

<<青少年最受启发的210个智力游戏>>

图书基本信息

书名：<<青少年最受启发的210个智力游戏>>

13位ISBN编号：9787806999745

10位ISBN编号：7806999744

出版时间：2008-12

出版时间：哈尔滨出版社

作者：蔚立娜

页数：270

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>

<<青少年最受启发的210个智力游戏>>

内容概要

《青少年最受启发的210个智力游戏（第2版）》讲到的青少年最受启发的210个智力游戏将考验你的思维力、记忆力、想象力、观察力、注意力、创造力、判断力、推理力、应变力、计算力等等所有这些能说得上名目的智力组成要素，而且也包括成人世界中经常夸夸其谈的逻辑学、运筹学、概率论和博弈论等多方面知识——不要怕，它们相当简单。

翻开《青少年最受启发的210个智力游戏（第2版）》，你的想法也许会就此改变，我们将在这里获得许多发现的快乐和知识的收获。

这些游戏并不需要复杂的道具或仪器，也不需要烦琐的计算过程，它们需要的可能是一支铅笔、几枚硬币，更多的只要你开动脑筋，擦亮眼睛。

210个智力游戏，就能让你的头脑在玩乐中成长，获得思考的乐趣。

在这里，将考验你的思维力、记忆力、想象力、观察力、创造力、判断力、推理力、应变力等所有这些能说得上名目的智力要素，而且也包括那些成人经常谈到的逻辑学、运筹学、概率学和博弈论等多方面知识——不要怕，它们其实相当简单。

发展智力指的不是那种啃书本、不睡觉，跟自己过不去的古怪行径，我们往往就是因为有这种错觉而失去了对知识应有的热爱，以及运用和享受它的能力。

事实上，发现、思考和创造的快乐才是知识存在的真正意义——只不过我们还不太懂得唤醒它们。

<<青少年最受启发的210个智力游戏>>

书籍目录

第一章 古老的游戏1. 盘古的专利2. “骑师和驴子”的画3. 羊、狼和白菜4. 美妙而古老的幻方5. 飞入太空的谜团6. 古罗马的判决书7. 鸡兔同笼8. 四巧板9. 一道最美的难题10. 毫无例外的异教徒11. 毛拉德巴斯的故事12. 托尔斯泰的割草问题13. 两鼠穿垣14. 物不知数15. 李白买酒16. 诸葛摆棋17. 转动的骰子18. 米勒智断项链19. 狡猾的钻石窃贼20. 蜗牛爬井21. 才女分果22. 大船和小船23. 对联中的等式24. 酒与容器25. 墓碑上的问题26. 河上荡杯27. 牛顿的牧场28. 木匠造房29. 会流水的独眼铜像30. 猫和老鼠31. 银河旅馆32. 翻碗的魔术

第二章 聪明的游戏33. 狄利克雷房间分配法34. 小新的诡计35. 厨师煎蛋36. 猫捉老鼠37. 无限分裂细菌38. 平均速度39. 半杯牛奶一杯水40. 速算求和41. 猜牌42. 一双颜色相同的袜子43. 一把钥匙三把锁44. 20代前的人口45. 五个恒等的图形46. 钝角的锐角分割47. 分牛48. 比萨斜塔与弹性小球49. 排队打水

第三章 逻辑的游戏50. 谁养的鱼51. 帽子的颜色52. 蒙眼猜帽53. 预料不到的考试54. 漆上颜色的立方体55. 今天是周几56. 糊涂的孩子57. 诸葛亮与天气预报58. 左邻右舍59. 白马王子60. 艺术家与哲学家61. 条条都是谎言

第四章 只赢不输的游戏62. 最后一枚硬币63. 大钞与硬币64. 抓三堆65. 第88枚筹码66. 谁先说出10067. 圆桌上的硬币68. 蒙着眼睛的数学家69. 硬币的魔术70. 取得最后一枚棋子71. 摆成一直线72. 最后的胜利73. 猜奇偶数

第五章 钱的游戏74. 谁拿走了那1元钱75. 精明的顾客76. 还有100元哪去了77. 真实的谎言78. 丹尼的油画79. 精打细算的主妇80. 按劳取酬81. 贩马商人的账82. 狡猾的骗子83. 取走那串银链84. 硬领与袖套85. 七段金条86. 涨工资87. 找事儿的老太太88. 救济款89. 约翰的账90. 分块出售91. 丝线和毛线92. 相同的报酬93. 成本与利润94. 农夫哈克的抱怨95. 普通股的价钱96. 马拉买酒97. 速记员的小算盘98. 三个人的股份99. 小树林与小溪的价钱100. 琼斯的年金101. 修房的工钱102. 分期付款103. 奶牛生意104. 卖杏子的老头儿

第六章 时空的游戏105. 奔走的新郎106. 正确的时间107. 来回奔跑的狗108. 同一时间109. 某天相遇110. 落后的第二条船111. 柳卡趣题112. 从北极出发113. 圣彼得堡的飞艇114. 七桥问题115. 九点连线116. 失踪的正方形117. 5根火柴棒118. 希腊十字架119. 完美正方形猜想120. 准确的时间121. 100米冲刺122. 回文符123. 再次相遇124. 步行的时间

第七章 数学的游戏125. 巧合126. 地球与篮球127. 九子成百128. 对角线的长度129. 几分之几130. 祖孙三人131. 半张唱片132. 诺布数列133. 童话家的数学题134. 切蛋糕135. 兔子生兔子136. 算出他的年龄137. 聪明的爸爸138. 公元前139. 玛丽的判断

第八章 概率的游戏140. 一只骰子141. 赌约142. 买彩票143. 男孩与女孩144. 墨菲定律145. 翻老K146. 女孩的概率147. 同天生日148. 分苹果149. 赢的最大概率150. 杨辉三角形

第九章 难玩的游戏151. 烤肉野餐152. 称出伪硬币153. 楼道里的灯154. 4个人过桥155. 打辫子156. ABCD四条狗157. 同一个星座

第十章 博弈的游戏158. 老年得子159. 德国人的香肠160. “国王”与“魔鬼”161. 撒种子和盖种子162. 一箭双雕163. 卖报的小行家164. 三人一起打台球165. 三个人起玩牌166. 俄罗斯棋手167. 分两瓜168. 金苹果和鲜花的故事169. 谁是妹妹170. 玛丽太太的花生171. 龟兔赛跑172. 珍妮的年龄173. 紧急任务174. 报数175. 打网球176. 终极特工177. 难度所在178. 怀表上的诡计179. 必胜的策略180. 总是成立181. 猜数182. 火柴策略183. 凶手与帮凶184. 养猫与养鸽185. 去往格拉斯哥186. 肥肉与瘦肉187. 阿拉贡的金币

第十一章 判断力的游戏188. 发牌189. 穿越沙漠190. 烤面包片191. 零用钱192. 青蛙的浪漫方式193. 漫步的智者194. 山羊与绵羊195. 送奶人196. 检查员与天平197. 购物的烦恼198. 多少根头发199. 正方形与火柴棒

参考答案

<<青少年最受启发的210个智力游戏>>

章节摘录

第一章 古老的游戏 1.盘古的专利 美国大北太平洋铁路公司注册时是用太极图作为商标的，而著名棒球制造商泰格先生则声称自己受到太极图的启示，设计出了两件套的棒球套。这一在西方炒得沸沸扬扬的太极图，对于我们东方人来说有着更为深远而神秘的意义。我们的先人，用一个极其简略的图式，表达出了自己在与自然斗争中得出的经验与智慧。这里有一道有关太极图的题目。

用一条连续曲线分割太极图中的黑白两部分（即分开“阴”与“阳”，在此说一句，这可是盘古的专利），使整个圃被分割为大小模一样的四部分。

2.“骑师和驴子”的画 下面这张“骑师和驴子”的画，可能是谜题大师山姆·洛依德依据波斯人的幅“四马图”产生的灵感。

按洛依德所说，大约在1858年，当还是个少年时，他就开始在《纽约星期六信使报》上发表智力难题。

17岁时，他发明了著名的“驴子智力难题”。

美国内战时期，即他20岁时，他又提出了一道有趣的“矮种马智力难题”。

这些难题都获得了专利。

沿着点画线把图切割为三个矩形，重新组合这些矩形但小允许折叠它们，使其显现出两个骑师正骑着两只飞跑的驴了。

该谜题立即获得了成功。

事实上它非常流行，以至于山姆·洛依德在几个星期内竟因此而赚了1万美元。

.....

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>