

对脑筋急转弯说

增强智力七步法

小学卷

王云 编著

不



少年儿童出版社

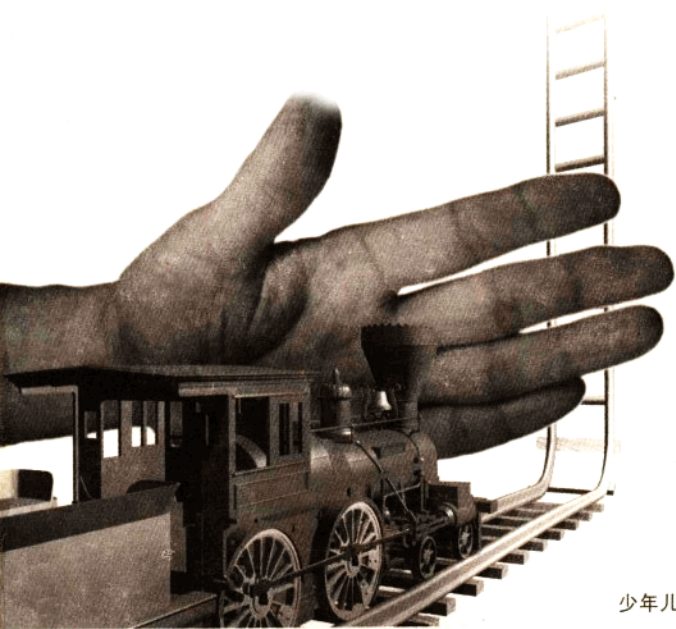
对脑筋急转弯说

增强智力七步法

小学卷

杜云 编著

不



少年儿童出版社

图书在版编目(CIP)数据

对脑筋急转弯说不·小学卷/杜云编著. —上海:少年儿童出版社, 2003.1

ISBN 7-5324-5399-5

I. 对... II. 杜... III. 智力测验—少年读物
IV. G449.4-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 095757 号

对脑筋急转弯说不·小学卷

杜云 编著

陈大元 插图

倪基民 装帧

责任编辑 裘树平 熊皓萍 赵书雷 美术编辑 赵 畚

少年儿童出版社出版发行	开本 850 × 1168 1/32
上海延安西路 1538 号	印张 10.625
邮政编码 200052	2003 年 1 月第 1 版
全国新华书店经销	2003 年 2 月第 2 次印刷
上海译文印刷厂印刷	印数 8,001 - 13,100

网址: www.jcph.com

电子邮件: Postmaster@jcph.com

ISBN 7-5324-5399-5/N·651(儿) 定价: 15.00 元

前 言

为什么用《对脑筋急转弯说不》作为本书之名?其目的就是要向家长和少儿读者阐明:脑筋急转弯与智力开发不能混为一谈,如果脑筋急转弯冠以智力开发的美名,那将产生可怕的误导,甚至会带来严重的后果,这使许多教育学专家感到深深的担忧。

我们知道,脑筋急转弯的题目充满了离奇怪异和意想不到,它实际上是成年人饭后茶余的笑料题材,隶属于相声、滑稽的范畴。但是,少年儿童经常阅读此类图书,尤其是将它作为一种智力开发类图书来阅读,其结果有可能对他们智力发展造成扭曲。因为,少年儿童的思维方式具有很大的可塑性,如果经常和脑筋急转弯打交道,那些怪异可笑但完全脱离实际的题目答案,会引导他们用不正确的思维方式来代替正确的思维方式。所以,编写本书的宗旨就是:怎样用科学的方法开发少年儿童的智力。

本套丛书根据不同的年龄,给予适宜难度的训练,并且在同一年龄层中,再将训练题分为难、一般和容易三大类。

本套丛书的智力训练分为七大类:即逻辑推理训练、发散思维训练、记忆力训练、右脑训练、观察力训练、形象思维训练和创造力训练。

本套丛书的最大特点是:设置了多项提示栏目,以帮助

读者寻找和启发开窍的思路。所以在本书的训练中，由表入里地给予提示、提示和再提示，要求读者先通过思考，遇到困难后在提示的帮助下再思考，最终获得成功。同样，对于每一道智力训练题的解答，不是一个简单的答案，还加上对此问题应该采取哪种正确的思路。使读者的各种思维能力得到真正的提升！

亲爱的读者，如果你们从本书中汲取到一些“聪明营养”的话，我们将会感到莫大的欣慰。

编者

目 录

逻辑推理训练	1
发散思维训练	46
记忆力训练	95
右脑训练	123
观察力训练	148
创造力训练	189
形象思维训练	243
参考答案	
逻辑推理训练	283
发散思维训练	292
右脑训练	301
观察力训练	307
创造力训练	313
形象思维训练	323

逻辑推理训练

解决问题首先要找到合适的方法，逻辑思维永远是解决问题的首选，是一切创意的基础。想在非逻辑的起点上创造出奇迹，就像要在水面上建起大厦一样难以想象。

逻辑思维的第一要求是准确。为了保证得到准确的结论，我们需要严格审查已知条件和推理过程，确保没有任何遗漏，否则得到的将是矛盾可笑的结果。

其次，我们可以把一般规律归结到特殊事物身上，也可以从特殊事物当中总结出一般规律，这就是常被人称为的演绎推理和归纳推理。它们是使用最广泛的两种推理方式。

进行逻辑推理时最需要注意的是尽量精简推理内容。所有和结果无关的东西都要坚决舍弃，越多的枝节使得推理效率越低下，也越容易出错。只有直接抓住问题关键所在，才能使逻辑推理达到一矢中的的效果。最后，在逻辑推理时还要注意次序。要分清先后、时间、方位，让推理过程变得井井有条。

总之，逻辑思维是解决问题的前提和基础，它要求步骤严谨，准确高效。想要提高自己逻辑思维、逻辑推理的能力，细心谨慎、多多练习是唯一的方法。本章题目编排按照由浅入深、由简入繁的顺序，对全面系统地建立逻辑思维体系有相当帮助。

1. 篮球比赛

【一般】

甲、乙、丙、丁四个中学进行排球循环赛。每个球队与其他三个球队各赛一场。首先丙队与丁队进行比赛，丙队获胜。比赛结果记在下图中，其中“★”表示获胜，“×”表示失败。全部比赛结果如下：

(1) 乙队胜两场，负一场；

(2) 甲队全胜；

(3) 丁队全负。

根据比赛结果将下图中的空格填满。

	甲	乙	丙	丁
甲		★	★	★
乙	×		★	×
丙	×	×		★
丁	×	×	×	



提示一：与全胜队比赛肯定是输。



提示二：与全负队比赛肯定是赢。

2. 是看守还是犯人

【一般】

S 岛是远离大陆的一个荒岛，岛上的居民分为看守和犯人两种人，看守只说真话，犯人只说假话。

A和B是岛上的两个居民，A对B说：“我们两人中至少有一个是犯人。”

你能根据A的话确定两人的身份吗？



逻辑推理训练

 提示：假设 A 是犯人，那么他的话一定是假话。

3. 谁捏的泥人

【一般】

泥人张和泥人李都是某小镇上的捏泥人高手，他们各有一徒弟，全城孩子玩耍的泥人都出自他们四人之手。他们都有在泥人上留字的习惯，但泥人张师徒刻的字都是真话，而泥人李师徒刻的字都是假话。

小凯有一个泥人，上面刻着：“此泥人不是泥人张的徒弟所捏。”

你知道小凯的泥人出自谁的手吗？



提示：泥人张师徒只刻真话，泥人李师徒只刻假话。

4. 帽子的游戏

【一般】

老师和甲、乙、丙三个小朋友在做一个帽子的游戏。老师共有五顶帽子，两顶是红色的，三顶是黄色的，她给每个小朋友各戴了一顶。每个小朋友都看不见自己头上的帽子。乙坐在丙的后面，甲坐在乙的后面。所以乙能看见丙头上的帽子，甲能看见乙和丙头上的帽子，丙看不见任何人头上的帽子。

老师问，谁能知道自己头上帽子的颜色？

甲回答：“我不知道。”

乙也回答：“我也不知道。”

丙想了一想说：“我知道自己头上帽子的颜色。”

为什么丙能知道自己头上的帽子是什么颜色的，他又是如何作出推测的呢？



提示一：假设乙和丙的帽子不可能都是红色的。

提示二：只有丙的帽子是红色的，乙才能确定自己的帽子的颜色。

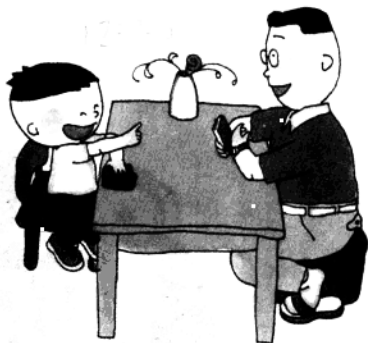
5. 纸牌游戏

【难】

爸爸和开开在玩扑克牌，爸爸手中有13张牌，其中：

- (1) 每种花色的牌至少有一张；
- (2) 各种花色的牌的张数不同；
- (3) 红心和方块总共有五张；
- (4) 红心和黑桃总共有六张。

爸爸给开开出了一道题：哪种花色的牌有两张？



提示一：根据条件(1)和(2)，13张牌可能有哪几种分配方式？

提示二：以上分配方式中，哪种情况既符合条件(3)，又符合条件(4)？

6. 问 路

【一般】

甲和乙是一对难兄难弟，他们两人总是一人说真话，一人说假话。有一天，一个人在去电影院的途中迷路了。他向甲问路，甲说：“走这条路。”迷路者再指着甲身边的乙问甲说：“我要问乙，他会怎么说？”甲回答：“他会和我说的一样。”如果这个人走甲指的路，他能到达电影院吗？



 提示：如果甲是说真话的人，他说的两句话都是真话。

7. 三位老师

【易】

三位老师在办公室里聊天，一位是语文老师，一位是外语老师，一位是化学老师。外语老师是位年轻的女教师。甲上课只说汉语，丙是化学老师的哥哥。你知道哪位是化学老师吗？



 提示：从丙开始分析。

8. 字母标价

【难】

有一家商店,它的商品不是用数字来标明价格的,而是使用了字母码。只有店主才知道每个字母代表的数字。如果你想知道价格,就得开口问。

一天,有三位朋友来到这家商店。甲买了两样东西,一件标着OF,另一件标着TEA,总计641元。乙也买了两样,一件标着FB,另一件标着IRP,总计569元。丙买了两个小玩意儿,一件标着BT,另一件标着LP,总计177元。如果你想在该店买一件标着FAE的商品,你还需要开口问店主其价格是多少吗?



提示一:T只能是5或6。

提示二:I只能是4或5。

9. 三个珠宝盒

【一般】

有A、B、C三个珠宝盒,其中有一个里面装有珠宝。三个珠宝盒的外面都写有一句话,内容都是有关珠宝盒里是否装有珠宝,但这三句话中,最多只有一句是真话。

A盒	B盒	C盒
珠宝在此盒中	珠宝不在此盒中	珠宝不在A盒中

你知道珠宝在哪个珠宝盒中吗?



提示一: A盒上的话和C盒上的话是矛盾的,所以两句话中必有一真。

提示二: 三个珠宝盒写的话最多只有一句真话。

10. 购 物

【一般】

甲、乙、丙、丁四个朋友到某商场购物。他们分别在一至四层楼购买了一个包、一台电脑、一套衣服和一部手机。如果已知：

甲是在一楼购物的；

乙买了一台电脑；

丙是在二楼购物的；

包是在四楼出售的；

甲没有买手机。

你能根据以上线索，确定谁在哪一层购买了哪样商品吗？



提示一：首先确定甲买了什么。

提示二：再确定丙买了什么。

提示三：然后再确定丁在哪里买了什么。