

一个字，千张嘴，要想活，给它水。
(猜一字)

王德海 编著

趣味 少儿 灯谜 1000

SHAOER QUWEI DENGMI

天津出版社

趣味 少儿 灯谜

1000

王德海 编著

图书在版编目(CIP)数据

少儿趣味灯谜1000 / 王德海编著. — 成都: 天地出版社, 2015.1
ISBN 978-7-5455-1181-9

I. ①少… II. ①王… III. ①儿童文学—谜语—汇编—中国 IV. ①I287.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第028928号

SHAOER QUWEI DENGMI 1000

少儿趣味灯谜1000

王德海 编著

—— 阅读 · 成长 ——

出品人 罗文琦

策划组稿 吴晓春
责任编辑 吴晓春
封面设计 东迪
电脑制作 跨克
责任印制 桑蓉

出版发行 天地出版社
(成都市三洞桥路12号 邮政编码: 610031)
网 址 <http://www.tiandiph.com>
<http://www.天地出版社.com>
电子邮箱 tiandicbs@vip.163.com

印 刷 成都锦慧彩印有限公司
版 次 2015年1月第一版
印 次 2015年1月第一次印刷
成品尺寸 146mm×208mm 1/32
印 张 8.5
字 数 140千
定 价 18.00元
书 号 ISBN 978-7-5455-1181-9

版权所有◆违者必究◆举报有奖
举报电话: (028)87734639(总编室) 87735359(营销部)
87734601(市场部) 87734632(综合业务部)
购书咨询热线: (028)87734632 87738671

写在前面的话

谜语是我国传统文化中的瑰宝，具有独特的魅力、浓郁的趣味，雅俗共赏，老少咸宜，历来为人们所喜爱。少年儿童好奇心强，求知欲旺，对谜语更是津津乐道，喜爱有加。他们在一次次猜谜中获得快乐、自信，同时又增长了知识，开启了智慧。

谜语在漫长的发展过程中，有灯谜、灯虎、文虎、春灯等别称，现在使用较多的别称是“灯谜”。“灯谜”一词始于宋代。宋代在元宵赏灯时，一些商家将写有谜语的纸条粘贴在灯上，或是把谜语直接写在灯上供人猜射取乐，谜与灯结缘，于是便有了“灯谜”之称。

这本针对广大少年儿童编写的《少儿趣味灯谜1000》，内容分为“猜灯谜方法”“实战演练”两大部分。本书具有以下特点：



一、系统介绍猜谜方法，引领小读者步入谜宫大门。常言道：“难者不会，会者不难。”许多人之所以不善于猜谜，觉得猜谜很难，是因为他们不了解猜解灯谜需要特殊的思维方式，没有掌握猜谜的基本方法。本书将告诉你猜灯谜应具备的思维方式，系统介绍猜灯谜常用的方法诀窍。让你很快学会猜灯谜，成为小伙伴中的猜谜高手，不断收获猜谜的乐趣和成功的喜悦，在灯谜竞猜中技高一筹，立于不败之地。

二、巧解趣味谜题助你尽享谜中妙趣。第二板块“实战演练”，精选千则灯谜佳作，按谜底分类分组编排。每组出10道谜题，同时提示、分析谜面谜底之间内在的扣合关系。让读者不仅知其然还知其所以然。解析深入浅出，简洁明了，一一指点迷津，令人豁然开朗。

本书是一本具有指导意义的少儿精编型谜书，集知识性、趣味性于一体。希望它成为小读者锻炼思维、陶冶情操、学习猜谜及开展灯谜活动的良师益友。

编者

2014年7月



目录 Contents

一、猜灯谜方法

1. 正面会意法	4
2. 反面会意法	4
3. 组合法	5
4. 减损法	6
5. 增损法	7
6. 移位法	8
7. 方位法	9
8. 半字法	10
9. 包含法	11
10. 假设法	12
11. 象形法	13
12. 漏字法	14
13. 特征法	15
14. 推理法	16

15. 分扣法	17
16. 重扣法	18
17. 拆字提义法	19
18. 拆字提音法	20
19. 承启法	22
20. 借代法	23

二、实战演练

一、字

第1组	26
第2组	29
第3组	32
第4组	35
第5组	38
第6组	41



第7组	44
第8组	47
第9组	50
第10组	53

二、成 语

第1组	56
第2组	59
第3组	62
第4组	65
第5组	68
第6组	71

三、礼貌用语

第1组	74
第2组	76
第3组	78
第4组	80
第5组	83

四、常用语

第1组	85
第2组	87
第3组	89

第4组	91
-----------	----

五、教育名词

第1组	94
第2组	97
第3组	99
第4组	101

六、语文名词

第1组	103
第2组	105
第3组	107
第4组	109
第5组	111
第6组	113

七、数学名词

第1组	115
第2组	117
第3组	119
第4组	121
第5组	123

八、中国地名

1. 省、直辖市、自治区名

第1组	125
第2组	128
第3组	131
第4组	134
第5组	137
第6组	140
第7组	143

2. 省会城市名

第1组	146
第2组	149
第3组	152
第4组	155

九、国名

第1组	158
第2组	161
第3组	164
第4组	167
第5组	170

十、首都名

第1组	173
第2组	176
第3组	178
第4组	180
第5组	182

十一、人名

第1组(上古人名)	184
第2组(三国人名)	187
第3组(三国人名)	190
第4组(唐代人名)	193
第5组(宋代人名)	196
第6组(元代人名)	200
第7组(明代人名)	203
第8组(清代人名)	206

十二、电信词语

第1组	209
第2组	211

十三、交通运输词语

第1组	214
-----------	-----

第2组 216

十四、旅游词语

第1组 218

第2组 220

十五、节日名称

第1组 223

第2组 226

第3组 229

第4组 232

第5组 235

第6组 238

十六、节气名称

第1组 241

第2组 244

第3组 247

第4组 250

第5组 253

第6组 256

一、

猜灯谜方法





猜灯谜的思维方式是“别解”。所谓别解，就是指与谜底或谜面有关字眼儿或文句的本来含义（本义）不同的别种解释。最常见的别解方式是利用汉字一字多义的特点，故意撇开本义，另取歧义，而让谜面和谜底的意思能够吻合。另外，顿读和异读也是别解的两种重要手段。

顿读，是故意对谜底或谜面语句读法进行改变（改变语句中语气停顿的位置），使其产生歧义，引起别解，从而使谜面和谜底相扣。可以是谜面顿读，也可以是谜底顿读，而谜底顿读更为常见。例如：

谢绝参观（猜一四字常用词） 不同意见

按通常的意思来读，谜底应读成“不同／意见”。为与谜面相扣，必须改变语气停顿的位置，读成“不同意／见”，这样一读便产生了别解，词义也迥然不同了，故而谜趣顿生。

不要言之无物（猜一军事设施名） 防空洞

谜面的意思是说话要防止空洞无物。“防空洞”，正常读作“防空 / 洞”，在此谜中要顿读为“防 / 空洞”以呼应谜面含义。

异读，是利用汉字一字多音的特点，临时改变谜面或谜底（多在谜底）中某一个多音字的读音，由音变带动义变引起别解，从而使谜面与谜底能够相扣。例如：

月下抚琴（猜一军事用品名）

照明弹

谜底中的“弹”，原读dàn，此处应由名词转化为动词异读作tán，别解为“弹奏”之意。谜底的意思就变成了“在月光照明下弹奏”。

重视（猜一礼貌用语）

再见

谜面上的“重”，本读zhòng，现要异读为chóng，表示“重复、再”的意思。整个谜面别解成“重复看到”的意思。

有了“别解”的理念之后，还要掌握猜灯谜的具体方法，下面介绍20种最常用的猜谜方法。



1. 正面会意法

正面会意法，也叫正扣法，是从正面领会、分析谜面的含义来猜射谜底的一种方法。

【例1】禁止吸烟（猜一体育用词）

谜底：反抽

【解】吸烟，又称为抽烟。禁止吸烟，也就是“反对抽烟”，简单地说，就是“反抽”。

【例2】全部歼灭（猜一数学名词）

谜底：整除

【解】全部歼灭，就是把敌人“整”体“除”掉。

【例3】家喻户晓（猜一应用文体）

谜底：通知

【解】谜面的意思是“通通知晓”，因此谜底为“通知”。

2. 反面会意法

反面会意法，也叫反扣法，是从谜面的反面去联想、分析，以寻求谜底的一种方法。在这类谜的谜面和谜底中含有意思相对的词，有时，在谜底或谜面上还带有一个否定词。

【例1】劣质产品可调换（猜一四字口语）

谜底：好不容易

【解】谜底解作“好的（产品）不容许调换（易）”。“劣”、“好”意思相对，“不”为否定词。

【例2】生产必须出正品（猜一成语）

谜底：不可造次

【解】谜底别解后的语义是“不可以造出次品”。

“正”、“次”意思相对，“不”为否定词。“造次”，本为鲁莽之意，入谜后已作别解，成了“造出次品”的意思。

【例3】读新书，读好书（猜一成语）

谜底：不念旧恶

【解】谜底别解作“不念旧书、坏（恶）书”。

“新”与“旧”、“好”与“恶”两组意思分别相对，“不”是否定词。

3. 组合法

把有关的字或偏旁、部首、笔画等组合在一起而使谜面谜底相扣的方法，称为组合法。此法主要运用于字谜，谜面上还带有表示组合关系的字。

【例1】合二而一（猜一字）

谜底：面



【解】把“二”、“而”、“一”三字“合”在一起，即“面”字。

【例2】女子组（猜一字）

谜底：好

【解】“女”、“子”两字“组”合到一块，是“好”字。

【例3】子女和你心相连（猜一礼貌用语）

谜底：您好

【解】将谜面的“子”、“女”、“你”、“心”四字进行组合，便得到谜底“您好”。

4. 减损法

减损法，是通过减损笔画、偏旁、部首来求得谜底的方法。这种谜的谜面总是带有表示减少、去掉等意思的字，就像算术中的减法运算一样，因而猜起来并不难。

【例1】挥手离去（猜一字）

谜底：军

【解】“挥”字中的“手”（“扌”）“离去”后，余“军”字。

【例2】他们少两人（猜一国名）

谜底：也门

【解】“他们”中少两“人”，别解为去掉“他”、“们”两字的单人旁（“亻”），剩下的“也门”就是谜底了。

【例3】座中无人（猜一字）

谜底：庄

【解】“座”字中没有了“人”，是“庄”字。

5. 增损法

增损法，是通过文字、偏旁、笔画的增加和减损来进行猜射的方法。此法也称为加减法，在整条谜的猜射过程中，既有加又有减，就像算术中的加减法混合运算一样。

【例1】宝玉出走有来由（猜一字）

谜底：宙

【解】“宝”字中的“玉”出走，剩下“宀”，后来了个“由”，就组成“宙”字。谜面中的“出走”示意减去，“有来”示意加上。

【例2】奋力合作大扫除（猜一字）

谜底：男

【解】“奋”、“力”结合在一起，并将其中的“大”字扫描掉，就成了“男”字。显然，谜面上的



“合作”表示加，“扫除”表示减。

【例3】时至日落又相会（猜一字）

谜底：对

【解】“时”字的“日”落掉，剩“寸”，“又”与之相会，组合成“对”字。可以列个算式来表示面底之间扣合的关系：“时” - “日” + “又” = “对”。

6. 移位法

移位法，是通过移动字的笔画或偏旁部首的位置，而使面底相扣的猜射方法。移位可以在一个字内部进行，也可以在两个字之间移动。

【例1】一生搞改革（猜《水浒传》一人名）

谜底：牛二

【解】“搞改革”提示要作变化，将“一”、“生”两字的笔画进行移动，可成“牛”和“二”两字。

【例2】主动一点（猜一字）

谜底：玉

【解】“主”字移动一“点”，只要将它头顶上那一“点”移到右下方去，就变成了“玉”字。

【例3】晖（猜一成语）

谜底：晕头转向