

<<哈佛给学生做的500个思维游戏>>

图书基本信息

书名：<<哈佛给学生做的500个思维游戏>>

13位ISBN编号：9787510408267

10位ISBN编号：7510408261

出版时间：2010-3

出版时间：新世界出版社

作者：支雅琼

页数：238

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>

<<哈佛给学生做的500个思维游戏>>

前言

大概每个人在很小的时候就从睡前故事里听到过阿基米德量皇冠的故事，故事起源于当时权力最大的人——国王。

国王有一个疑惑，他想让聪明的阿基米德想办法为自己检验新做好的金冠的纯度，以证明工匠并没有贪污自己的金子。

但这并不是一个简单的测量，因为其中有很多隐含的限制条件，比如说不能为了检验而损坏皇冠、不能弄虚作假、必须尽快完成国王的任务等等。

这个任务曾让阿基米德一度陷入困境，但一次洗澡的经历却让他茅塞顿开：当他跳入盛满水的澡盆中时，盆里的水溢了出来。

于是，阿基米德想到了测量的最好方法：他通过将与金冠同等重量的金子和金冠放在同等重量的水里的方法测出了金冠的纯度，同时，也发现了阿基米德定律。

哈佛大学第21任校长艾略特曾说过：“人类的希望取决于那些知识先驱者的思维，他们所思考的事情可能超过一般人几年、几代人甚至几个世纪。

”思维不仅是对现实事物的感知或认识，更是在联系和概括的基础上对事物进行有效的改变，是认识的高级形式。

为什么对于同一件事情有的人做得很好，而有的人却考虑不周或思维欠佳呢？

为什么故事中的阿基米德能通过洗澡想到解决问题的好方法，而我们却总是因为一些小事大脑“缺位”呢？

这一切，都与人们的思维能力有关。

<<哈佛给学生做的500个思维游戏>>

内容概要

莎士比亚说：“脑袋里的智慧，就像打火石里的火花一样，不去打它是不肯出来的。”歌德说：“没有人事先了解自己到底有多大的能量，直到他试过以后才知道。”

《哈佛给学生做的500个思维游戏》从培养思维的概括性、决断性、超出感知的爆发性和跳跃性等目标入手，将对影响我们思考能力的直觉思维、空间思维、逻辑思维、发散性思维、创造性思维等方面的训练巧妙地融入500个有趣的思维故事或游戏之中，让你越玩越有兴趣，越玩越聪明。

<<哈佛给学生做的500个思维游戏>>

书籍目录

第一章 直觉思维游戏——我不是孙悟空，但我有火眼金睛一起来找碴儿001. 谁是最不同/003002. 找出假飞碟/003003. 找规律补“？”/003004. 雪人的构造/004005. 手绢上的正方形/004006. 完全不同的四面体/004007. 解构重叠图/004008. 绑不住的绳索/005009. 奇怪的时间/005010. 谁是下一个受害者/005011. 找规律填空/006012. 最短的距离/006013. 拼凑三角形/006014. 分割三角形/006015. 1分钟计算/007016. 解棋局/007017. 古董/007018. 一笔画/008019. 机警的柯南/008020. 找“异己”（一）/008021. 找“异己”（二）/009022. 奇妙的画作/009023. 唯一的不同（一）/009024. 唯一的不同（二）/010025. 肢解后的船舶/010跳出捆绑026. 最安全的房子/010027. 失踪的两毛钱/011028. 找箱子/011029. 恼人的扩建/011030. 外甥女的婚事/012031. 换汽水/012032. 霸王车/012033. 旅行记/012034. 宝贝的年龄/013035. 盲人摸“袜”/013036. 钟声/013037. 奇怪的温度/013038. 烫伤/013039. 分蛋糕/014040. 爸爸的样子/014041. 哪个儿子在说谎/014042. 公车驶来的方向/015生活中的清晰思维043. 辨别熟鸡蛋/015044. 有罪还是无罪/015045. 魔术师的秘密/016046. 向上爬的蜘蛛/016047. 布满镜子的屋子/016048. 巧取瓶中水/017049. 对对联/017050. 谁家饭先熟/017051. 保命的方法/017052. 上升还是下降/018053. 能者多得/018054. 找袜子的爸爸/018055. 寻找肇事车/018056. 证词里的漏洞/019057. 神枪手/019058. 牛奶的温度/020059. 环球旅行/020060. 撒谎的杰克/020061. 错误的画作/020062. 赌酒/021063. 暗夜迷路/021064. 修车工的烦忧/021065. 空投物资/021066. 得到玻璃球/022067. 乞丐的办法/022068. 氢气球/022069. 分金/022070. 抓螃蟹/023071. 假冒的继承人/023第二章 空间思维游戏——空间有限，思维无界火柴棒里的智慧072. 平衡的等式/027073. 偶数排排站/027074. 三角变八角/027075. 平衡等式（1）/027076. 平衡等式（2）/027077. 反方向的鱼/028078. 增加三角形/028079. 清理房间/028080. 消失的方块/028081. 精巧的移动/028082. 吃梨/029083. 反转的火柴/029084. 增加三角形/029085. 5变4/029086. 均分/029087. 拼图/030088. 哈代的谜题/030089. 分土地/030090. 爸爸的魔术/030091. 面积减半/030092. 翻转/031093. 搭直角/031094. 拼凑正方形/031图形里的想象095. 连出正方形/032096. 托尼的难题/032097. 左边和右边/032098. 艰难的三等分/032099. 解剖正方形/033100. 犯难的园林工人/033101. 废弃的木板/033102. 排扣子/034103. 分蛋糕/034104. 缺失的圆点/034105. 小红点的位置/034106. 走格子/034107. 爸爸的难题/035108. 猜扑克/035109. 小圈转大圈/035110. 连成一片/035111. 拼装盒子/036112. 巧猜扑克牌/036113. 隐藏在图形中的动物/036第三章 逻辑思维游戏——谁都可以是福尔摩斯棋牌数字类114. 躲不开的33/039115. 谁是谁/039116. 完善表格/039117. 我们爱数独/039118. 巧解帕斯卡三角形/039119. 捐了多少钱/040120. 分糖果/040121. 大家庭/040122. 最后一个三角/040123. 倒立后的世界/041124. 倒霉的懒汉/041125. 完成算式/042126. 动物的数目/042127. 颜色代表的数字/042128. 突然变聪明的杰克/042129. 小蚂蚁运蛋糕/043130. 牛的数量/043131. 分玩具/043132. 阴影代表的数字/044133. 颜色和数字/044134. 农场主的盘算/044135. 宠物的价格/044136. 马虎的修表人/044137. 海上遇险/045138. 夏令营/045139. 卖牛奶/045跳转的文字140. 机智的求婚者/046141. 谁是说谎者/046142. 正好/047143. 机智的阿凡提/047144. 彼得买肉/047145. 聪明人的猜想/048146. 说服房东/048147. 真话和假话/048148. 进城的日子/048149. 考老师/049150. 占b师的预言/049151. 萨利娜的年龄/049152. 逃出险境/049153. 艰涩的建议/050154. 字的价格/050155. 最难的问题/050156. 吝啬鬼请客/051157. 鱼的个数/051谜案现场158. 被梦吓死的继承人/051159. 最后回来的人/052160. 公主的死因/052161. 被怀疑的救人者/054162. 案发时间/054163. 名画失窃案/054164. 失踪的赎金/055165. 四种凶器/056166. 泥脚印/056167. 凶手是谁/057168. 抹不掉的指纹/057169. 富翁之死/058170. 慌张的报案者/059171. 失踪的商人/059172. 为帽子报案的人/060173. 谁是报案人/060174. 悲戚的未婚妻/060175. 走私者的伎俩/061176. 聪明的警察/061177. 完美谋杀/062178. 谁是窃贼/062179. 糊涂法官巧断糊涂案/063180. 坏心眼的赌徒/063181. 法官的“馊主意”/064182. 真正的盗窃者/064183. 案发地点/065184. 密室杀人/066185. 毒气案/066第四章 发散性思维游戏——无限量挖掘大脑潜能触类旁通186. 逮捕嫌疑犯/071187. 分辨开关/071188. 谁是收

<<哈佛给学生做的500个思维游戏>>

款人／071189. 历史课上的争论／072190. 失败的第一名／072191. 最大的房子／072192. 聪明的一休／072193. 撞衫／073194. 隐藏人／073195. 攀台阶／073196. 数字难题／074197. 灯泡的容量／074…
…第五章 创造性思维游戏——在游戏中成就爱因斯坦第六章 决断性思维游戏——提供判断力，激发执行力第七章 演绎思维游戏——从一滴水折射一个世界第八章 联想思维游戏——把世界连接起来第九章 整体思维游戏——用全面的眼光，激发细节处的精彩答案

<<哈佛给学生做的500个思维游戏>>

章节摘录

等杰克倒在血泊中不再动弹时，乔治才意识到自己杀了人。他心里非常害怕，稍稍镇定了一下之后，乔治便有了想法：他先将自己家里仔细地擦了一遍，抹掉了所有的指纹，夜半时分，他便将杰克的尸体丢进了护城河里。

杰克没有结婚，为人也不好，所以根本没有朋友，因此乔治很肯定没有人知道杰克曾来过他家。

一天傍晚，乔治家的门被重重地敲响，进来的是几个警察，因为警察已经调查到乔治最近和杰克有些纠葛，虽然不知道是什么原因，但乔治很自然地就被列入到嫌疑人之列了。

警察询问乔治：“x月x日杰克来过你家吗？”

“警察说的那天，就是自己杀死杰克那天，乔治心里难免一惊，但他还是气定神闲地撒谎说没有。

于是，几个鉴证科的警察便在屋子里开始寻找指纹。

乔治深知自己已经将所有指纹都擦掉了，所以气定神闲地任凭警察查找。

但出乎他意料的是，警察最后还是在他家里找寻到一枚杰克的指纹，而乔治也不得不交代了自己的罪行。

你知道那枚抹不掉的指纹在哪里吗？ “哦？

怎么会有这样的事，你爸爸最近有得罪什么人吗？

”尼克问道。

“我爸爸怎么会得罪人！

但有人真的巴不得他去死！

我早就想跟你说这个状况了，但爸爸总是说不想让你担心，他说自己能解决，但最近他也因为这个事情被搞得神经衰弱，所以我今天就偷偷地过来找你了。

尼克叔叔你一定要想个办法呀……”说着说着，密斯佛的电话突然响了，显示的号码正是他父亲，可电话响了一声就不响了，再打过去已经关机了。

“不好！

爸爸出事了！

”听闻此言，尼克便和密斯佛开车往鲍勃家走去。

鲍勃家的房门是开着的，里面却漆黑一片。

“尼克叔叔，你等等，我去开灯！

”密斯佛说着便摸索着走进里面开灯，灯亮的一刹那，两个人都惊呆了，鲍勃横在门口，胸口中了一枪，看样子已经死去多时了。

<<哈佛给学生做的500个思维游戏>>

媒体关注与评论

“人类的希望取决于那些知识先驱者的思维，他们所思考的事情可能超过一般人几年、几代人甚至几个世纪。

”——哈佛大学第21任校长艾略特 “一个人是否具有创造力，是一流人才和三流人才的分水岭。

”——哈佛大学第24任校长普西

<<哈佛给学生做的500个思维游戏>>

编辑推荐

500个思维游戏，是百年名校哈佛教育智慧的结晶。
运用哈佛思维训练，全面激发大脑潜能，培养未来社会精英。
对于哈佛人来说，大脑的思维永远比具体的知识技能重要得多。
而直超常的思维能力不是教出来的，也不是死记硬背下来的，而是通过科学有趣的游戏“玩”出来的。
。

<<哈佛给学生做的500个思维游戏>>

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>