

<<大脑体操>>

图书基本信息

书名：<<大脑体操>>

13位ISBN编号：9787510416736

10位ISBN编号：7510416736

出版时间：2011-4

出版时间：新世界

作者：宫曙光

页数：369

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>

<<大脑体操>>

内容概要

《大脑体操（超值金版）》涵盖数学游戏、数独游戏、汉字游戏等六个方面，深刻训练我们的大脑，全面提升个人的智力、情绪以及思维水平。

著名科学家霍金说过：“有一个聪明的大脑，你就会比别人更接近成功。”
“和大脑一起做体操，全面提升观察力、分析力、逻辑力、推理力、想象力、思考力。
只有及时训练大脑，认识我们的大脑，才可能让我们变得更有智慧，更接近成功与幸福。”

<<大脑体操>>

书籍目录

第一篇 快乐数学——用数学游戏来做大脑体操
 数学游戏物语
 1.1 填空题 1.2 填空题 1.3 填空题 1.4 填空题
 1.5 填空题 1.6 填空题 1.7 填空题 1.8 填空题 1.9 填空题 1.10 填空题 1.11 填空题 1.12 填空题 1.13 填空题 1.14
 填空题 1.15 填空题 1.16 填空题 1.17 填空题 1.18 填空题 1.19 填空题 1.20 填空题 1.21 填空题 1.22 填空题 1.23
 填空题 1.24 填空题 1.25 重新排列 1.26 填数字 1.27 补数字 1.28 失落的数字 1.29 填“天象仪” 1.30 填五
 环 1.31 填六角形 1.32 填六环 1.33 填正方形 1.34 填方阵 1.35 填双环 1.36 填数字轮 1.37 填乘法算式 1.38 六个5
 的算式 1.39 五个5等于100 1.40 三个5的算式 1.41 五个2的算式 1.42 四个3的算式 1.43 五个3的算式 1.44 等
 于51的算式 1.45 等于1的趣题 1.46 等于2的算式 1.47 四个4的算式 1.48 四个4的等式 1.49 等于99的算式 1.50
 方格金字塔 1.51 数字B 1.52 使等式成立 1.53 36减36仍是36 1.54 十个9的等式 1.55 五个5等于26 1.56 容易的积
 木 1.57 填符号 1.58 H形图 1.59 巧得55 1.60 数字组合 1.61 特殊排列 1.62 结果是100 1.63 填数字 1.64 填等式 1.65
 推推看 1.66 墓志铭 1.67 还原等式 1.68 有趣的三位数 1.69 加减算式 1.70 布阵 1.71 找特殊 1.72 特殊算式 1.73
 擦掉了哪个数 1.74 时间难题 1.75 过关斩将 1.76 巧变821 1.77 改变数的位置 1.78 怎么排队 1.79 填数字 1.80 梯
 形数塔 1.81 平衡算式 1.82 找错 1.83 填数字 1.84 填数字 1.85 寻找自然数 1.86 找找看 1.87 剩余的三个数 1.88
 找方块 1.89 八个8 1.90 特殊的金字塔 1.91 填数字 1.92 填数字 1.93 第七个数
 第二篇 快乐数独——用数独游
 戏来做大脑体操
 数独游戏物语
 2.1 趣填数独 2.2 趣填数独 2.3 趣填数独 2.4 趣填数独 2.5 趣填数独 2.6 趣填数
 独 2.7 趣填数独 2.8 趣填数独 2.9 趣填数独 2.10 趣填数独 2.11 趣填数独 2.12 趣填数独 2.13 趣填数独 2.14 趣填
 数独 2.15 趣填数独 2.16 趣填数独 2.17 趣填数独 2.18 趣填数独 2.19 趣填数独.....
 第三篇 快乐汉字——用汉
 字游戏来做大脑体操
 第四篇 快乐填字——用百科填字游戏来做大脑体操
 第五篇 快乐推理——用逻辑
 游戏来做大脑体操
 第六篇 快乐难题——用创新游戏来做大脑体操
 答案 第一篇 第二篇 第三篇 第四篇 第五
 篇 第六篇

<<大脑体操>>

章节摘录

版权页：插图：数字定名后，为了让数字之间能够有一套符号来表示数和数之间的关系，数字符号便应运而生。

最先被确定的是“+”号和“-”号，是由德国数学家魏德美在15世纪发明的，紧跟着，英国数学家奥屈特又发明了“×”号，瑞士数学家拉哈发明了“÷”号，法国数学家维叶特发明了“=”号。这一连串的数字和符号的发明，为数学的计算铺平了道路，同时又为数字游戏及数学游戏的诞生奠定了基础。

据国际游戏史专家考证，迄今所能见到的最早的数字与数学游戏题为现存于意大利波伦亚大学图书馆的帕乔列数学遗著。

帕乔列，为15世纪意大利的数学家，曾是达·芬奇的数学老师，他在世时，曾出版了多种数学专著。藏于波伦亚大学图书馆的这份数学遗著，共有309页，手稿共分为三部分，其第一部分是81道数学游戏题汇编。

这些数学游戏题是数学家本人的创造，还是他收集的别人的游戏题，已无据可考，但其汇编活动确是破天荒的，功绩巨大。

1612年，法国数学家巴歇在帕乔列的基础上，系统地梳理了几百个数字和数学游戏，并以“数学游戏”的名字正式定名了这种游戏，从此，数学游戏一名便被固定下来，数学游戏成为了一种以数字和计算为娱乐的平面纸上游戏，巴歇也因此被后世称为数学游戏的先驱。

然而，巴歇的定名并没有被大众所接受，只有一部分数学家接受了他的游戏命名。

由于巴歇的知名度很大，因此，从17世纪中叶开始，欧洲的一些数学家在进行各自不同的数理研究的同时，都开始纷纷学习巴歇的做法，既设计和创造便于普及的数字与数学游戏，又采取不同的方法进行大众的数字与数学游戏的普及。

于是，用于消遣和娱乐的数字与数学游戏谜题开始大范围地出现了。

据资料记载，从17世纪下半叶开始。

一直到19世纪初，有关数字与数学的游戏题集竟有千种之多。

这二百余年，简直就是数学家和数学爱好者最旺盛的趣题井喷期。

在席卷欧洲的数字和数学游戏到了最为盛极的时候，历史来到了19世纪40年代。

此时，一位注定要被写进数学游戏史的伟人出现了，这就是人类游戏史上最杰出的推广专家、美国数学游戏的奠基人塞缪尔·劳埃德。

<<大脑体操>>

编辑推荐

《大脑体操(超值金版)》：给大脑做体操，用大脑深呼吸，让我们一起来训练大脑吧！

锻炼身体很重要，训练大脑也刻不容缓。

快乐数学——用数学游戏来做大脑体操快乐数独——用数独游戏来做大脑体操快乐汉字——用汉字游戏来做大脑体操快乐填字——用填字游戏来做大脑体操快乐推理——用推理游戏来做大脑体操快乐难题——用难题游戏来做大脑体操

<<大脑体操>>

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>