第一图书网, tushu007.com

<<青少年喜欢玩的600个智力游戏>>

图书基本信息

书名：<<青少年喜欢玩的600个智力游戏>>

13位ISBN编号：9787509404706

10位ISBN编号：7509404703

出版时间：2011-3

出版时间：蓝天出版社

作者：武瑛娟

页数：306

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

内容概要

《青少年喜欢玩的600个智力游戏》精选了世界顶级思维游戏大师专为青少年设计的600个智力游戏，每个游戏都极具代表性和独创性。
在做智力游戏的过程中，青少年可以大胆地想象、判断与推测，充分运用创造性思维，多角度、多层次地审视问题，在快乐的游戏中轻松获取知识，在游戏的过程中玩出顶尖脑力、发掘出无限潜能。

《青少年喜欢玩的600个智力游戏》由武瑛娟编著。

书籍目录

第一部分开发思维益智游戏
第二部分思辨分析益智游戏
第三部分观察探索益智游戏
第四部分图形变幻益智游戏
第五部分推理判断益智游戏

章节摘录

11.乘客的比例　　其实道理很简单，假定姑娘们的车上有4个小伙子，小伙子的车上必定有4个姑娘，因为车上的座位数是相等的。
其他数目，道理一样。
12.哪只手表更准确　　一天慢一分钟的那只手表用将近两年的时间才会走准一次，而不走的那只表每24小时就会走准两次时间，所以答案当然是不走的那只表报时更；隹喽。
如果你很怀疑这个答案，你可以证实一下。
不过，你可得有心理准备能等候那不短的时间，因为一天慢一分钟的那只手表，要在慢了12个小时后才能走准一次，这中间就需要720天的时间。
13.他赚了多少钱　　不可能说出画家“实赚”多少，因为问题的陈述中没有说那幅画原来的“成本”是多少。
我们且不管画家作画耗费时间所付出的代价，而只假定说他作画时使用的材料，如画架、画布和颜料等总共花费了20元。
经过三次倒卖之后，画家得了110元。
如果我们把“实赚”定义为他的材料用费与他最后得到的钱数之差的话，那么他赚了90元。
由于我们不知道材料的成本费是多少（我们只是假定了一个数值），故无法计算实际赚钱究竟是多少。
这个问题看起来是一个算术问题，但实际上它是关于“实赚”的意思是什么的争论。
14.能否赢过乌龟　　按照悖论关系来推断，阿桑永远也不会赢得比赛，除非他能和乌龟同起息同时起跑。
因为，按照两个人的起跑位置推断，当阿桑跑到乌龟托特原来所在的B处时，乌龟已经向前爬到了C处，但是当阿桑再次跑到C处时，乌龟早就又爬到前面去了。
只要阿桑·到乌龟原先所在的地方，乌龟就会已经跑到前面一截了。
想想照这样推算，阿桑总是落后于乌龟托特的，他又怎么会赢呢？

编辑推荐

《青少年喜欢玩的600个智力游戏》根据霍华德·加德纳的“多元智能理论”和奈德·赫曼的“全脑模型学说”编著。
最权威的智力游戏，全面开发左右脑。
《青少年喜欢玩的600个智力游戏》根据风靡世界的“多元智能理论”和“全脑模型学说”精心为广大青少年朋友设计了各类智力游戏。
在游戏中“活动”大脑，是锻炼思维能力、提升智力的有效办法之一。
今天，全世界聪明的青少年都在做着这样的智力游戏，无限地开拓自己的思维和潜能。
《青少年喜欢玩的600个智力游戏》收集的600个经典智力游戏，能够让孩子们在游戏中轻松开发左右脑，全面提高大脑应变能力。
做智力游戏，快速提升IQ！
用最简单的游戏，快速激发出每位青少年的无限潜能！

第一图书网, tushu007.com

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