量问题，本社邮购部负责调换)
版权所有 翻印必究

卷首语

大脑是一个神奇的世界。正是这个神奇的世界，创造了今天灿烂的文明。大脑又是一个神秘的世界。正因为它太神秘，人类对它的认知才很少。即使像爱因斯坦这样一个誉满全球的一流科学大家，当他离开这个世界时，其大脑的潜能也只是开发了其中的一少部分。

大脑的潜能是巨大的，仿佛是一座宝库。一位心理学家认为：“人的潜能所能包容的智力能量，犹如原子核的物理能量一样巨大。”“一个孩子就是一个无以伦比的创造性的实验室。”每个人身上都蕴藏着不可估量的潜能，我们应当爱惜生命中闪现的每一朵火花，通过各种途径，开启自身的潜能。

开启潜能的最佳方法就是游戏。游戏是人类思维与行为相结合的一种活动形式，可以从中提升观察力、培养逻辑力、训练推理力、增进创新力、加强判断力、拓展想象力等多种认知能力；能够培养一个人的兴趣、爱好，并在游戏中增强自信心、毅力、合作与社交能力等；同时能提高身体的运动能力、协调能力及灵敏性等。特别是青少年通过各类游戏还可以学到大量的课外知识，从而全面系统地提高自身的综合素质。

游戏对人类最直接的益处，在于用最简单的方式揭示出智力思考的精髓，让你在智慧的宫殿中，不断感受到创新思维的奇妙。本书精心编选了518个智慧游戏，分为奇思妙想、快乐演算、文字游戏、疑案推理、开心谜语、逻辑谜题、脑力激荡、智慧博弈、快速判断、玩转思维10个板块，分别从逻辑思维力、创新思维力、直观判断力、空间想象力等若干个层面，对大脑的各项功能进行全方位的开发训练，旨在全面提升人们的思维能力。

不同的游戏能玩出人们的多元化智能，激发沉睡在大脑里的无穷潜能。在这个美妙的过程中，你会感到灵感在不断地涌现，这些生动有趣的小游戏，正一步步向你展示着其中的思维奥妙。其中一些貌似复杂的问题，可能会让你一时疑惑。然而，换一种思维方式，你的眼前会豁然开朗。如果开卷伊始就遇到了拦路虎，不要气馁，不要匆忙去看后面的答案，尽可能凭自己的努力来解决问题。阿里巴巴只用一句“芝麻开门”，便打开了四十大盗堆满珠宝的宝库。只要开动脑筋，用不了多久，你就会把握其中非常规的思维脉搏，拥有打开智慧之门的钥匙。

翻开此书，一段非凡的智慧之旅由此而开启，一场前所未有的思维革命由此而经历！当你为其中某些精彩的游戏而陶醉时，你会惊奇地发现：原来思维的空间竟然如此广阔！那些蕴含着无穷奥妙的小游戏，就像一个个泛着蓝光的小精灵，在智慧灵光的接引下，已经幻化成一艘快乐的小舟，伴着美妙悦耳的潺潺流水声，成功的彼岸越来越清晰可见。

目 录

CONTENTS

第一篇 奇思妙想

游戏是开启人类智力的一种活动，也是奇思妙想的一次愉快经历。在游戏的情景里能够尽情地发挥自己的想象，并在这种想象中体会到创造的快乐。

在形象思维、逻辑思维和创造思维中，灵感思维是创造思维中最具创造力的一种思维形式，而灵感又是思维的一种创造性飞跃，其外在表现有时是瞬间闪现出解决问题的最佳途径。

灵感思维能力的培养与一个人的创新精神、创新能力紧密相连，抓住灵光闪现的瞬间，可以迅速激扬一个人的创造能力。

001	如何得到钻石	2	032	白棋子，黑棋子	11
002	高明的提问	2	033	碎物瞬间还原	11
003	苹果里的星星	2	034	游戏中的智慧	12
004	踏花归来马蹄香	3	035	三个粉笔盒	12
005	狡猾的走私者	3	036	红艳艳的果子	12
006	听话的喷泉	3	037	猴子锯木条	12
007	摸罐子游戏	4	038	神秘的电文	13
008	耀眼的火花	4	039	鱼缸里的金鱼	13
009	谁更聪明些	4	040	小花猫与小白猫	13
010	神奇的照片	5	041	穿不住的木块	14
011	一封奇怪的信	5	042	聪明的报童	14
012	助手的难题	5	043	巧过独木桥	14
013	怪异的小昆虫	5	044	一支箭就够了	14
014	张飞卖猪记	6	045	空手买面粉	15
015	蚂蚁与小沙粒	6	046	爱迪生救妈妈	15
016	飞花迎春到	6	047	大象的评判	15
017	约翰的难题	7	048	会跳高的牌	16
018	伤脑筋的奖励	7	049	让鸡蛋立起来	16
019	会变色的魔棍	7	050	互送贺年卡	16
020	一年生多少人	7	051	怎样喝到饮料	16
021	四溅的火花	8	052	杰茜的照片	17
022	叠合的明信片	8	053	六盒巧克力糖	17
023	从后往前想	8	054	能防水的纱布	17
024	会跳的硬币	9	055	国王的赏赐	18
025	小白鼠历险记	9	056	扑克牌游戏	18
026	碎纸花不见了	9	057	逃犯的方向	18
027	机智的回答	10	058	瓶子里的苹果	19
028	动脑想一想	10	059	两个同色球	19
029	保险柜的秘密	10	060	农夫的遗嘱	19
030	钓了几条鱼	11	061	守财奴与金币	19
031	猴子爬绳趣题	11			



第二篇 快乐演算

数字游戏最直接的益处在于引起人们对数学的兴趣,培养广阔的思维空间,为发明创新奠定良好的基础。

在玩此类游戏时,我们需要感知力、注意力、思维力、记忆力、想象力等各种智力要素的积极参与,并在游戏进行的过程中不断地解决不同游戏情景中产生的不同问题,从而有效地促进智力的发展,激发大脑中沉睡的潜能。

062	蚂蚁抬面包	22	097	各有多少本书	31
063	卖水的学问	22	098	有多少对兔子	31
064	一张百元假钞	22	099	共跑了多少里	31
065	真爱的程度	22	100	同一个答案	31
066	哪一桶是啤酒	23	101	男女学生人数	31
067	两位溜冰者	23	102	雄马和小马	32
068	奇数和偶数	23	103	各代表什么数	32
069	冒险的情郎	24	104	小黑熊爬树	32
070	猜数小游戏	24	105	龟兔赛跑	32
071	聪明的小卡尔	24	106	共有多少人	32
072	割草人算题	24	107	篮子里的番茄	33
073	蜗牛爬井记	25	108	快乐的夫妻	33
074	第五次测验	25	109	要赛多少盘	33
075	篮子里的蘑菇	25	110	哪个算式积大	33
076	小松鼠分松子	25	111	小明的难题	34
077	长长的阶梯	25	112	演算也快乐	34
078	小灰兔算蘑菇	26	113	两个什么数	34
079	数字的倒序	26	114	怎样计算更简便	34
080	强盗分布匹	26	115	想好了再算	34
081	杯子与碟子	27	116	神奇的数字组合	35
082	哈德孙河有多宽	27	117	最小和最大	35
083	小狗与老鼠	27	118	A 代表什么数	35
084	古怪的墓志铭	27	119	神奇的数字	35
085	丢番图的趣题	28	120	各是什么数	36
086	各有多少钱	28	121	两个计时沙漏	36
087	水管与木桶	28	122	延时与间隔	36
088	长跑训练记	29	123	白鹤写数字	36
089	哥俩的年龄	29	124	趣味数字游戏	36
090	两车相距多远	29	125	插入几个数	37
091	套玩具游戏	29	126	动脑想一想	37
092	课代表的难题	29	127	回到 1992	37
093	小猴数桃子	30	128	填上同一个数	37
094	划船追草帽	30	129	按规律填数	38
095	牧牛吃草问题	30	130	万变不离其宗	38
096	尼斯湖怪物	30			

第三篇 文字游戏

文字本身只是一种物质载体，并不具备什么神奇的功能。它的魅力，来自于有生命魅力的灵魂，来自于使用者所赋予语言文字的情感和精神的辉光。

文字是在语言的基础上产生的，文字的产生体现了人类非凡的创造性。灵活的使用文字，可以培养青少年驾驭语言的能力，提高语商和思维灵敏度，练就社交口才，增强随机应变的能力。

131	点诗成词	40	150	猜成语小游戏	46
132	一字之差	40	151	以谜解谜	46
133	摇手对下联	40	152	怪体诗解读	47
134	同一个字谜	41	153	填宋词猜人名	47
135	一滴二滴三滴	41	154	猜字小游戏	47
136	智斗铁公鸡	41	155	此物最相思	48
137	改电文避祸	42	156	古怪的四言诗	48
138	怪异的长歌	42	157	文字的幽默	48
139	舅父改春联	42	158	成语大接龙	49
140	八窍已通七窍	43	159	独奏音乐会	50
141	去一人还有一口	43	160	说出两个理由	50
142	这是你们的杰作	43	161	一封数字信	50
143	绝妙的判决	44	162	数字也幽默	50
144	高明的遗书	44	163	妙言戏权贵	51
145	数学家的幽默	44	164	名医戏昏官	51
146	妙语守秘密	45	165	芙蓉开新花	52
147	富翁的假眼	45	166	警察与罪犯	52
148	木匠与绅士	45	167	猜字小游戏	52
149	纸条上的暗号	46			

第四篇 疑案推理

一个人如果拥有了福尔摩斯那样的头脑，将无往而不胜。

福尔摩斯的非凡大脑主要由四大思维组成，即拥有足智多谋的谋略思维、拥有抽茧剥丝的逻辑思维、拥有去伪存真的科学思维、拥有洞察一切的博物思维。

这里展示的推理故事，将训练你的观察力、注意力、记忆力、判断力、想象力及创造力。由此判断你是否有着超常的头脑，包括语言的、数理的、空间的、世间万事万物的等等机能。这也是福尔摩斯所具备的四大思维。

168	离奇的爆炸案	54	177	被忽略的财富	57
169	强中自有强中手	54	178	甲板上的枪声	58
170	窗子是透明的	54	179	绝妙的圈套	58
171	一次大抢劫	55	180	分头与大背头	59
172	珠宝失窃案	55	181	驯马师之死	60
173	奇特的绑架案	55	182	富孀死亡之谜	60
174	羊圈中的手枪	56	183	尸骨上的黑斑	61
175	乐器店被盗案	56	184	纸里包不住火	61
176	害人者终害己	57	185	罗曼遇害真相	62



186	深海凶杀案	62	205	怪异的谋杀案	71
187	一枚珍贵的邮票	63	206	三名嫌疑者	72
188	麦克尔之死	63	207	完整的蜘蛛网	72
189	脚印中的奥秘	64	208	牵牛花照片	73
190	一宗自杀案	64	209	狂欢者的舞会	73
191	狡猾的凶手	65	210	能融化的子弹	74
192	十三朵玫瑰花	65	211	灾难是谁所为	74
193	地下室的酒窖	66	212	毒蛇伤人事件	74
194	染血的航海图	66	213	电梯里的飞剑	75
195	音乐家之死	67	214	贼喊捉贼的把戏	76
196	卷曲的痕迹	67	215	细细的钓鱼线	76
197	可疑的郁金香	68	216	燃烧的汽车	77
198	富家女之死	68	217	自杀还是他杀	77
199	前后两个迷局	68	218	神秘的凶杀案	78
200	牙科诊所命案	69	219	致命的威士忌	78
201	失踪的新郎	69	220	瞬间的谋杀	78
202	神探哈莱金	70	221	狡猾的绑匪	79
203	凶手是哪一个	71	222	幸运石谋杀案	79
204	神秘的凶器	71	223	疏忽的罪证	80

第五篇 开心谜语

猜谜又称“射虎”，是一项有趣的智力游戏活动，深受人们的喜爱。

由于谜语的谜面结构纤巧、寓意奇妙、内容丰富、形式多样、变化无穷，所以猜谜者既要具备广博的知识，还要有思维推理判断的好习惯，再加上掌握一些基本的猜谜方法，才能做到迅速破谜，达到娱乐身心、启迪智慧的目的。

破谜的关键技巧在于非常规思维，要让大脑充分灵活地运转起来。由于谜语猜射时“非想非非想”，所以才妙趣横生，余味无穷。

224	高明的谜底	82	242	猜动物小游戏	88
225	右边有，左边无	82	243	谜语小游戏	89
226	拦车考孔子	82	244	快乐回娘家	90
227	忙时泪汪汪	83	245	才子考书生	90
228	半边味美半边香	83	246	一个更比一个强	91
229	三道测试题	83	247	正月无初一	91
230	四两沉，四两漂	84	248	有风不动无风动	91
231	皇帝的年号	84	249	画中的玄机	92
232	十六味中草药	84	250	慈父肩挑日月	92
233	寿比南山松不老	85	251	一人立地三人坐	92
234	一则实物谜	85	252	妙联骂贪官	93
235	半夜归来不点灯	85	253	一刀斩断是非根	93
236	甜丝丝的酥糖	86	254	出东海，入西山	93
237	秀才射虎夺魁	86	255	惊天动地人家	94
238	地没有天有	87	256	梧桐叶落叹离别	94
239	三客商夸货	87	257	不怕雪后藏	94
240	猜植物游戏	87	258	一担重泥拦子路	95
241	猜蔬果游戏	88	259	千金难买一良言	95

260	古怪的渔翁	95	265	不怕日晒和雨淋	97
261	腰间挂个葫芦	95	266	少年才子白居易	97
262	对联中的暗喻	96	267	老学究题匾	97
263	戴草帽, 穿木屐	96	268	心中明似镜	98
264	天下第一味	96	269	牧童考秀才	98

第六篇 逻辑谜题

逻辑推理能力是指合理地进行思维的一种能力。一个逻辑推理能力强的人, 往往思维缜密, 能够正确获知事物的现象和本质。逻辑推理能力的高低, 可以直接衡量一个人的智力水平。

这里精选的逻辑思维谜题, 取材生动, 设计精巧, 步骤严密, 妙趣横生, 通过思维的灵活转换, 快速提升逻辑思维能力, 培养逻辑思维意识, 提高运用逻辑思维的方法和技巧。其中的一些思维谜题, 不仅能够测试你的逻辑推理能力, 还可以激发创新能力, 唤醒大脑中沉睡的智慧, 使你的大脑动起来, 成为一位逻辑推理高手。

270	囚犯的机智	100	292	四个嫌疑犯	108
271	泉水是否能喝	100	293	混乱的房牌号	108
272	骇人听闻的风俗	100	294	篝火边的舞蹈	108
273	神秘的小岛	101	295	轮流值班问题	108
274	究竟谁在撒谎	101	296	第三名的成绩	109
275	到底鹿死谁手	101	297	假作真时真亦假	109
276	才女设谜招郎君	102	298	前额上的圆牌	110
277	谁最高, 谁最矮	102	299	房子里的秘密	110
278	谁谋杀了医生	102	300	轿车被盗案	111
279	三名罪犯的口供	103	301	共有几名男生	111
280	白帽子黑帽子	103	302	装满财宝的箱子	111
281	火腿与猪排	104	303	一半真, 一半假	111
282	头上是什么数字	104	304	谁是大学教师	112
283	名师出高徒	104	305	分苹果的难题	112
284	智者的提问	105	306	他们来自哪里	112
285	四只兔子的名次	105	307	聪明的法官	113
286	意外还是谋杀	105	308	预测比赛结果	113
287	家谱中的秘密	106	309	钻石是什么颜色	113
288	谁的成绩优秀	106	310	排队的顺序	114
289	猴子与桃子	107	311	比赛的名次	114
290	李生四姐妹	107	312	五个人的乐队	114
291	北美人的祖先	107			

第七篇 脑力激荡

本篇游戏题型多姿多彩, 分别从提高创造力、想象力、观察力、分析力、推理力、演算力、思维转换力、逻辑鉴别力等若干个方面, 全面开发大脑的思维潜能, 旨在拓展你的空间思维能力和直观判断能力, 给大脑带来全新的刺激和挑战。



一位哲人说，只有当人充分是人的时候才会游戏，只有当人完全游戏的时候，他才完全是人。我们有时也应该像一匹野马，自由地驰骋在属于自己的游戏世界里。

313	小白兔买裙子	118	336	车轮的疑问	123
314	三张扑克牌	118	337	时针与分针	124
315	小熊的疑惑	118	338	积木变颜色	124
316	该买几张票	118	339	妹妹考哥哥	124
317	清水变牛奶	118	340	掺水的威士忌	124
318	哪一件最重要	119	341	珍珠变珠链	125
319	消失的硬币	119	342	两个空水壶	125
320	找到陆地了	119	343	重量最轻的小球	125
321	神奇的火柴	119	344	花园里的花	125
322	如何巧妙倒水	120	345	分苹果游戏	126
323	两个怪异的问题	120	346	杂技演员过桥	126
324	数字小魔术	120	347	淘气的小猴子	126
325	慈善家的谎言	121	348	最简单的动作	126
326	用硬币抢位	121	349	兔妈妈称药粉	127
327	最少要拿几次	121	350	究竟是怎么了	127
328	美丽的火星	121	351	圆圈内的数字	127
329	哪一杯冷得快	122	352	聪明的应考者	127
330	谁来试一遍	122	353	奇特的招牌	128
331	鸡蛋学游泳	122	354	一起返港的日期	128
332	兄妹团聚记	122	355	火车的挂钩	128
333	三种颜色的小兔	123	356	拍照的顺序	128
334	最后的测试	123	357	田径赛的名次	128
335	镜子中的影像	123			

第八篇 智慧博弈

人生的竞技场上，拼的不是体力，而是智慧。一个善于用智慧去思考问题的人，往往能够别出心裁，打破常规，从常人意想不到的角度去考虑事情，寻求问题的解决之道。

这种打破常规的思维方式，不仅让自己赢得更多的财富，而且能够在更高层面上超越竞争对手，从而开创新的人生辉煌。

本篇精选的故事谜题，只要你用智慧的眼光去审视，用聪明的大脑去思考，用开阔的心胸去感受，那些笼罩在你身边的迷雾就会瞬间散去，你的眼前会豁然开朗。

358	智慧无处不在	130	368	慧眼识真伪	134
359	聪明的小猴	130	369	千军万马卷中藏	134
360	机智的海顿	130	370	最神秘的消失	134
361	飞机上的炸弹	131	371	棋盘上的麦粒	135
362	智摸生死卷	131	372	聪明的鹦鹉	135
363	高明的赌术	132	373	决斗的窍门	136
364	阿诺德的智慧	132	374	听话的波浪	136
365	奇怪的赛马	133	375	看谁先成功	136
366	精美的菜单	133	376	智审德国间谍	137
367	证人是个骗子	133	377	狐狸的诡计	137

378	高兴得太早了	138
379	聪明的小猴子	138
380	巧取九龙杯	138
381	神奇的石头	139
382	聪明的承包商	139
383	付不起的工钱	140
384	聪明的小乔治	140
385	花色的妙用	141

386	以技巧取胜	141
387	起死回生的太子	141
388	王子的智慧	142
389	人和魔鬼的区别	142
390	大力士游戏	142
391	过桥人的智慧	143
392	国王的奖赏	143

第九篇 快速判断

火眼金睛是孙悟空的大本事，是在八卦炉中煅烧的一次意外收获。孙悟空运用火眼金睛识别妖怪的本领在于：他能够一眼就可以看清笼罩在唐僧头上的是祥云还是妖气，眼前的美女是妖怪还是人类。

本篇展示的各类游戏题材，虚虚实实，是是非非，旨在检验你的观察力、思维力和判断力。如果你能在短时间做出快速而准确的判断，就能拥有一双洞穿是非曲直的慧眼。

393	贪嘴的黄牛	146
394	收音机的报道	146
395	疑犯的谎言	146
396	真假美军医院	146
397	美丽的梅花鹿	147
398	奇怪的车号	147
399	身后的红旗	147
400	女人的谎言	147
401	那张邮票还在	148
402	弟弟是凶手吗	148
403	荒谬百出的考卷	148
404	失踪的赎金	149
405	公园谋杀案	149
406	火车刚刚到站	149
407	黑牌和红牌	150
408	撒谎的警员	150
409	离奇的谋杀案	150
410	谁是老实人	151
411	有照片为证	151
412	盲人的枪法	151
413	自杀还是他杀	152
414	聪明的小象	152
415	伪装的现场	152
416	怪异的问题	153
417	来无踪，去无影	153
418	口香糖与钻石	153
419	设计师之死	154
420	一封恐吓信	154
421	小提琴手之死	154
422	熊爸爸考小熊	155

423	谋杀嫌疑犯	155
424	说假话的小偷	155
425	两盘草莓饼	156
426	三个人的证词	156
427	细心的警员	157
428	一封怪异的信	157
429	贵妇人的表演	157
430	凶手就在这里	158
431	睡美人之死	158
432	三张火车票	159
433	一枚钻石戒指	159
434	电话辨凶手	159
435	绘画的女子	160
436	决定性的瞬间	160
437	强盗的帮凶	161
438	犯了个小错误	161
439	小偷的失误	162
440	贵夫人的疑惑	162
441	失落的名画	162
442	凶手逃跑的方向	163
443	一百马克伪钞	163
444	温暖的别墅	164
445	明显的谎言	164
446	完全相同的车	164
447	雪地上的脚印	165
448	快乐的游泳池	165
449	小偷与新娘	165
450	飞出的弹壳	166
451	红色吸尘器	166



第十篇 玩转思维

有这样一个故事：一个国王问一群大臣：“一个池塘里有多少桶水？”

大臣们从水的角度去想，一筹莫展。而一个小男孩却从桶的角度去想，得出了这样一个答案：如果桶和池塘一样大，那就只有一桶水；如果桶是池塘的二分之一，那么有两桶水，如果桶是池塘的三分之一，便有三桶水。以此类推——

他的回答令国王十分满意。

同样一个问题，为什么会难到大臣，却难不住一个小孩呢？因为小孩解决问题时跳出了思维的陷阱。一个人如果在错误的思维逻辑中行走，起点将永远只是终点。

452	三兄弟分马	168	486	马儿渡河记	179
453	你看到了什么	168	487	谁拉得过谁	179
454	环球飞行计划	168	488	蒙面翻棋子	179
455	快乐的小石头	168	489	商人分袜子	180
456	帽子的颜色	169	490	能变色的水	180
457	奇异的蛋壳	169	491	约翰的难题	180
458	困境下求生	169	492	拴苹果游戏	180
459	可怜的异教徒	170	493	查理与走私犯	181
460	弄巧成拙的汤米	170	494	漂亮的女刺客	181
461	徒步横穿沙漠	171	495	五彩的陀螺	181
462	高塔逃生记	171	496	失踪的图纸	182
463	神奇的茶壶	171	497	工钱如何分配	182
464	失误的计算	172	498	如何安全过桥	183
465	向哪边倾斜	172	499	一只球的游戏	183
466	聪明的过桥人	172	500	隐约显示的烟雾	183
467	家产如何分配	172	501	骆驼牌香烟	183
468	刺不破的手帕	173	502	谁能站起来	184
469	环绕地球游戏	173	503	细微之处的疏忽	184
470	猜帽子游戏	173	504	疑犯的谎言	185
471	信号怎样发出	173	505	指纹的秘密	185
472	自动投币机	174	506	案卷上的事实	186
473	兄弟过关卡	174	507	瞬间而来的灵感	186
474	水柱的魔力	174	508	谁先分出来	187
475	轮流击球游戏	175	509	聪明的诗人	187
476	吹不翻的纸桥	175	510	吹气球游戏	187
477	约翰住几楼	175	511	人死不能复活	188
478	朋友遍天下	176	512	恐怖的炸弹	189
479	聪明的牧场主	176	513	空白的遗书	189
480	叶子下的古币	177	514	让硬币走出来	190
481	谁是兄弟姐妹	177	515	谁是真正的凶手	190
482	习惯性思考	177	516	机智的维特	190
483	路中心的巨石	178	518	墓石移位之谜	191
484	过了两个元旦	178	518	神奇的音圈	192
485	如何才能通过	178			

参考答案	193
------------	-----

后 记	245
-----------	-----

第一篇

奇思妙想

游戏是开启人类智力的一种活动，也是奇思妙想的一次愉快经历。在游戏的情景里能够尽情地发挥自己的想象，并在这种想象中体会到创造的快乐。

在形象思维、逻辑思维和创造思维中，灵感思维是创造思维中最具创造力的一种思维形式，而灵感又是思维的一种创造性飞跃，其外在表现有时是瞬间闪现出解决问题的最佳途径。

灵感思维能力的培养与一个人的创新精神、创新能力紧密相连，抓住灵光闪现的瞬间，可以迅速激扬一个人的创造能力。



001 如何得到钻石

有一位年事已高的国王，想从众多儿子中挑选一个聪明的继承人。为此，国王给儿子们出了一道难题。国王拿出 10 颗钻石，其中只有一颗是真钻石，上面带有标记。国王将这 10 颗钻石围成一圈，让儿子们轮流挑选。

规则是：任选一颗钻石为起点，然后按顺时针方向数，数到 17 的时候，这颗钻石就被淘汰。依此类推，继续数下去，直到剩下最后一颗钻石。最后一颗如果是真钻石，进行该游戏的人就可以成为王位的继承人。

这个游戏如果摆在你的面前，怎样做才能得到真正的钻石？

002 高明的提问

有两个相邻的岛国 A 和 B。A 国的居民非常诚实，当人们问他们问题时，他们都会告诉你正确的答案。而 B 国的居民都是骗子，当有人问他们问题时，他们给出的答案都是错误的。

一天，一个智者来到了这个陌生岛国，他搞不清此处是 A 国还是 B 国，只知道此地混杂着 A、B 两国的居民。他想问：“这里是 A 国，还是 B 国？”但又不能判断问答者的答案是否正确。想了一会儿，他终于想出了一个绝妙的问题，这样只需要随便问任何一个人一句话，根据对方的回答，就能立即准确无误地断定这里究竟是 A 国还是 B 国。

你能猜想出这位智者问的是哪一句话吗？

003 苹果里的星星

一天，小孙子从幼儿园放学回家，大声叫着：“爷爷！爷爷！”

“小乖孙，什么事啊？”爷爷问。

“爷爷！苹果里面有一颗星耶！”

“那不稀奇啊！你每次吃苹果最后剩下来的核，就是苹果的心啊！”

“爷爷，我是说苹果里面有一颗小星星啦！”小孙子急着澄清此星非此心。

爷爷正色地说：“不要胡说！苹果里怎么会有星星呢？”

“爷爷！是真的啦！苹果里真的有一颗星星啦！”

拗不过小孙子的撒娇，爷爷的爱心开始超越了他那自以为是的理性，终于和颜悦色地问小孙子：“那你可不可以把苹果里的星星找出来给爷爷看呢？”

“好啊！可是爷爷您要先给我一个苹果和一把刀嘛！”

爷爷一面为小孙子准备，一面叮咛：“要小心手哦！”

“知道啦！”小孙子一面回答，一面把苹果放在桌面上举刀就要切……

爷爷看了，忍不住大叫：“不能这样切！”一面把苹果抢过来，重新直立在桌

上，然后告诉小孙子“切苹果要从上往下切才对！”

从上往下切是传统的切法，这样显然不会切出星星来。那么，怎样切才会切出苹果中的星星来？

004 踏花归来马蹄香

宋徽宗赵佶酷爱绘画，善工花鸟。在位时广为搜集历代名人书画，并亲自掌管宣和画院，经常考察宫廷画师的绘画水平。

一日，赵佶踏春而归，雅兴正浓，便以“踏花归来马蹄香”为题，在御花园举行了一次别开生面的画考。由于花之“香”气难用形象表现于画面，许多画师虽有丹青妙手之誉却面面相觑，无从下笔。独有一青年画师奇思勃发，欣然提笔。

宋徽宗俯身细看，连连称妙，评道论此画之妙，妙在立意妙而意境深。把无形的花香，有形地跃然于纸上，令人感到香气扑鼻！

众画师看后莫不佩服，皆自愧不知。

你能猜想出那位年轻的画师，在画面上展现的是什么？

005 狡猾的走私者

亨利的职责是在边关检查那些入境车辆是否带有走私物品。

除周末外，每天傍晚时分，他总是看见一个工人模样的汉子，从山坡下面用自行车推着一大捆稻草向入境检查站走来。每当这时，亨利总要叫住那人，要他将草捆解开接受详细的检查，接着他的每个衣袋也被翻了个遍，看看能否搜出点金银珠宝之类或别的什么值钱的东西，但遗憾的是每次都未能如愿，尽管他搜查得一丝不苟。他料定此人准是在搞走私，然而却苦于查不出走私物。

退休的前一天，亨利对那人说：“今天是我最后一班岗。我知道你一直在携带走私物品入境。你能否告诉我你屡屡得手，究竟贩运的是什么物品？要是你告诉我，我绝对为你保住秘密，决不食言！”

那汉子沉吟片刻，最后，终于向亨利透露了底细。

你能猜出走私物品是什么吗？

006 听话的喷泉

表演者请助手搬来一个大盆，这是一个非常漂亮的盆景，有假山、水池、楼台、亭阁，引人注目的是从假山中喷出一股泉水，把整个景致点缀得生机盎然。

表演者从桌上拿起一根玻璃棒，对观众说：“这盆景里的喷泉能听懂我的话。”说完，他用玻璃棒指挥起喷泉来，他的玻璃棒指向左、指向右，可是喷泉毫无反应，以至玻璃棒被水喷得直淌水，还是不起作用。观众都笑了起来，看来，表演者的指挥棒失灵了。

003

第一篇

奇思妙想



表演者可不着急，他用一块绸布擦干玻璃棒上的水珠，又使劲地擦了几下棒，就把玻璃棒在喷泉的左面晃动几下，奇迹出现了，只见喷泉微微地偏向右边；把玻璃棒在喷泉的右面晃动，喷泉又微微地向左边偏倒。

有意思吧，那就请你开动脑筋，想想这是怎么回事。

007 摸罐子游戏

在一个秋高气爽、阳光灿烂的日子里，四年级一班的同学到室外进行智力游戏。老师让小明过来，让他先看清楚被同学们围在中间的五只罐子。这五只罐子4只黑色，1只白色，形状大小完全相同，都很精致光滑。然后把小明的眼睛用手帕蒙得严严实实，再把罐子的位置互相对调。老师对小明说：“现在请你把白色的罐子摸出来，不许摸错，否则就要罚你表演一个节目。”

小明把五只罐子用手摸了一遍后，在同学们的欢呼声中，将白色的罐子举了起来。

请你想一想，小明是怎样准确地摸出白罐子的？

008 耀眼的火花

表演者在一片掌声中走上舞台，他请大家看台上的一支蜡烛，这是一支点燃的蜡烛，火焰轻轻地跳动着，舞台上的灯光渐渐地暗下来，使这一小团火焰更加引人注目。表演者的手在蜡烛上轻轻地挥动，火焰的四周顿时出现了一片银色的星星，他换了一只手在火焰上挥动，火焰周围又出现了一片金黄色的星星，像礼花一样美丽灿烂。

接下来表演者又用小管蘸了肥皂水在空中吹肥皂泡，这些肥皂泡很大，五彩缤纷，十分美丽。表演者用火去点燃它，肥皂泡“噼叭”一声炸开，呈现出耀眼的光芒，真是好看极了。

这个魔术游戏利用了一些化学原理，你能解释一下吗？

009 谁更聪明些

鸭妈妈有三个女儿，小白、小黑和小花。她总想着要比一比她们谁更聪明。

一天，她把小白、小黑、小花带到河边上，指着停在那儿的红、黄、蓝、绿色的四只机动小船说：“红、黄、蓝、绿色的四只船开到对岸所需要的时间分别是3分钟、2分钟、7分钟和9分钟。现在我想让你们都试试，把这四只船全开到对岸去，每次开一只船可以拖着另一只船，谁用的时间最少，谁就赢得最后的胜利。”

小白第一个开船，她先开红、黄色的两只船过去，用去了3分钟；乘红船返回，又是一个3分钟；再开红、蓝两船过去，用去7分钟；又乘红船返回，用去3分钟；最后开红、绿两船过去，用去9分钟。这样一共用去了25分钟。

轮到小黑了。她先开红、黄色的两只船过去，乘黄船返回，再开黄、蓝两船过去，又乘黄船返回，最后开黄、绿两船到对岸，共用去 23 分钟。

鸭妈妈笑了笑说：“还有更省时间的开法。”

小花最后开船，由于她动脑筋，最后只用了 20 分钟。

你知道小花是如何动脑筋的吗？

010 神奇的照片

暑假到了，同学们来到老师家中联欢。在联欢中，小敏给老师拍了一张照片。

过了几天，照片洗出来了，其中有一张不可思议的照片：老师站在深色大衣橱前，手拿着一束鲜花，每朵花蕊里都有一位同学的头像。

奇怪！那天在老师家中，小敏只是拍了一张请老师站在衣橱旁举手的照片，没有拿花呀！更别说花蕊里还有同学的头像呢。

你知道这张奇特的照片是怎样拍出来的呢？

011 一封奇怪的信

一天早上，小明的爸爸收到一封信。收到局邮戳是两天前盖的，信封得严严实实。打开一看，里面装着一张当天刚出版的报纸。他感到十分奇怪，是谁在和他玩游戏呢？经过一番推理想象，终于解开了这个谜。

你知道这个谜是怎样解开的吗？

012 助手的难题

科学家需要 5 升浓硫酸做试验，便派一个助手到仓库去取，并且一再叮嘱：浓硫酸具有很强的腐蚀性，一定要小心。

助手来到仓库，发现一个不规则的透明玻璃瓶上贴着“浓硫酸”字样的标签，玻璃瓶上只有 5 升、10 升两个刻度，但里面却装了 8 升的浓硫酸。助手在仓库里找了半天，也没发现一个有刻度的瓶子，顿时着急起来。

请你帮助助手想一想，用什么办法一次就能准确地倒出 5 升浓硫酸呢？

013 怪异的小昆虫

英国科学家达尔文在一位隐居乡间的故友家做客。

友人的两个孩子决定趁机逗弄一下这位显赫的科学家。他们捕捉了一只蝴蝶，一只蚱蜢，一只甲虫，一条蜈蚣，取下蜈蚣的躯体，撕下蝴蝶的翅翼，拔下蚱蜢的大腿，摘下甲虫的脑袋，小心翼翼地拼凑起来，粘合成一只奇形怪状、肢体异样的