



逆挑战

最惊人想象力

的

150个游戏

超级好玩，超级过瘾！
让你抓狂的想象力游戏，等你来挑战！

穆清◎编



逆挑战 最惊人想象力 的 150个游戏

穆清◎编

图书在版编目(CIP)数据

逆挑战 最惊人想象力的150个游戏 / 穆清编. — 长春: 吉林出版集团有限责任公司, 2013.6
ISBN 978-7-5534-1915-2

I. ①逆… II. ①穆… III. ①智力游戏—青年读物②智力游戏—少年读物 IV. ①G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第117585号

Ni Tiaozhan zui Jingren Xiangxiangli de 150 Ge Youxi

逆挑战 最惊人想象力的150个游戏

穆清 编

出版策划: 孙 昶

项目统筹: 张岩峰 李 超

项目策划: 郝秋月

项目助理: 范 迪

责任编辑: 范 迪 杨俊梅

责任校对: 于媛媛

装帧设计: 颜森设计

出 版: 吉林出版集团有限责任公司 (www.jlpg.cn/yiwen)
(长春市人民大街4646号, 邮政编码: 130021)

发 行: 吉林出版集团译文图书经营有限公司
(http://shop34896900.taobao.com)

电 话: 总编办 0431-85656961 营销部 0431-85671728

印 刷: 长春新华印刷集团有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 16

字 数: 220千字

版 次: 2013年6月第1版

印 次: 2013年6月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5534-1915-2

定 价: 19.90元

版权所有 侵权必究
印装错误请与承印厂联系

前言

你能记住我国的省级行政区的轮廓及位置吗？

对于这个问题，相信会有一部分人回答不上来。如果只是死记硬背，确实很难。但是，如果能用形象记忆，就会减少这方面的困难。

仔细观察中国地图我们不难发现省级行政区，与日常生活中的一些实物很相似。如：黑龙江省像只天鹅，内蒙古自治区像展翅飞翔的老鹰，吉林省大致呈三角形，辽宁省像个大逗号，山东省像攥起右手伸出拇指的拳头，山西省像平行四边形，福建省像相思鸟，安徽省像张兔子皮，台湾省像纺锤，海南省像菠萝，广东省像象头，广西壮族自治区像树叶，青海省像兔子，西藏自治区像登山鞋，新疆维吾尔自治区像朝西的牛头，甘肃省像哑铃，陕西省像跪俑，云南省像开屏的孔雀，湖北省像警察的大盖帽，湖南省、江西省像一对亲密无间的伴侣……形象记忆不仅使呆板的省级行政区轮廓变得生动有趣，也提高了记忆的效果。

这个游戏说明了形象思维的重要性。形象思维是建立在形象联想的基础上的，使需要思考记忆的内容在脑子里形成清晰的形象，并将这一形象附着在一个容易回忆的联结点上。这样，只要想到所熟悉的联结点，便能立刻想起学习过的知识。

在日常生活中，善于运用形象思维，可以使得很多抽象、难懂、不容易记忆的事物变得形象、具体、容易起来。日本象棋将棋名人中原能在不用纸笔记录的情况下，把十个人在三天时间里分两桌进行的象棋比赛的每一局胜负都记得清清楚楚。日本另外一个象棋高手大山也有类似的逸

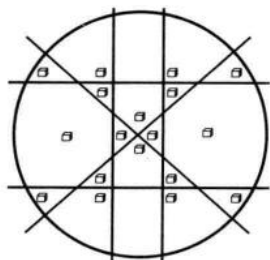
闻。他曾和朋友一起在旅馆下了三天象棋，没想到他们的战绩表被旅馆的服务员当作废纸给扔了，在大家一筹莫展之时，大山已将二十多人的战绩准确地重新写了下来。马克·吐温曾经为记不住讲演稿而苦恼，但后来他采用一种形象的记忆之后，竟然不再需要带讲演稿了。

依照形象思维而来的形象记忆是目前最合乎人类的右脑运作模式的记忆法，它可以让人瞬间记忆上千个电话号码，而且长时间不会忘记。但是，当人们在利用语言作为思维的材料和物质外壳，不断促进意义记忆和抽象思维的发展，促进左脑功能的迅速发展，而这种发展又推动人的思维从低级到高级不断进步、完善，并越来越发挥无比神奇作用的过程中，却犯了一个本不应犯的错误——逐渐忽视了形象记忆和形象思维的重要作用。于是，人类越来越偏重于使用左脑的功能进行意义记忆和抽象思维了，而右脑的形象记忆和形象思维功能渐渐遭到不应有的冷落。

本书选取了150个开发右脑形象记忆和形象思维的经典游戏，将一些抽象难懂的问题形象化、具体化，为每一个热爱生活、热爱思考、热爱创造的人提供了一个更为广阔的娱乐空间以及提升自我能力的空间。在本书中，数字成了一个魔术师，生活出现了种种有趣的问题，立体几何在纸上欢快地跳跃，图形在空间里排队，创意在鼻尖来回乱晃；逻辑成为诡辩的盾牌，迷宫不再诡异，想象力在每个熟悉的物体上激荡，深深地挖一个坑，仔仔细细地探索，发现真实的现象；带着尖锐的眼睛看透每一团迷雾，思维四处活络跳跃，熟谙创意的生活，在科学的城堡里享受解题的欢乐。

你想在数学面前自信满满，步步为营吗？你想在诡辩面前从容不迫地反击吗？你想在百思不解的科学中发现真理吗？那么，就请细细体味这每一个思维游戏，尽情享受超越的极速吧！

第一章 均衡思维法游戏 / 1



均衡思维法的现实指导意义 / 1

游戏1 互联网狂躁症 / 3

游戏2 准确找点 / 4

游戏3 提钱诀窍 / 6

游戏4 巧建碉堡 / 7

游戏5 独立空间 / 8

游戏6 七巧板 / 10

游戏7 百转千回 / 11

游戏8 非常任务 / 12

游戏9 巧删a / 14

游戏10 “发现”单词 / 15

游戏11 合二为一 / 16

游戏12 三角消失 / 18

游戏13 地球上唯一的人 / 19

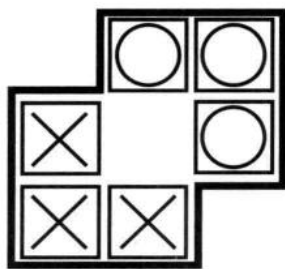
游戏14 纯属虚构 / 20

游戏15 巧取黑球 / 21

游戏16 一劳永逸 / 23

游戏17 怪15点 / 24

第二章 发散思维法游戏 / 27



发散思维法的现实指导意义 / 27

游戏18 卡片调换 / 31

游戏19 火柴变形 / 32

游戏20 切割铜钱 / 34

游戏21 巧截方形 / 35

游戏22 维生素缺乏症 / 37

游戏23 结绳扣儿 / 38

游戏24 周长是多少 / 39

游戏25 小洞换位 / 40

游戏26 顺水追鞋 / 41

游戏27 100个金币 / 43

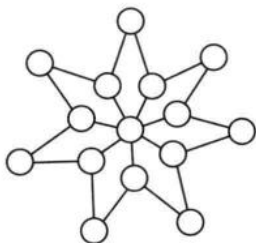
游戏28 组合转换 / 44

游戏29 九枚棋子 / 45

游戏30 走伦敦塔 / 47

游戏31 降妖除魔 / 49

第三章 分合思维法游戏 / 51



分合思维法的现实指导意义 / 51

游戏32 情报传递 / 55

游戏33 赛马 / 56

游戏34 韩信点兵 / 57

游戏35 七角星 / 58

游戏36 齿轮啮合 / 59

游戏37 蓝精灵的智慧 / 61

游戏38 唱片问题 / 62

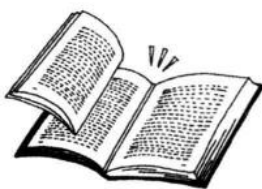
游戏39 巧辨真伪 / 63

游戏40 冷暖之间 / 64

游戏41 巧算面积 / 66

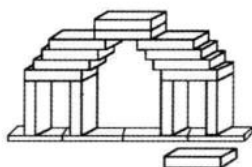
- 游戏42 不翼而飞的一元钱 / 67
游戏43 蓝色魔方 / 68
游戏44 串门 / 70
游戏45 巧拼正方形 / 71
游戏46 偶数跳跃 / 73
游戏47 蜂窝数字 / 74
游戏48 难解字母 / 75

第四章 动态思维法游戏 / 77



- 动态思维法的现实指导意义 / 77
游戏49 宝石的轨迹 / 79
游戏50 场景猜谜 / 80
游戏51 翻动的积木 / 81
游戏52 象形怪信 / 83
游戏53 生日蛋糕 / 84
游戏54 盲人取袜 / 85
游戏55 油漆工的难题 / 86
游戏56 巧切“生日蛋糕” / 88
游戏57 纸环想象 / 89
游戏58 单摆 / 91
游戏59 多点相连 / 92
游戏60 纸片模型 / 93
游戏61 黑白棋局 / 95
游戏62 方格求值 / 96
游戏63 剩余的页数 / 97
游戏64 方块巧布阵 / 99
游戏65 棋盘迷局 / 100
游戏66 “数学王子”高斯的挑战 / 101

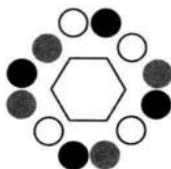
第五章 平面思维法游戏 / 103



平面思维法的现实指导意义 / 103

- 游戏67 巧取金币 / 106
- 游戏68 喝汽水 / 107
- 游戏69 智破残局 / 108
- 游戏70 特制模具 / 110
- 游戏71 难搭的桥 / 111
- 游戏72 麦秸提瓶 / 112
- 游戏73 圆规画蛋 / 113
- 游戏74 地道战 / 115
- 游戏75 巧组正方形 / 116
- 游戏76 数字魔方 / 117
- 游戏77 母亲节送花 / 119
- 游戏78 成语算式 / 121
- 游戏79 名片规格 / 122
- 游戏80 开保险箱 / 123
- 游戏81 妙手剪纸 / 125
- 游戏82 博尔思岛 / 126
- 游戏83 志愿交管 / 129
- 游戏84 互相牵制 / 130
- 游戏85 故障电梯 / 131

第六章 收敛思维法游戏 / 135

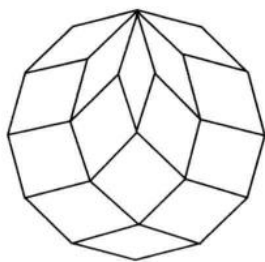


收敛思维法的现实指导意义 / 135

- 游戏86 比较黑白 / 137
- 游戏87 哪个不相关 / 138
- 游戏88 箱子的困惑 / 139
- 游戏89 礼服围巾 / 140
- 游戏90 女生散步 / 141
- 游戏91 雕塑动物 / 142

- 游戏92 谁最高,谁最矮 / 144
游戏93 恒河围困不了这个人 / 145
游戏94 淘金迷路 / 146
游戏95 新学生会 / 148
游戏96 巧猜活动室号码 / 149
游戏97 电话号码 / 151
游戏98 市场调查 / 153
游戏99 瞒天过海 / 154
游戏100 参加晚会 / 156

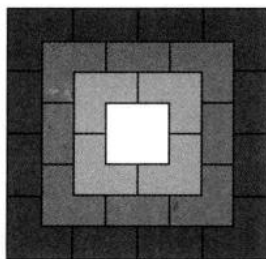
第七章 立体思维法游戏 / 159



- 立体思维法的现实指导意义 / 159
游戏101 摆线面积 / 163
游戏102 鞋匠刀形 / 164
游戏103 雪花曲线 / 166
游戏104 放大镜瞧出什么了 / 167
游戏105 拼凑圆形 / 168
游戏106 巧分月牙 / 170
游戏107 被困天星 / 171
游戏108 重新组合 / 172
游戏109 侵占火星 / 173
游戏110 周游世界 / 175
游戏111 行星探险 / 176
游戏112 分身直线 / 178
游戏113 按样填数 / 179
游戏114 黑色区域 / 180
游戏115 自由拆装 / 181
游戏116 追逐曲线 / 183
游戏117 互不相干 / 184
游戏118 拼正方形 / 186
游戏119 柏拉图体 / 187

游戏120 四维骰子 / 189

第八章 系统思维法游戏 / 191



系统思维法的现实指导意义 / 191

游戏121 识图猜字 / 195

游戏122 成语荟萃 / 196

游戏123 二进制格 / 198

游戏124 纸上画圆 / 200

游戏125 与众不同 / 201

游戏126 五边形砖 / 202

游戏127 猜猜积木的个数 / 203

游戏128 菱形迷宫 / 205

游戏129 纸牌变身 / 206

游戏130 “俄罗斯方块”构造的原理 / 208

游戏131 两鼠穿垣 / 210

游戏132 连成十字 / 212

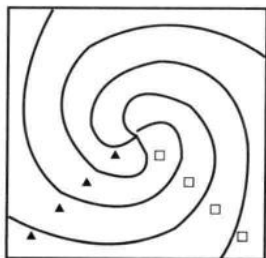
游戏133 怎样修路 / 213

游戏134 对称棋盘 / 214

游戏135 二维自生 / 216

游戏136 硬币奥秘 / 219

第九章 整合思维法游戏 / 221



整合思维法的现实指导意义 / 221

游戏137 撕图片 / 223

游戏138 特殊卡片 / 224

游戏139 立体画框 / 225

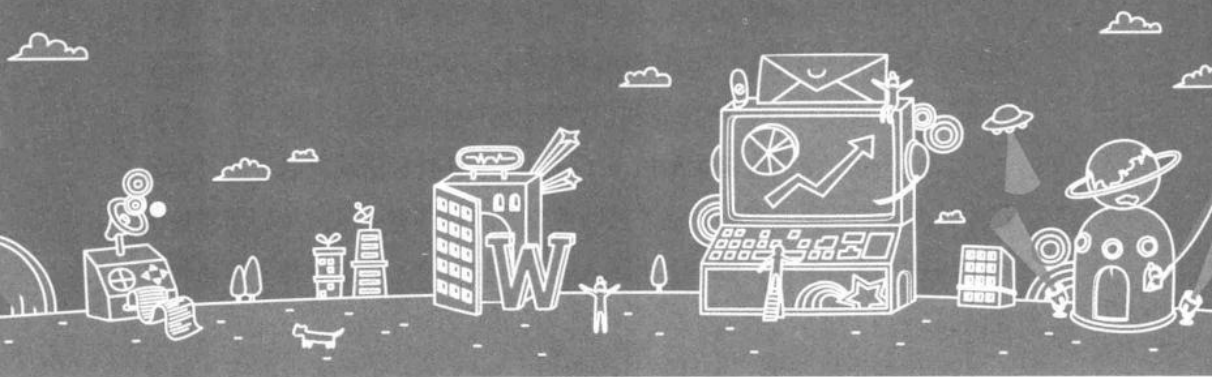
游戏140 大采购 / 227

游戏141 马叫声 / 228

游戏142 明智的赌博 / 229

游戏143 叠放的正方形 / 231

游戏144	搭积木	/ 233
游戏145	寻找蓝宝石	/ 234
游戏146	快速过桥	/ 236
游戏147	该怎么坐	/ 237
游戏148	沙钟计时	/ 239
游戏149	4户人家	/ 240
游戏150	节约方法	/ 241



第一章 均衡思维法游戏



均衡思维法的现实指导意义

在复杂的利益关系中，擅用均衡思维，找到平衡双方的牵制点，就可以占据主动，无往而不利。

大家耳熟能详的“空城计”，就是巧妙运用均衡思想的典型案例。

马谡失守街亭，司马懿领十五万大军直取蜀军根据地西城。而此时的西城，仅剩下些老弱残兵，与曹军抗衡可谓是以卵击石。

诸葛亮大开城门，令士兵化装成老百姓，在城门之下低头打扫，自己在城门之上焚香操琴。司马懿兵临城下，但见诸葛亮神情自若，众百姓

旁若无人。司马懿心想：“亮平生谨慎，不曾弄险。今大开城门，必有埋伏。我兵若进，中其计也，宜速退。”诸葛亮正是利用了司马懿的这种认知误区，不废一兵一卒阻挡住了魏军的进攻。

实际情况真是这样吗？

当时司马懿的树敌众多，做事常常受多方牵制。曹操在世时，就对司马懿有着高度戒心，“司马懿鹰视狼顾，不可付以兵权，久必为国家大祸”。曹睿继位后，诸葛亮利用曹睿对司马懿的猜疑，使了个“反间计”，把这位堂堂的大将军给拉下了马。幸亏曹真顾惜司马懿是个难得的将才，力保司马懿，司马懿这才捡回性命，回家养老去了。待到诸葛亮出祁山伐魏，屡败曹军，曹军上下无人能与之抗衡时，魏主不得不重新起用司马懿。

经此番起起落落，司马懿心中明白，自己之所以能临危受命，在某种意义上讲，全是因为有了诸葛亮，有诸葛亮的一天，魏主就得用司马懿一天。而一旦真的制伏了诸葛亮，魏国面临的大敌就不复存在了，自己也就便失去了利用的价值，只剩下死路一条。

因此，久经沙场的司马懿其实早已识破了诸葛亮的“空城计”，但同时他也深谙“狡兔死，走狗烹”“飞鸟绝，良弓藏”的道理，除去诸葛亮之时，便是他司马懿的死期到来之日。

同样，诸葛亮也洞悉了司马懿的心思，才能临危不惧——这就是双方之间的均衡状态。



游戏1 互联网狂躁症

游戏目的

提升观察力、联系能力和形象思维能力

游戏准备

时间：1分钟

地点：室内

游戏内容

英国研究各类精神紧张症的专家发现，越来越多的人在使用互联网之后都会出现不同程度的不适反应。根据一项对1万个经常上网的人的抽样调查，承认上网后感到烦躁和恼火的人数达到了 $\frac{1}{3}$ ；而20岁以下的网迷则有44%承认上网后感到紧张和烦躁。有关专家认为，确实存在着某种“互联网狂躁症”。

根据上述材料，以下哪项最不可能成为导致“互联网狂躁症”的病因？

- A. 由于上网者的人数剧增，通道拥挤，如果要访问比较繁忙的网址，有时需要等待很长时间。
- B. 上网者经常是在不知道网址的情况下搜寻所需的资料和信息，成功的概率很小，有时花费了工夫也得不到预想的结果。
- C. 虽然在有些国家使用互联网是免费的，但在我国实行上网交费制，这对网络用户的上网时间起到了制约作用。
- D. 在互联网上能够接触到各种各样的信息，但很多时候信息过量会使人们无所适从，失去自信，个人注意力丧失。

游戏答案

题干论证：过多使用互联网是“互联网狂躁症”的原因。

选项C从时间上弱化了论据，无因无果，所以最不可能成为导致“互联网狂躁症”的病因。

形象思维能力培养

系统思维，是在考虑解决某一问题时，不是把它当作一个孤立、分割的问题来处理，而是当作一个有机关联的系统来处理。掌握系统思维方法，是解决问题需要的基本功之一。



游戏2 准确找点

>

游戏目的

提升观察力、联系能力和形象思维能力

游戏准备

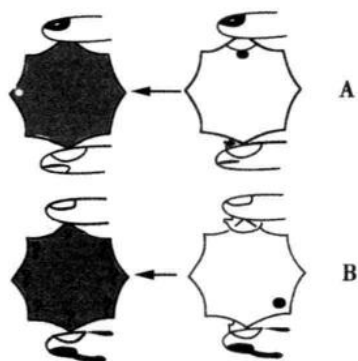
时间：1分钟

地点：室内

游戏内容

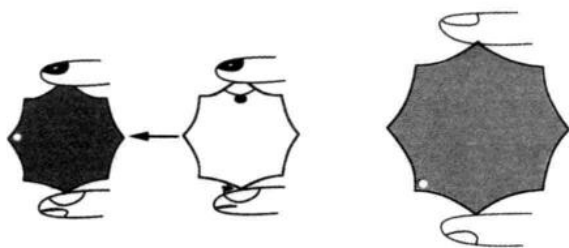
有一如下图所示的八角形硬纸盘，纸盘的正面有一个黑点，黑点的位置如A的右图所示。把纸盘虚夹在两手指之间，然后用力猛吹，使纸盘的背面朝前。背面上有一白点，其位置如A的左图所示。如果把该纸盘按

照B的右图那样虚夹在两手指之间，用同样吹气的方法使其背面朝前，请问白点应在什么位置上？



游戏答案

如下图那样，白点在右下方。这道题的关键在于掌握变化顺序，从A中找出规律，从黑点在背面所处的位置逆时针转到第二个角，即是所要找的白点所在的位置。



形象思维能力培养

遇到难题时，首先观察，找出其中的规律。发现事物之间的微妙关系，有时只是顺序的简单变化。由此及彼，举一反三，难题也会变得简单起来！