

<<数学魔术>>

图书基本信息

书名：<<数学魔术>>

13位ISBN编号：9787543943223

10位ISBN编号：7543943220

出版时间：2010-5

出版时间：上海科技文献

作者：多米尼克·苏戴

页数：184

译者：应远马

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>

## &lt;&lt;数学魔术&gt;&gt;

## 前言

我将此书献给我的儿子帕斯卡利夫·苏戴。

他是一位教师，他一直热衷于郊区ZEP（教育优先发展区）的教育工作。

您手头的这本书收录了84个"数学魔术"戏法。

这本书不只是希望读者能够喜欢，更希望能够让读者学会推理，它以游戏的形式把读者引向数学领域，读者在与亲朋好友交流的时候既可以增加乐趣又可以获得成就感。

读完这本书之后，您还是无法拥有巫师的本领，也无法在观众诧异的目光中让火车头消失，您甚至无法就此练就变出一只白鸽子或者一朵玫瑰花那样灵巧的双手。

您不会变成一个魔术师或者幻术师：本书涉及的并非此类魔术…… 在我们这个美丽的世界里，音乐种类层出不穷。

它们都会受到人们的喜爱，即使每个人的喜好有所不同（比如有人喜欢歌剧，也有人喜欢室内音乐）。

数学魔术很难在大舞台上表演，而是更适合于在小范围的知己之间，在家中的餐桌上，在喜欢智力游戏和喜欢挑战的人群中间表演，他们可以在闲暇的时间里心情愉快地来讨论和分享。

我祝愿您能够在数学世界里获得更多的乐趣，在那里魔术和数学神秘结合，既可以满足您对科学的好奇，也可以促进您对每一个奥妙的思考……阅读时多动动脑筋，您将会享受到美好的游戏时光，沉浸在数学知识的海洋里。

戏法级别 本书中介绍的84个魔术戏法是根据数学和逻辑创作的。

每个人都可以创新，无需具备一个魔术师所需的操作上的任何训练。

每个戏法都有"魔棒"指明相应的级别（初学者和熟练者）。

下面是每个级别的相应内容：——初学者：这些戏法不仅适用于年幼者，也适用于其他年龄段的人，只要他们有兴趣慢慢地熟悉这些数学魔术戏法。

——熟练者：这些戏法适用于挑战和比赛的爱好者，并适用于所有觉得已经对数学魔术有所掌握的人。

本书末尾的索引根据主题编排了戏法目录：——纸牌戏法（或无需准备，或标记定位，或事先准备）；——日常道具戏法；——特殊道具戏法；——计算类戏法（纸、铅笔或计算器）；——根据数学主题排列的戏法。

为了方便起见，所有初中生都能够操作的最简单的戏法（84个魔术戏法中，它们占了至少一半）放在本书的前面部分介绍。

在这些戏法中，每一个都能够根据您的喜好随意选读，因为它们都是独立的。

您不必担心自己不够灵巧，完全不用像魔术师那样身手敏捷：这些戏法是自动的。

如果您碰到数学内容，而且需要思考，这可不是偶然的……努力尝试吧，它会让您快乐！

## <<数学魔术>>

### 内容概要

《数学魔术：84个神奇的数学小魔术》介绍了80多个魔术戏法，每个人都可以学会，书中还附有说明以及自己动手创作的一些方法。

与一个同伙玩心灵感应，找出观众挑选的某张纸牌，口算计算出两个9位数相乘之积，一切都是那么轻松！

您将只需一副纸牌、一些日常用品和一点算术知识就可以把您的朋友玩得晕头转向。

《数学魔术：84个神奇的数学小魔术》介绍的这些戏法建立在数学和逻辑知识基础之上，相互独立且耐人回味。

## <<数学魔术>>

### 书籍目录

前言 戏法级别 一个数学魔术师的诞生 第一章 让我们从简单开始 第二章 纸牌诀窍入门 第三章 蒙晕朋友的魔术道具 第四章 当心洗牌和移牌 第五章 魔力裁剪 第六章 骗子是有备而来的 第七章 计算中的思索 第八章 做过手脚的道具 第九章 让观众来回兜圈子 第十章 算术, 9的属性及幻方 第十一章 挑战难缠的观众 第十二章 数和纸牌戏法 第十三章 玩转网民 第十四章 节日里的数学 第十五章 关键的数学公式 第十六章 创意和创新 第十七章 两副牌的戏法 第十八章 在观众眼皮底下做准备 第十九章 寻找不变量 第二十章 换一种计数法的戏法 第二十一章 奇妙的同余 第二十二章 逻辑推理 第二十三章 心算戏法 第二十四章 偶数或奇数的重要性 答案

## &lt;&lt;数学魔术&gt;&gt;

## 章节摘录

效果 观众和魔术师轮流抽取物品。

魔术师能成功预言最终留在桌子上的物品，不论是他先开始抽取，还是观众先开始抽取。

表演魔术师请观众把随身带的小物品都摆放到桌子上（物品数量不受限制）。

魔术师宣布他和观众轮流指定两个物品，没指定物品的人决定抽取两件物品的一件。

他同时说，他们将轮流转换角色，直到只剩下一件物品。

魔术师在桌子上摆上一个封好的信封，说信封里有一张纸，在纸上已经按预言画好了最后剩下下来的这件物品。

魔术师向观众发出挑战，看观众能否让结果与预言相反。

游戏可以开始了。

例1 有7件物品：一把钥匙，一个瓶塞，一支铅笔，一块手帕，一块橡皮，一个胶带，一张信用卡。

魔术师先开始，在这些物品中选择两件，观众把胶带抽取掉。

观众选择了钥匙和瓶塞，魔术师把瓶塞抽取掉。

魔术师选择两件物品，观众把信用卡抽取掉。

观众选择钥匙和手帕，魔术师把手帕抽取掉。

魔术师选择两件物品，观众把橡皮抽取掉。

<<数学魔术>>

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>