

<<快乐书桌>>

图书基本信息

书名：<<快乐书桌>>

13位ISBN编号：9787508468617

10位ISBN编号：7508468619

出版时间：2009-9

出版时间：宫曙光 中国水利水电出版社 (2009-09出版)

作者：宫曙光

页数：695

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<快乐书桌>>

前言

从2006年开始，笔者就一直在关注着中国孩子的减负减压问题，曾委托一些人对国外学生的课业负担及降压舒心情况进行了调查，与此同时，或亲自或委托在国内的很多城市进行了学生减压状况的专题梳理和钩沉。

在国外和国内的反馈信息中，笔者发现了两个现象：一是国外的很多孩子无论是在学校还是在家庭，都喜欢玩各种益智游戏，以此来减压，同时进行健脑；二是国内的个别地区和一些孩子已经从繁重的题海和应试中自己解放自己，而他们解放自己的武器就是玩益智游戏。

尽管国内玩益智游戏进行减压的孩子还不是主流，没有形成大的洪流，不像国外孩子那样具有普遍性，但已是星星之火，已是乌云中的虹霓。

这两个发现，让笔者曾激动不已，不禁拍案叫绝：是啊！

玩益智游戏该是多么好的一种降压手段，它既能让人轻松愉快，同时还能增智健脑；既化解了应试所累，同时还补充和刺激了学业，这两全其美的手段应该是解决目前繁重课业负担的一个极其有力的解码器。

从这时起，笔者便决定编写一本给全中国所有孩子进行减压增智的益智游戏集。

经过几年的努力，这本减压游戏集便诞生了，这就是摆在学生读者眼前的这本《快乐书桌——让中国孩子每天放松三次的1095个健脑减压游戏》。

本书共收有1095个益智游戏，以12个月来进行分配，每个月为一类；每类每天收有3个益智游戏。

这12大类益智游戏分别为火柴游戏、七巧板游戏、数学游戏、数独游戏、汉字游戏、填字游戏、视觉游戏、图形游戏、迷宫游戏、分割游戏、推理游戏、难题游戏。

这些类别游戏的所选并不是随意的，而是根据国内外的实际调查和游戏本身的价值来决定的。

在笔者的调查和梳理过程中，这12大类益智游戏位列了近百种益智游戏的前十二，无论是在国外的孩子当中，还是在国内的孩子眼里，它们都是最受欢迎的，尤其是它们已经成为了孩子们减压的工具。

关于此点，国外的孩子认识得较早，行动得也很迅速，再加上国外宽松的教育体制和注重智力潜能开发的习惯，使得游戏与减压相得益彰，相辅相成。

<<快乐书桌>>

内容概要

该书针对当今中国学生被应试所累的现象，本着让学生减压、快乐的原则，使学生每天都能拥有短暂的休息，并在短暂的休息中能够既娱乐又键脑，既能释放课业的疲劳，又能够有效地提升智能。1095个游戏，以每月的日期计算，每天有三个游戏。

该书有12个大类，涵盖了最流行的益智游戏，既有世界上最权威的游戏专家所设计的游戏题，也有编者独创的游戏题，其难易程度适中，由浅入深，循序渐进，既有趣味，又有广度。

天下学生化解应试的宝典，中国孩子舒缓应试的圣经!让被应试所累的亿万中国学生每天休息30分钟!

<<快乐书桌>>

书籍目录

序言1月份：快乐火柴——用火柴健脑减压2月份：快乐七巧板——用七巧板健脑减压3月份：快乐数学——用数学健脑减压4月份：快乐数独——用数独健脑减压5月份：快乐汉字——用汉字健脑减压6月份：快乐填字——用百科填字健脑减压7月份：快乐视觉——用眼睛健脑减压8月份：快乐图形——用图形健脑减压9月份：快乐迷宫——用迷宫健脑减压10月份：快乐分割——用刀剪笔尺健脑减压11月份：快乐推理——用逻辑推理健脑减压12月份：快乐难题——用创新健脑减压

章节摘录

插图：火柴游戏，又叫火柴棒游戏，是平面游戏中最具有全球意义的一种流行游戏。它是以点火用的小小火柴棒作为游戏器具，依照一定的规律和原则，通过合理的移动、腾挪和组合，最终完成由火柴所创造的新的算式和图形的一种纸上游戏。

这种游戏玩具虽然体积很小，却是当今世界被权威玩具专家所推崇的第一游戏。

火柴游戏的起源是随着火柴的诞生而诞生的，它与火柴的历史可谓如影相随。

17世纪中叶，德国开始盛行大范围的炼金术。

1669年，德国炼金术士勃兰特一个人在汉堡不分昼夜、如醉如痴地企图从各种低贱的金属中提炼出贵重的金子来。

就在他几乎用了一整年的时间也未能炼出金子的时候，却意外地发现了一种易燃物质-磷。

欣喜若狂的勃兰特在穷困潦倒、身无分文的情况下，以极低的价格，将他的发现卖给了另一个德国人克拉夫特。

1677年，克拉夫特来到英国，向英王查理二世炫耀这种新奇的易燃物质。

这个消息很快就传到了英国化学家波义耳的耳朵里。

波义耳十分兴奋，他一直在试制寻找能够打火的材料，这种磷的出现，极大地刺激了他的神经，他认为，磷绝对是引火的好材料，应该用它作原料制造成能代替打火石的取火器。

于是，波义耳开始在他自己简陋的实验室里进行研究和试制。

1680年，他终于成功地在木质细棒的一端沾上了硫磺颗粒，又在粗糙的纸上涂上了磷，然后，拿带硫磺的细木棒在磷纸上一擦，木棒被点燃了。

因为是用木棒涂燃料而点火用，波义耳遂将其命名为火柴。

这便是世界上第一根火柴的诞生。

但是，由于当时的磷十分珍贵，使用时又很不安全，所以，波义耳制造的最早的一批火柴便全都卖给了上流社会的绅士贵妇们，供他们赏玩和游戏。

渐渐地，这些有钱人在对这种点火的木棒评头品足之后，便将其当成摩擦的游戏了。

这便是火柴游戏的最早萌芽。

此后，绅士贵妇们随着木棒的稀少，使之玩兴锐减，开始兴趣索然了。

这样，火柴的发展和研制便步入了夭折。

在此后的整整100年中，人们仍靠着打火石来取火。

一个世纪以后，欧洲又开始相继有人对波义耳的火柴发生了浓厚的兴趣。

1781年，一个名叫希斯的德国人发明了一种叫做“磷烛”的火柴。

1786年，一个叫乔万尼的意大利人发明了一种磷盒火柴。

1805年，一位叫克雷尔的法国人在巴黎发明了一种称作“速燃火盒”的火柴，这种火柴已经有了现代火柴的雏形，它一出现，就传到了英国和美国。

到了19世纪30年代，真正意义的火柴和火柴游戏开始出现在了英国。

1827年，一位名叫华尔克的英国药剂师用氯酸钾、硫化锑和树胶制成了第一根摩擦火柴。

这种火柴在使用时可在砂纸上擦燃。

为了携带方便，华尔克用一个小盒子将每一根火柴棒都装在了一起，然后再附送一张小砂纸，进行整盒出售。

因为华尔克是药剂师，又在一家医院供职，所以，他把他发明的盒装火柴带到了医院，卖给了一些住院的病人。

这些病人在病床上无聊的时候，便从小盒子里抽出火柴棒，进行拼摆组合，以打发时光。

这样，时间一长，这个医院所有的病人都开始玩起了火柴棒拼合。

很快，医院便发现，通过玩火柴棒拼合，病人们不仅病情渐轻，而且每个人精神都很畅快。

这一现象立刻让华尔克非常激动，本来就爱玩游戏的他马上就想到了这一定会是一种新游戏的诞生。

他经过对玩火柴的病友的调查，初步梳理了火柴棒游戏的拼合状况，正式将其定名为火柴游戏。

从这时起，火柴游戏作为游戏的一种形式，便记录在案了，并被写进了英美出版的大百科全书里。

编辑推荐

《快乐书桌:让中国孩子每天放松三次的1095个健脑减压游戏》：该书针对当今中国学生被应试所累的现象，本着让学生减压、快乐的原则，使学生每天都能拥有短暂的休息，并在短暂的休息中能够既娱乐又健脑，既能释放课业的疲劳，又能够有效地提升智能而专门研制了1095个健脑减压游戏。这些游戏以每月的日期计算，每天有三个游戏。共计有12个大类，基本上涵盖了最流行的桌上益智游戏形式，既有世界上最权威的游戏专家所设计的游戏题，也有编者独创的游戏题，其难易程度适中，由浅入深，循序渐进，既有趣味，又有广度。堪称为天下学生天天化解应试的宝典，中国孩子天天舒缓应试的圣经。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>