

CHARLES PHILLIPS



MYŚLĘ, WIĘC JESTEM
50 ŁAMIGŁÓWEK WSPOMAGAJĄCYCH

TWÓRCZE MYŚLENIE



Tytuł oryginału: How to Think. 50 Puzzles for Creative Thinking

Tłumaczenie: Marcin Machnik

ISBN: 978-83-283-0749-0

Text and puzzles copyright © Imagine Puzzles 2009

Original copyright © Eddison Sadd Editions 2009

The right of Charles Phillips to be identified as the author of the work has been asserted by him in accordance with the Copyright, Designs and Patents Act 1988.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means without the prior written permission of the publisher, nor be otherwise circulated in any form of binding or cover other than that in which it is published and without a similar condition being imposed on the subsequent purchaser.

Translation copyright © 2010, 2016 by Helion S.A.
All rights reserved.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dolożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://sensus.pl/user/opinie?my5tw>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: sensus@sensus.pl

WWW: <http://sensus.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Printed in Poland.

- **Kup książkę**
- **Poleć książkę**
- **Oceń książkę**

- **Księgarnia internetowa**
- **Lubię to! » Nasza społeczność**

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE Jak myśleć kreatywnie	6
ŁATWE łamigłówki Rozgrzewka	11
ŚREDNIO TRUDNE łamigłówki Trening	29
TRUDNE łamigłówki Wysitek	49
WYZWANIE	67
ODPOWIEDZI	73
Zalecana lektura i bibliografia	92
Notatki	93
O autorze	96

ŁATWE łamigłówki na KREATYWNE MYŚLENIE

Łamigłówki z pierwszej części książki stanowią rozgrzewkę dla Twojej kreatywności. Umiejętność myślenia obrazami jest jej kluczowym elementem, dlatego mają one za zadanie rozwijać Twoje umiejętności obserwacji i wizualizacji. Oglądaj je bardzo uważnie i wypatruj także tego, czego nie widać na pierwszy rzut oka. Staraj się podchodzić do problemów ze świeżym spojrzeniem i z nietypowych punktów widzenia. Nie bój się brać pod uwagę tego, co niemożliwe, i starannie rozpatruj wyzwania. Wykrocz poza utarte ścieżki i sam siebie zaskocz.



1 – 2
minuty

BAGIETKOWA BONANZA

Krzysztof, piekarz z Francji, pedałował przez przepiękną wioskę z koszem świeżych bagietek, nucąc przy tym „Marsylianekę”. Zatrzymała go jedna z jego najlepszych klientek, Brygida, która kupiła połowę jego wypieków i dodatkowo pół bagietki. Następny był ksiądz, który zrobił to samo — kupił połowę zapasów Krzysztofa plus pół bagietki. W końcu młody chłopak, Wincenty, złożył takie samo zamówienie — połowę wypieków Krzysztofa plus pół bagietki. Krzysztof był zachwycony — sprzedał wszystkie bagietki i żadnej nie musiał przełamywać. Czy potrafisz wyjaśnić, jak to możliwe, oraz określić, ile bagietek miał Krzysztof na początku?

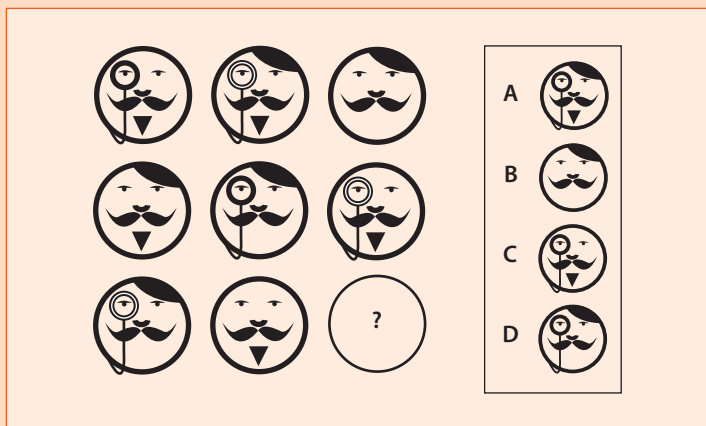


WSKAZÓWKA
jak
myśleć

Przelicz wszystko, lecz myśl kreatywnie o liczbach pojawiających się w lamigłówce.

PUŁKOWNIK OLIEWER

Który z czterech portretów pułkownika Oliwiera w ramce po prawej, oznaczonych literami A – D, powinien znaleźć się na pustym miejscu z pytajnikiem?



WSKAZÓWKA
jak
myśleć

Pomyśl o tym, jak zmienia się wygląd twarzy pułkownika.

ŚCIEŻKA TRÓJEK

Jak u Ciebie z liczeniem w pamięci? Czy potrafisz znaleźć drogę z dowolnego kwadratu w górnym rzędzie do dowolnego kwadratu w dolnym, przechodząc wyłącznie przez liczby podzielne przez trzy? Ukośne ruchy są zabronione.

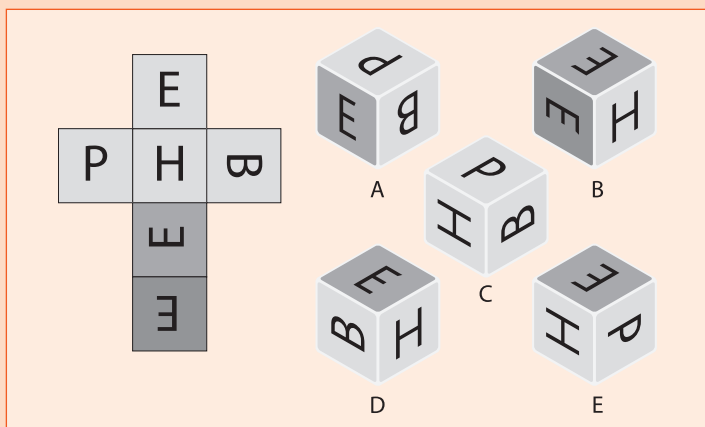
44	87	14	76	52	27	70	85	43
64	48	44	12	9	42	75	35	45
14	51	46	79	49	16	54	56	75
8	15	72	63	27	74	42	38	78
16	21	55	50	57	67	43	44	93
18	24	22	51	99	81	75	91	18
21	79	77	31	16	17	24	94	27
90	89	96	84	93	69	42	73	48
26	91	54	53	65	88	58	19	12

WSKAZÓWKA
jak
myśleć

Jeśli suma cyfr danej liczby jest podzielna przez trzy, to liczba także jest podzielna przez trzy.

LITEROWA KOSTKA DO GRY

Jeśli poskładasz siatkę znajdującą się poniżej w sześcian, uzyskasz jedną z kostek oznaczonych literami A – E. Którą?



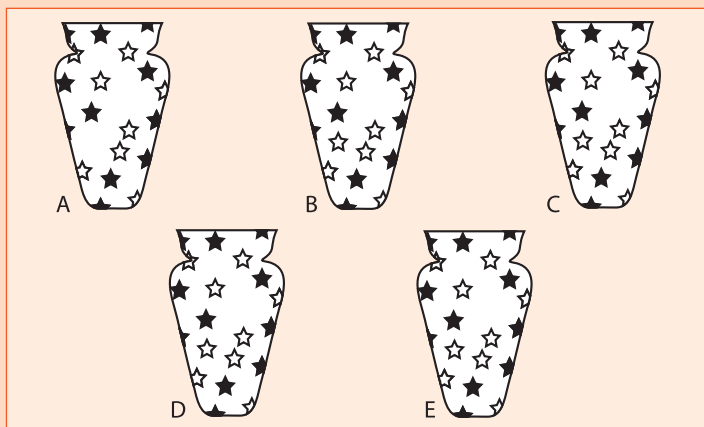
WSKAZÓWKA
jak
myśleć

Pomyśl, jakie litery znajdują się na sąsiednich polach gotowej kostki. Gdy rozwiążesz tę łamigłówkę, spróbuj wymyślić jakąś ciekawą grę, do której potrzebny będzie zestaw kostek z literami.

I – 2
minuty

NIEZWYKŁA WAZA

Jedna z waz jest inna niż pozostałe. Czy potrafisz ją wskazać? Umiejętność skupienia uwagi i szybkiego dostrzegania różnic stanowi kluczowy aspekt każdego sposobu myślenia.

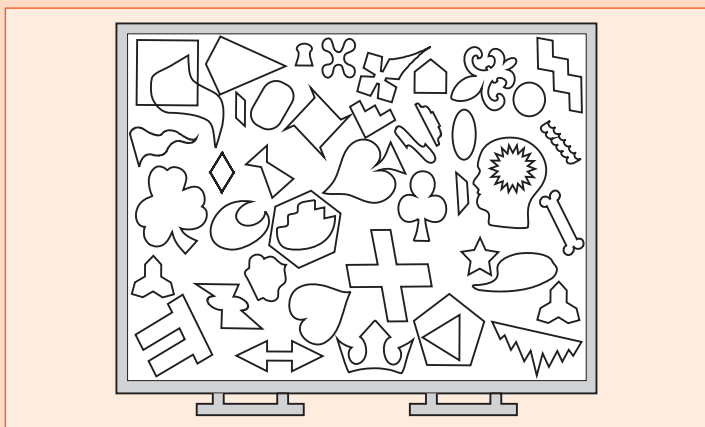


WSKAZÓWKA
jak
myśleć

Przyjrzyj się uważnie — a potem jeszcze raz. Możesz też spróbować policzyć gwiazdki.

FIGURY PANI KOZŁOWSKIEJ I

Ośmioletni uczniowie pani Kozłowskiej potrafią bardzo dokładnie wycinać nożyczkami różne figury. Pani Kozłowska trzyma ich dzieła w szufladzie biurka. Gdy zbliżała się wywiadówka, postanowiła pokazać rodzicom dokonania ich dzieci, lecz nie chciała, żeby jakkolwiek figura się powtarzała. Kiedy wysunęła szufladę, zobaczyła to, co na rysunku poniżej. Czy potrafisz pomóc jej znaleźć jedną figurę, która się powtarza?



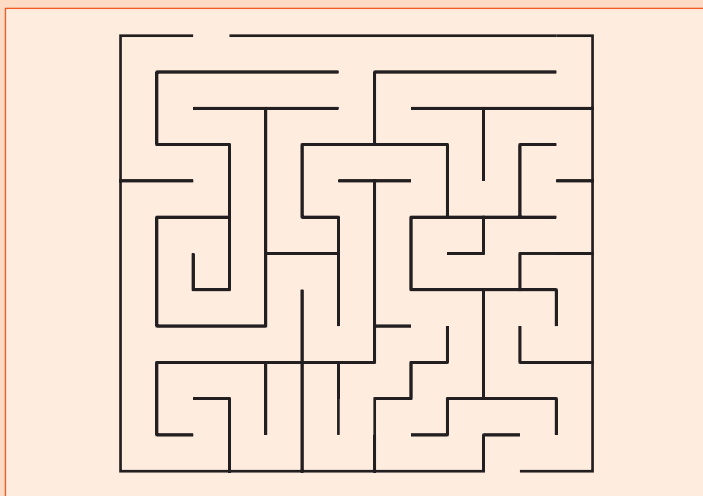
WSKAZÓWKA
jak
mysleć

Aby rozwiązać tę łamigłówkę i zmieścić się w czasie, musisz mieć bystry wzrok, ponieważ niektóre figury nakładają się na inne.

1 - 2
minuty

ADAM CZUJE PIZZĘ

Adam pojechał z rodzicami na wieś, gdzie zwiedzał z nimi ogromny dwór z labiryntem w ogrodzie. Gdy jego rodzice weszli do labiryntu, on biegał jeszcze z psem między drzewami. W końcu także wszedł do środka. Czy potrafisz pomóc mu znaleźć przejście z lewego górnego wejścia do wyjścia po prawej stronie na dole? Chciałby przejść jak najszybciej, ponieważ naprzeciw wyjścia znajduje się knajpa dla turystów, z której dochodzi zapach smakowitej pizzy, dlatego musisz znaleźć najkrótszą trasę.

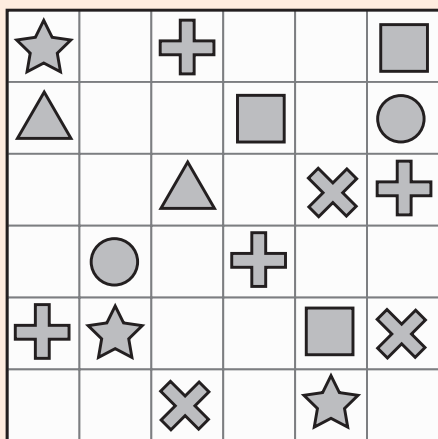


WSKAZÓWKA
jak
myśleć

Przechodząc przez pierwszy labirynt w tej książce, możesz pomóc sobie ołówkiem, zamiast polegać wyłącznie na swoim wzroku.

SUDOKU Z FIGURAMI I

Czy potrafisz tak wypełnić diagram, żeby w każdym rzędzie i w każdej kolumnie znajdowały się wszystkie z sześciu figur? Ta łamigłówka rządzi się tymi samymi regułami co zwykłe sudoku, lecz cyfry zostały zastąpione sześcioma różnymi figurami.

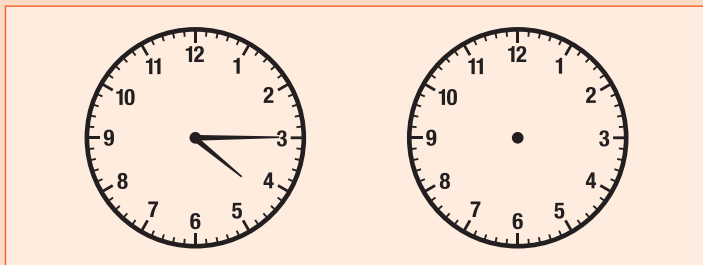


WSKAZÓWKA
jak
myśleć

Zacznij od przeanalizowania rzędów i kolumn, aby znaleźć miejsca, w których brakująca figura jest oczywista.

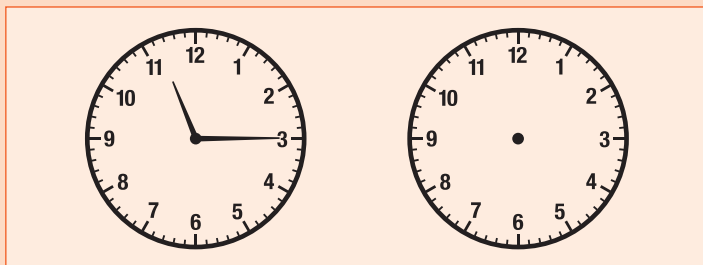
PROBLEMATYCZNY ZEGAREK

Zegarek Darka śpieszy o cztery minuty w ciągu godziny. Darek nastawił go o 11 rano. Teraz jest 16.15. Którą godzinę pokazuje jego zegarek?



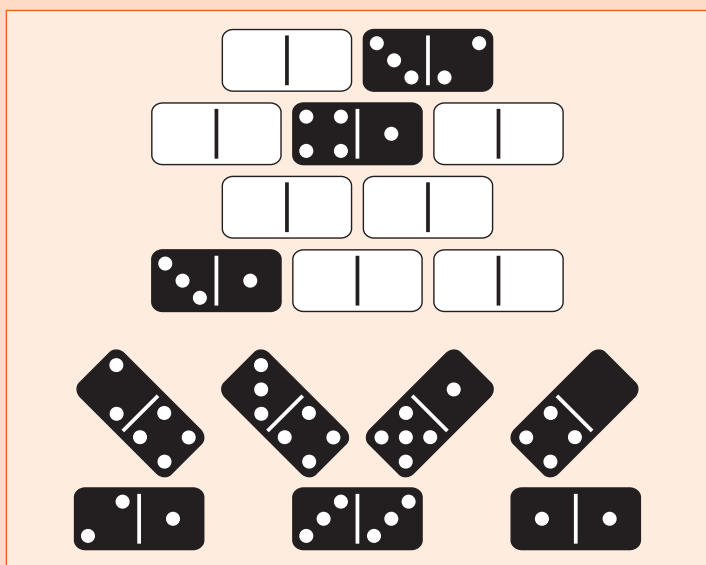
CZAS PRASOWANIA

Małgosia nie znosi prasować, ale odkryła, że ta praca jest nawet znośna, jeśli prasuje przez dziesięć minut, potem robi pięć minut przerwy, po czym prasuje przez dziesięć minut i znowu robi pięć minut przerwy — itd. Wczoraj prasowała łącznie przez dwie godziny (nie licząc przerw). Zaczęła o 11.15. O której skończyła?



ŚCIANA Z DOMINA

Damian chciał przetestować swojego brata Dawida i zbudował ścianę z domina, po czym zakrył siedem kości. Czy potrafisz pomóc Dawidowi umieścić brakujące kości we właściwych miejscach? Pamiętaj o tym, że Damian wyznaczył następujące reguły: po pierwsze, każde cztery liczby oczek w pionie (a także dwie liczby oczek w pionowych liniach po obu brzegach ściany) muszą w sumie dawać osiem; po drugie, suma oczek w drugim poziomym rzędzie musi wynosić siedemnaście; po trzecie, suma oczek w trzecim poziomym rzędzie musi wynosić pięć.



WSKAZÓWKA
jak
myśleć

Kiedy będziesz już pewny pozycji jakiejś kości, zaznacz ją, aby nie umieścić jej na ścianie po raz drugi.

WĘŻE I DRABINY

W trakcie podróży koleją Sylwia i Augustyn postanowili zagrać w węże i drabiny. Musieli jednak obmyślić specjalną wersję gry, bo mieli tylko planszę, bez pionków i kostki. Poprosili więc kolegę, Stefana, aby wyobraził sobie, że rzucają kostką, i zapisał wyniki. Stefan zaplanował całą grę i stwierdził, że dla ich umiejętności myślenia najlepiej będzie, gdy zagrają w wyobraźni, bez użycia pionków. Niestety, gra skończyła się zażartą kłótnią, która zniszczyła spokój innych podróżnych, ponieważ Sylwia i Augustyn nie potrafili dojść do porozumienia w kwestii tego, kto wygrał.

Czy potrafisz im pomóc w określeniu zwycięzcy? Oto reguły i rzuty wyznaczone przez Stefana.

Augustyn w pierwszym ruchu wyrzuca szóstkę, więc przesuwa swój pionek na pole numer sześć. Po jego ruchu kolejne ruchy Sylwii wypadają zgodnie z sekwencją 6, 4, 2, 5, 3, 1, więc najpierw przesuwa swój pionek na pole numer sześć, potem na pole numer dziesięć itd. Ruchy Augustyna po pierwszym rzucie były zgodne z sekwencją 2, 4, 6, 1, 3, 5, więc w drugim ruchu przesunął się na pole numer osiem, w trzecim na pole dwanaście itd. Przestrzegali też normalnych reguł gry: za każdym razem, gdy pionek wyląduje na kwadracie z dolną częścią drabiny, należy go przesunąć (w wyobraźni) na najwyższy szczebel; natomiast gdy wyląduje na kwadracie z głową węża, zostaje przesunięty do jego ogona. Gra toczy się dopóty, dopóki jedna z osób nie dotrze do pola numer sto.

100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

▲ Start

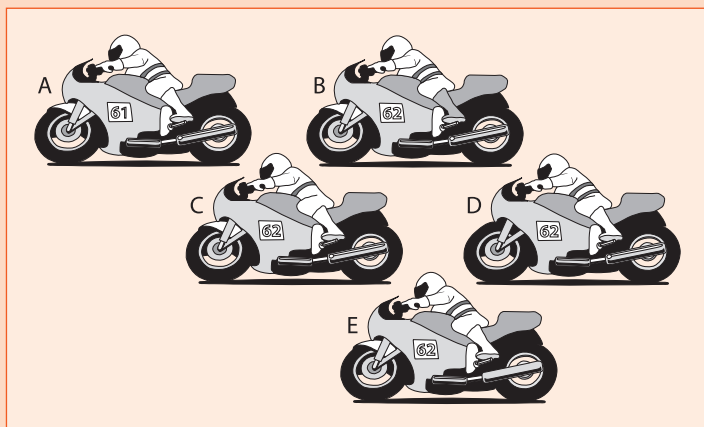


WSKAZÓWKA
jak
myśleć

Ta łamigłówka jest oznaczona ikoną „Więcej czasu”, ponieważ będziesz się musiał trochę natrudzić, zanim ją rozwiążesz. Najlepiej, jeśli — jak Sylwia i Augustyn — będziesz wykonywał poszczególne ruchy w wyobraźni, lecz nawet gdy posłużysz się normalnymi pionkami, łamigłówka stanowi świetne ćwiczenie pamięci oraz umiejętności wizualizacji.

PIĘĆ RÓŻNIC

Aleksander uwielbia swój motor. Oto pięć rysunków przedstawiających go na motocyklu, które tworzą nieco zmodyfikowaną łamigłówkę typu „znajdź różnicę”. Twoje zadanie nie polega na znalezieniu jednego rysunku, który nie pasuje — w tej wersji każdy rysunek Aleksandra ma jeden szczegół, który różni go od pozostałych. Czy potrafisz znaleźć te różnice?

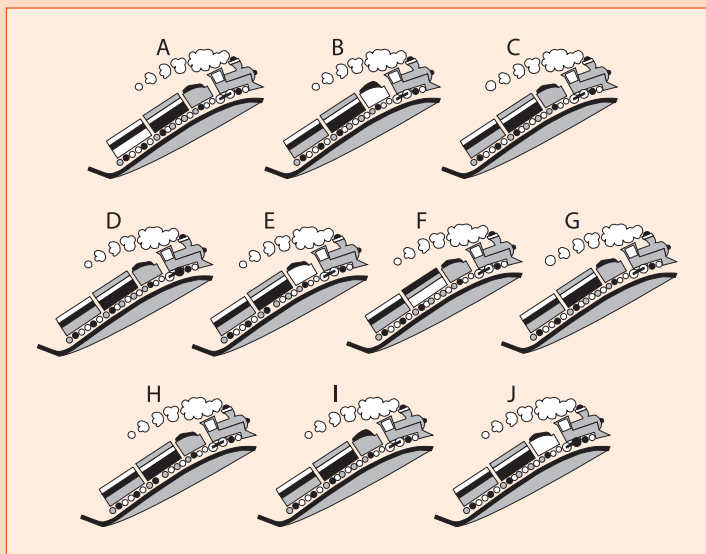


WSKAZÓWKA
jak
myśleć

Zacznij od przyjrzenia się dwóm rysunkom motocykli, aby Twój umysł i oczy miały czas na przyswojenie sobie różnych elementów obrazu.

CAŁA NAPRZÓD

Anna rysowała pociąg z lokomotywą w książeczce *Cała naprzód*, którą napisała wspólnie z siostrą, Marią. Gdy Maria poprosiła ją o dwa identyczne rysunki, Anna jeden dokładnie skopiowała. Niestety, nagle upuściła cały plik rysunków. Czy potrafisz pomóc jej znaleźć dwa takie same?






WSKAZÓWKA
jak
myśleć

Dobrym punktem wyjścia jest wykluczenie tych obrazków, które są w oczywisty sposób różne, a następnie skupienie się na tych, których różnice są bardziej subtelne. W ten sposób nie będziesz przytłoczony ilością obrazków.

1 – 2
minuty

GRA W OKRĘTY I

To pierwsza w tej książce z serii łamigłówek opartych na popularnej grze w okręty, znanej przynajmniej od czasów pierwszej wojny światowej. W naszej wersji liczby z boku i pod spodem siatki wskazują ilość zajętych sąsiadujących ze sobą pól w danej kolumnie lub danym rzędzie. Czy potrafisz zapełnić siatkę tak, by znalazły się na niej trzy krążowniki, trzy okręty i trzy boje zgodnie z poszczególnymi liczbami?

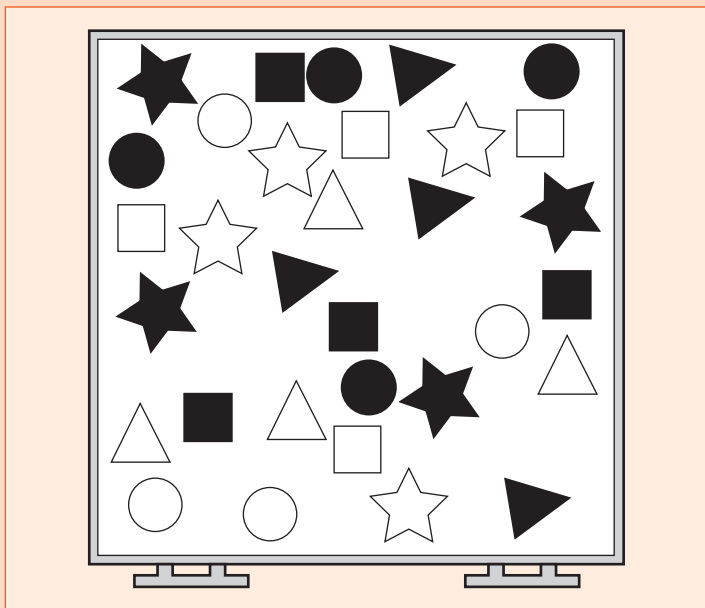
Boja								1	1	1
Okręt								2		
Krążownik								1	4	
								1	1	1
								4	1	
								2	1	
		1	1	1	6	2	1			
		3		2			4			

WSKAZÓWKA
jak
myśleć

Pomyśl o tym, na ile sposobów możesz zająć cztery sąsiadujące pola za pomocą dostępnych obiektów.

FIGURY PANI KOZŁOWSKIEJ 2

Pani Kozłowska jest wciąż zajęta przygotowaniami do wywiadówki (zobacz łamigłówkę 6). W drugiej szufladzie znalazła koła, kwadraty, trójkąty i gwiazdy, które zostały wycięte przez dzieci podczas kreatywnej lekcji matematyki. Tym razem kolega pani Kozłowskiej, pan Rybicki, poprosił ją o przedzielenie szuflady dwoma cienkimi patyczkami, jednym sięgającym od góry do dołu, a drugim z lewego boku na prawy. W każdej z powstałych czterech stref powinny znaleźć się cztery różne czarne figury (gwiazda, koło, trójkąt i kwadrat) oraz cztery różne białe figury (gwiazda, koło, trójkąt i kwadrat). Jak pani Kozłowska podzieliła szufladę?



WSKAZÓWKA
jak
mysleć

Skup się najpierw na figurach, na przykład kwadratach, i spróbuj stworzyć cztery strefy, tak aby każda zawierała jedną figurę.

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



- 1. ZAREJESTRUJ SIĘ**
- 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI**
- 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ**

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

TWÓRCZE POBUDZENIE dla Twojego **MÓZGU**

Jak myśleć twórczo, czyli unikać rutyny i wykorzystywać każdą sytuację do stymulacji myślenia

Kreatywne myślenie, czyli **50 zadań na rozwinięcie umiejętności twórczego myślenia**

Wyzwanie, czyli nie bój się popełniać błędów i wykorzystaj zmiany wokół Ciebie

Nie musisz być geniuszem, by zdobyć się na kreatywność! Możesz łatwo wyćwiczyć dowolny rodzaj aktywności umysłowej, a twórcze myślenie nie stanowi tu wyjątku. Twój mózg z pewnością zaskoczy Cię swoimi możliwościami, jeśli tylko dasz mu szansę. Naucz się uwalniać swój twórczy potencjał, popuść wodze fantazji i pokaż wszystkim, jak piękny masz umysł. Pamiętaj, śmiech działa jak katalizator twórczego myślenia, a Twój umysł jest bardziej aktywny, gdy pracujesz w grupie.

To mała książeczka o wielkich możliwościach. Składa się z ćwiczeń usprawniających kondycję umysłową. Zawiera łamigłówki o różnym stopniu trudności, w tym zagadki liczbowe, zadania rozwijające myślenie przestrzenne oraz zadania poprawiające spostrzegawczość i zdolność kojarzenia. Dostarczą Ci one niekonwencjonalnych bodźców pobudzających umysł. Pokażą również, jak wykorzystać jego siłę w pracy, nauce oraz codziennym życiu.

Mentalne gierki w bierki!

CHARLES PHILLIPS — jest autorem 20 książek i współautorem ponad 25 innych, w tym *The Reader's Digest Compendium of Puzzles & Brain Teasers* (2001). Zajmował się staroindyjskim rozumieniem inteligencji i świadomości, mechanizmem snów oraz percepcją i reakcją na kolory. Uwielbia i kolekcjonuje najróżniejsze gry i łamigłówki.

OSOBOWOŚĆ ODNOWA

Nr katalogowy: 42191

 Księgarnia internetowa:
<http://sensus.pl>

 Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
 **0 601 339900**

sensus

Sprawdź najnowsze promocje:
● <http://sensus.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
● <http://sensus.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
● <http://sensus.pl/nowosci>

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: sensus@sensus.pl
<http://sensus.pl>

cena: 19,90 zł

ISBN 978-83-283-0749-0



9 788328 307490