

益智
宝典

小学生趣味游戏

FUNNIEST GAMES FOR PUPILS



每个小学生都感兴趣的

益智游戏

编写 金旻 龚凌竹



258个益智游戏
近400张精美图片
一场前所未有的IQ风暴



浙江出版联合集团



浙江少年儿童出版社

小学生趣味游戏

FUNNIEST GAMES FOR PUPILS

每个小学生 
都感兴趣的

益智游戏

编写 金旻 龚凌竹



NLIC 2970648084

图书在版编目(CIP)数据

每个小学生都感兴趣的益智游戏/金旻,龚凌竹编写. —杭州:浙江少年儿童出版社, 2011. 3

(小学生趣味游戏)

ISBN 978-7-5342-6366-8

I. ①每… II. ①金…②龚… III. ①智力游戏-少年读物 IV. ①G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 009319 号

责任编辑 金晓光 刘元冲

美术编辑 张 鹰

封面设计 大米原创·工作空间

责任印制 阙 云

小学生趣味游戏

每个小学生都感兴趣的益智游戏

编写 金旻 龚凌竹

浙江少年儿童出版社出版发行

(杭州市天目山路 40 号)

杭州长命印刷有限公司印刷 全国各地新华书店经销

开本 710×1000 1/16 印张 11.75 印数 1—12180

2011 年 3 月第 1 版 2011 年 3 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5342-6366-8 定价: 18.00 元

(如有印装质量问题,影响阅读,请与购买书店联系调换)



编者的话

在我是个小学生的时候，对坐在书桌前不断验算数学题、背诵课文十分反感。相反，我很喜欢待在自己的小房间里用一些碎纸片做手工游戏，或者跑到村外观察草丛里的蟋蟀和水塘里的小鱼。不是我向大家炫耀，我当年在班里，不仅是风筝比赛里风筝糊得最好的，也是养蚕宝宝养得最好的，还很喜欢买一些智力游戏的小册子来看。虽说当时因为这些事没少挨老师的批评，还被没收过智力游戏小册子，但现在回忆起来，这些对我个人童年时期想象力和创造力的培养是功不可没的。

记得一位法国思想家说过：“不要把孩子的游戏仅仅视为一种娱乐，而应该看作是孩子们最认真的工作。”没错，这种“最认真的工作”就直接体现在孩子们对智力游戏的热衷上，而且，就在孩子们不停地问“怎么会这样”“这真的可以解决吗”“好奇妙哟”，拼命想把谜题搞个一清二楚，并最终找到答案的这一过程，无疑与科学研究的思路和方法是相似的。说到这里，我忽然想到杂志上的一篇文章里提到：那就是小学或者中学很擅长于解趣味



智力题的朋友，如今大多从事设计、创造之类的工作。

这本书精心挑选了古今中外最著名、最经典的益智游戏，它们会分别开启你大脑的不同部分，锻炼你的想象力、创造力、记忆力、逻辑推理、数学思维、语言能力、动手能力……保证让你的眼睛、脑筋和双手都开足马力；同时，一张张由不同艺术家精心制作的插图和照片，会从不同侧面刺激你的视觉神经和脑神经，激发你的解题灵感；此外，在书的最后我们特别设置了若干张制作样纸，你可以复印或者直接剪下来使用，让你在动脑之余也动起手来，它们可都是全世界最为经典的趣味拼图游戏哟！

趣味益智游戏可以一个人独玩，也可以在有条件的情况下与同学、家人分享。试想一下，阳光明媚的日子里来到户外，在蓝天白云下与小伙伴们进行一次益智游戏大比拼该是多么惬意呀，也许你还会想出别的高招儿呢！

说了这么多，你也许已经迫不及待了，还等什么，快打开这本书，尽情享受这场超酷、超炫的头脑风暴吧！

第一章 神奇的数字



7-20

4	2	7	
	5	3	5
6			
	7		1

第二章 趣味文字

21-38



第三章 逻辑与推理

39-62



第四章 奇妙的图形

63-80



第五章 观察和分析

81-118



第六章 空间和创意

119-140



第七章 游戏宫

141-162

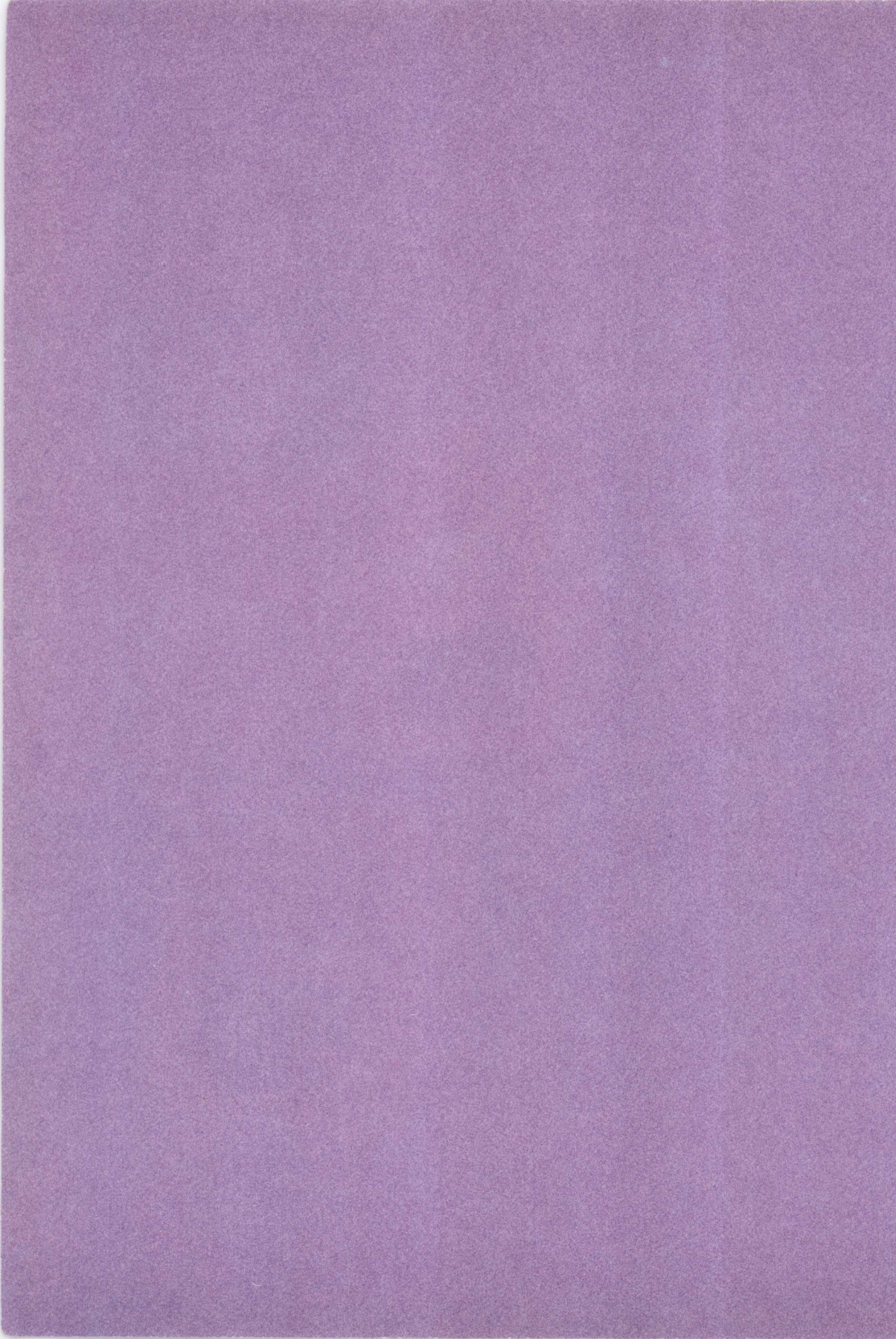


答案

163-182

附录

183-188



CHAPTER 1

第一章 神奇的数字

数学是无穷的科学。

——德国数学家赫尔曼·外尔





小学生

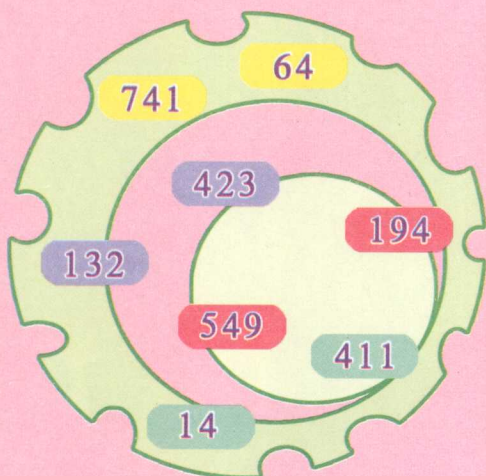
趣味游戏

001

难度指数: ★
能力训练: 数学 逻辑 观察
思考时间: 2分钟

特殊的数字

图中的数中,哪个是与众不同的?

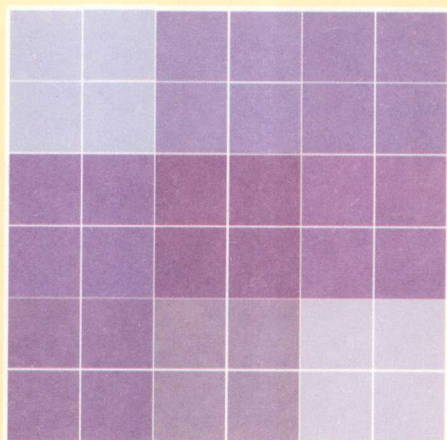


002

难度指数: ★★
能力训练: 数学 逻辑 观察
思考时间: 5分钟

方格填数

请把三个2、三个3和三个4分别填入下面的九个田字格中,使各行、各列的数字之和都相等。

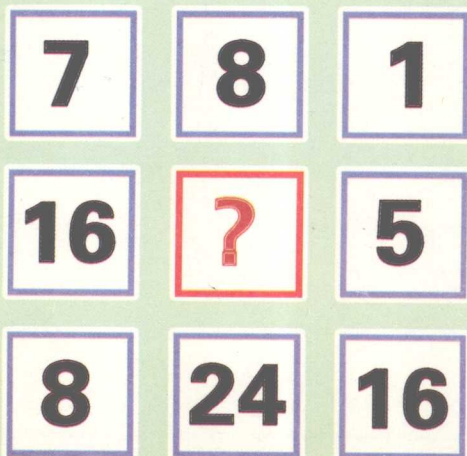


003

难度指数: ★★
能力训练: 数学 逻辑 观察
思考时间: 2分钟

数字之窗

图中问号处应填什么数字?



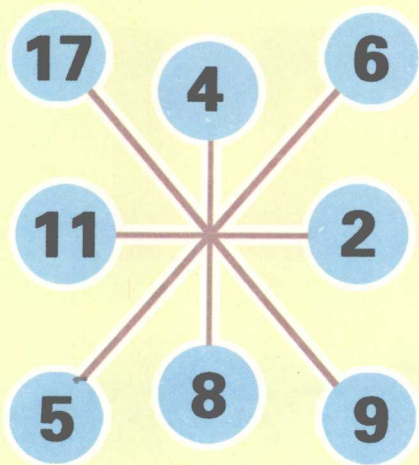


004

难度指数:★★
能力训练:数学 逻辑 观察
思考时间:3分钟

数字组等式

利用下面图形中的所有数字组成一个算式,使算式的结果为12。



005

难度指数:★★
能力训练:数学 逻辑 观察
思考时间:3分钟

找规律填数

根据图中各行各列排列的规律,写出问号处的数字。

4	5	1
2	?	5
4	2	4

006

难度指数:★★
能力训练:语言 观察 想象
思考时间:2分钟

归类的依据

1378

246

59

0

以上四组数字的归类依据是什么?
(提示:试着念念看哟)



小学生

趣味游戏

007

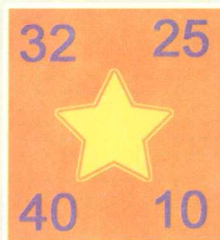
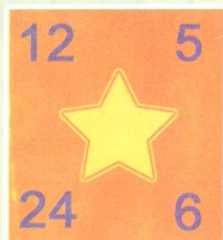
难度指数:★★★

能力训练:数学 逻辑 观察

思考时间:3分钟

数字明星

第五张卡片的问号处应为什么数字?



008

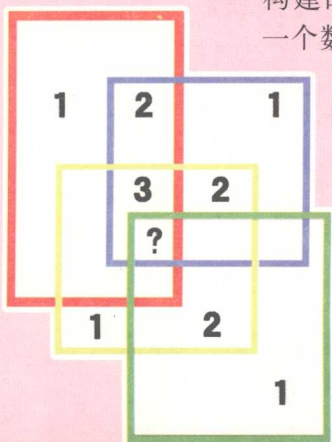
难度指数:★★

能力训练:数学 逻辑 观察

思考时间:3分钟

中心数字

下面的图表是按照某种逻辑关系构建的,你能用一个数字来替换图表中的问号吗?



009

难度指数:★★

能力训练:数学 逻辑 观察

思考时间:2分钟

数字阶梯

这是一道相当简单的题,在问号处填上合适的数字就可以完成了,快试试吧!



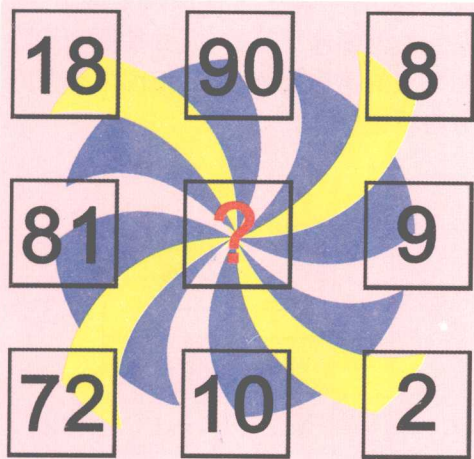


010

难度指数: ★
能力训练: 数学 逻辑 观察
思考时间: 2分钟

数字旋涡

问号处应填什么数字?

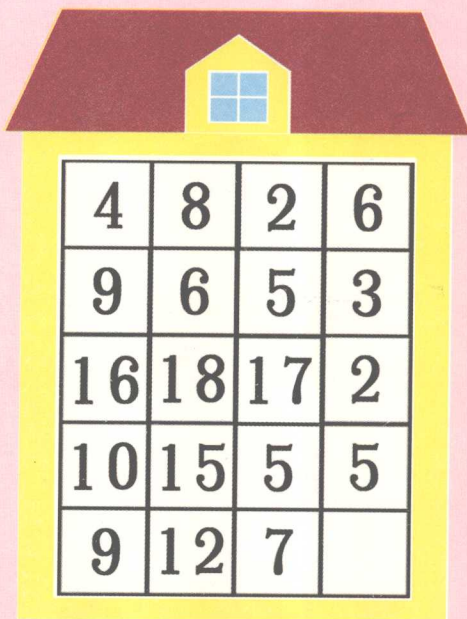


011

难度指数: ★★★
能力训练: 数学 逻辑 观察
思考时间: 4分钟

数码大厦一角

空格处应填什么数字?

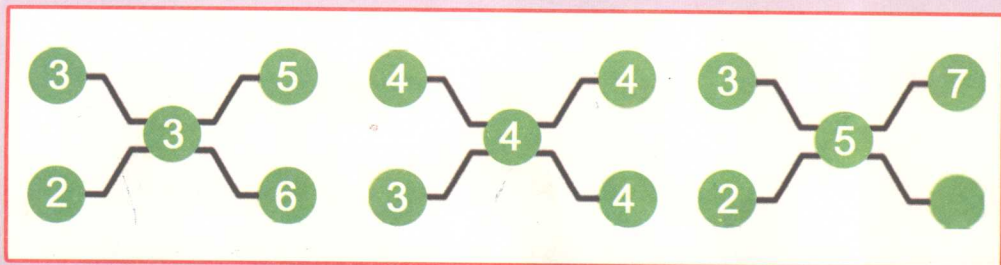


012

难度指数: ★★
能力训练: 数学 逻辑 观察
思考时间: 3分钟

数字哑铃

五个数字排列成一组哑铃。你能推算出最后一组哑铃中缺少的数字吗?



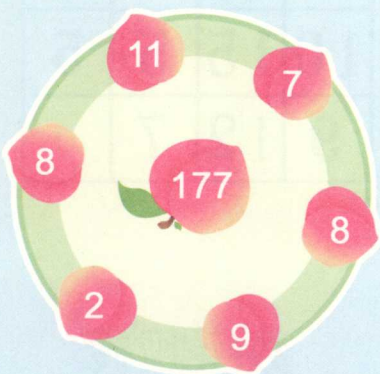
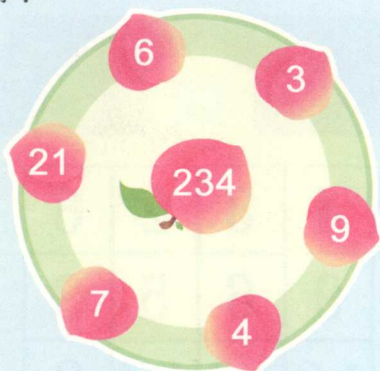


013

难度指数:★★★★
能力训练:数学 逻辑 观察
思考时间:5分钟

数字圆盘

第三个圆盘中的问号处应填什么数字?



014

难度指数:★★★★
能力训练:数学 逻辑
思考时间:4分钟

填充方格

每个空白方格中都包含1~9中不同的一个数字。正如我们通常的计算方式一样,每个算式是按照从上到下,从左到右的顺序计算的,而非按照先乘除后加减的运算规则。你能把图中空白的方格填完整吗?

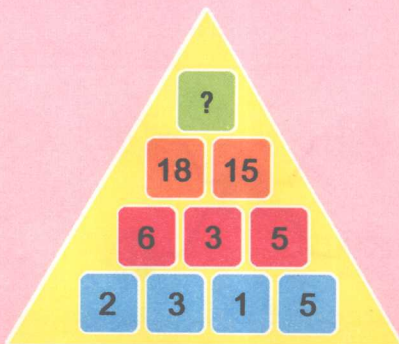
	+		-		=5
+		x		-	
	x		-		=3
÷		-		x	
	x		÷		=2
$\overline{3}$		$\overline{8}$		$\overline{9}$	

015

难度指数:★★
能力训练:数学 逻辑 观察
思考时间:3分钟

数字金字塔

问号处应为什么数字?



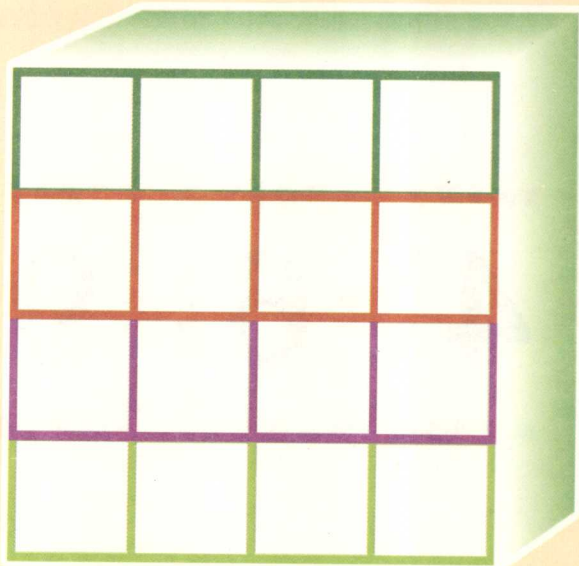


016

难度指数: ★★★★★
能力训练: 数学 逻辑 观察
思考时间: 10分钟

魔方阵

所谓“魔方阵”是指:在横行、竖列个数均相同的方格中,填入从1开始的整数,使得每横行、竖列、对角线之和(称为“魔数”)都相等。下图是一个 4×4 的“四方阵”,请把数字1~16依次填入方阵中,使之满足每横行、竖列及对角线上的数字之和都相等,且魔数为34。



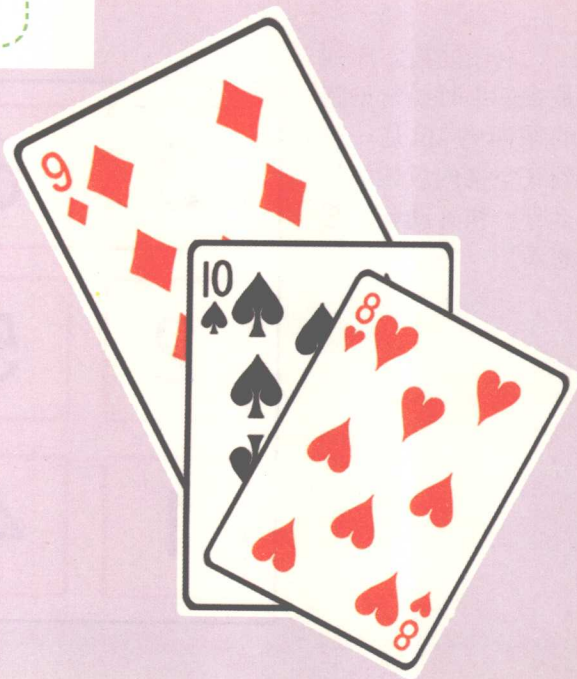
13

017

难度指数: ★★
能力训练: 观察 想象
思考时间: 2分钟

扑克牌谜语

请根据右图,打一五字成语。





小学生

趣味游戏

018

难度指数: ★

能力训练: 数学 创造 观察

思考时间: 3分钟

最大的数字

明明想用下面五张数字卡片组成一个最大的数字,你知道这个数字是多少吗?



14

019

难度指数: ★★

能力训练: 观察 想象

思考时间: 1分钟

空格填数

右图的数字序列是我们平时经常见到的东西哟,但是……到底空格内应该填什么呀?快开动脑筋想想看!

3	6	9	
2	5	8	0
1	4	7	



020

难度指数: ★★★★★
能力训练: 数学 逻辑 观察
思考时间: 8分钟

九宫数独 I

数独是一类非常流行的智力游戏,在世界各国都广受欢迎。九宫数独主要有以下两条规则,看似简单,实则意义深远。

①每横行、竖列都有9个方格,在其中填入1~9中所有的数字。

②在 $3 \times 3=9$ 的小方格内,填入1~9中所有的数字。

请以已经填入的数字为线索,参照以上两条规则,填上剩余空格中的数字。

	7							
	8	2		3			6	9
			1		5		4	
		5		9		7		
	9		7		3		1	
		3		1		5		
	6		5					
1	4							



021

难度指数: ★★★

能力训练: 数学 逻辑 观察 想象

思考时间: 6分钟

虫蛀算

一本古代的算术书上记载了这样一个问题: 大米和银子交换的字据被虫子吃掉了一部分, 从残存的字据大概可以读出: “273石大米, 交换□□□45钱银子。一石大米相当于□□钱银子”。

在数学上, 这类问题被称为“虫蛀算”, 以上问题可以转化为下面的竖式。解这类问题时要求遵守的规则是:

① □中的数字只能是0~9之间的数字。

② 最上面的□中不能填0。

请考虑一下□中应该填入的数字。

(注: 钱、石是古代的计量单位)

米二百七十三石
换银 四十五钱
相当于 一石付 钱银子

$$\begin{array}{r}
 273 \\
 \times \quad \square\square \\
 \hline
 \square\square\square\square \\
 \square\square\square\square \\
 \hline
 \square\square\square 45
 \end{array}$$

022

难度指数: ★★★★★

能力训练: 数学 逻辑 观察 想象

思考时间: 8分钟

覆面算

所谓“覆面算”是指将算式中的一部分或全部的数字改用文字或一些符号来代替的计算问题。解题的人必须利用推理能力, 将这些文字或符号恢复为算式中原来的数字。解题过程就类似解读暗号一般。

下面是一道非常著名的古代“覆面算”问题, 由英国数学家、智力问题家亨利·杜德耐设计。SEND MORE MONEY(送来更多的钱)好像强盗写的暗号似的, 请遵循以下三条规则解题:

① 一个字母代表0~9中的一个数字。

② 不同的字母代表不同的数字。

③ 最上方的字母不能是数字0。

试着找出每个字母所代表的数字吧!

$$\begin{array}{r}
 SEND \\
 + MORE \\
 \hline
 MONEY
 \end{array}$$