

<<别用1.0的思维管理2.0的世界>>

图书基本信息

书名：<<别用1.0的思维管理2.0的世界>>

13位ISBN编号：9787111358503

10位ISBN编号：7111358503

出版时间：2012-1

出版时间：机械工业出版社

作者：于雷 编

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>

<<别用1.0的思维管理2.0的世界>>

内容概要

本书针对东方人（特别是中国人）的思维特点，精心挑选了数百个经典的逻辑训练题目，有目的、有计划地改变读者固有的思维方式，培养相应的逻辑思维能力、记忆力和反应力，从而使读者游刃有余地解决各种问题。

这些题目难度适中，有趣有益，再配以详尽的思路解析，不但让读者知其然，更知其所以然，最适合人们弥补思维短板，快速提高逻辑思维能力。

题目的难度逐渐递增，读者可以根据自己的实际情况逐步或者有选择地阅读和学习，提高逻辑思维能力。

“授人以鱼不

<<别用1.0的思维管理2.0的世界>>

书籍目录

前言

第一篇 概念不清——内涵与外延不准确

思维训练题

- 1 新手表
- 2 巧取约会
- 3 有几个天使
- 4 如何问路
- 5 是人还是吸血鬼
- 6 是否食言
- 7 填空题目
- 8 参谋长的妙计
- 9 国王的难题
- 10 反驳的方式
- 11 保住性命
- 12 如何活命
- 13 放大镜的作用
- 14 招牌应该写什么
- 15 奇怪的问题
- 16 孔变大还是变小
- 17 翻硬币
- 18 糊涂账
- 19 如何通过
- 20 奇妙的摩比斯带
- 21 该怎么选择
- 22 扩大水池
- 23 切蛋糕
- 24 巡视房间
- 25 生男生女
- 26 三人住店
- 27 土地哪里去了
- 28 移动硬币
- 29 读书计划
- 30 水平思考

答案

第二篇 过于感性——只可意会不可言传

思维训练题

- 1 神奇的横条
- 2 灰色条纹
- 3 赫尔曼栅格
- 4 闪烁的点
- 5 弯曲的线条
- 6 花瓣
- 7 缠绕
- 8 半径大小
- 9 线段

<<别用1.0的思维管理2.0的世界>>

- 10 平行四边形
- 11 帽子
- 12 正弦波
- 13 中心的圆
- 14 旋转的圆圈
- 15 会动的漩涡
- 16 热空气
- 17 奇妙的三角形
- 18 不可能的三叉戟
- 19 大象的腿
- 20 扭曲的三角
- 21 无限的阶梯
- 22 桌面
- 23 房子
- 24 恐怖的地下室
- 25 走廊
- 26 螺旋效应

答案

第三篇 只重表象——看不到事物的本质

思维训练题

- 1 聪明的孩子
- 2 男孩和女孩
- 3 午餐分钱
- 4 好人过河
- 5 错按了乘法键
- 6 爱打赌的夫妻俩
- 7 足球比赛
- 8 战场上的选择
- 9 荒谬的国王
- 10 没有时间学习
- 11 爬楼梯
- 12 四人餐桌
- 13 有病的狗
- 14 小兔买帽子
- 15 放棋子
- 16 聪明的贩马人
- 17 找零钱
- 18 盒子里的东西
- 19 谁没有输过
- 20 逻辑比赛
- 21 通往出口的路
- 22 按钮的位置
- 23 画三角形
- 24 谁是哥哥
- 25 猜纸片
- 26 掷骰子
- 27 辨认图片

<<别用1.0的思维管理2.0的世界>>

28 折报纸

29 魔术

30 不会输的游戏

31 特异功能

32 菠萝为什么卖亏了

33 等公交车

34 分药片

35 时间

答案

第四篇 不证而论——只有论点没有论据

思维训练题

1 老师的生日

2 蜈蚣博弈的悖论

3 海盗分椰子

4 酒吧问题

5 将军的困境

6 花瓣游戏

7 倒推法博弈

8 不合理的选择

9 纽科姆悖论

10 分遗产

11 海盗分金

12 硬币游戏

13 抢报30游戏

14 单张

15 奇妙的选项

16 抓球决胜

17 精灵的语言

18 抓豆子

19 猜数字

20 谁是真凶

21 纸片游戏

22 有问题的钟

23 纸条上的数字

24 火中逃生

25 谁的狗

26 是否交换

答案

第五篇 惯用权威——错把经典当作论据

思维训练题

1 需要买多少

2 三个乞丐

3 爱的程度

4 戒烟的妙法

5 鸡蛋知多少

6 多少零件

7 猫捉老鼠

<<别用1.0的思维管理2.0的世界>>

- 8 三兄弟的年龄
- 9 两兄弟
- 10 五个人的年龄
- 11 卖玫瑰
- 12 巧入房间
- 13 坐车上班
- 14 赚了多少钱
- 15 免费的午餐
- 16 马和猎狗
- 17 算算有多少只羊
- 18 老年球队
- 19 卖苹果
- 20 龟兔赛跑
- 21 公共汽车
- 22 猜猜年龄
- 23 史上最难的概率题
- 24 夫妻吃猪肉
- 25 商人卖水
- 26 逃脱的案犯
- 27 教授有几个孩子
- 28 兄弟赛跑
- 29 魔鬼活了多少岁

答案

第六篇 乱用类比——推论与前提没关系

思维训练题

- 1 旋转的图案
- 2 角度问题
- 3 不规则图形
- 4 神秘的五角星
- 5 奇怪的汉字
- 6 三角形与正方形
- 7 相似之处
- 8 对照
- 9 递推
- 10 一一对应
- 11 直线与折线
- 12 暗含的规律
- 13 找相同
- 14 演变
- 15 找规律
- 16 奇妙的关系
- 17 问号处应该是什么
- 18 黑白棋
- 19 三角
- 20 奇怪的规律
- 21 阴影
- 22 神奇的变换

<<别用1.0的思维管理2.0的世界>>

- 23 负负得正
- 24 奇怪的组合
- 25 重叠
- 26 角度与方向
- 27 复杂变简单
- 28 重复的部分
- 29 不同的标志
- 30 转弯
- 31 拼图
- 32 遮挡
- 33 共同特征
- 34 旋转的黑块

答案

第七篇 以偏概全——胡乱归纳错误推理

思维训练题

- 1 D图代表什么
- 2 摆苹果
- 3 拨开关
- 4 第1000根手指
- 5 时间的问题
- 6 冰雹数列
- 7 有名的数列
- 8 隐含的规律
- 9 字母旁的数字
- 10 猜字母
- 11 奇怪的数据
- 12 刻字先生
- 13 填空题
- 14 倒金字塔
- 15 金字塔数列
- 16 边缘的点
- 17 递推的图案
- 18 奇怪的图案
- 19 对称图形
- 20 方块与圆圈
- 21 直线与圆圈
- 22 阳春白雪
- 23 滚动
- 24 柱状图
- 25 简单的规律
- 26 下一个是什么
- 27 旋转的图形
- 28 神奇的组合
- 29 图形和符号
- 30 不规则图形
- 31 黑白点
- 32 箭头的方向

<<别用1.0的思维管理2.0的世界>>

答案

第八篇 过于单调——缺乏变通和想象力

思维训练题

- 1 需要几面镜子
- 2 携带钢管
- 3 称重
- 4 男男女女
- 5 疯狂飙车
- 6 确定开关
- 7 巧摆啤酒
- 8 分米
- 9 五分钟煮蛋
- 10 盲人分袜
- 11 各行了多少公里
- 12 巧分苹果
- 13 十六点连线
- 14 时钟的问题
- 15 如何通过
- 16 称量水果
- 17 警察抓小偷
- 18 拉断一根绳子
- 19 门上的洞眼
- 20 紧急手术
- 21 村口的一排树
- 22 如何过河
- 23 巧付工资
- 24 烧香计时
- 25 巧分大米和小麦
- 26 奇怪的不等式
- 27 聪明的教练
- 28 巧过小桥
- 29 分牛

答案

第九篇 习惯简洁——论证过程不够严密

思维训练题

- 1 谁男谁女
- 2 参加会议的人员
- 3 亲戚关系
- 4 彩旗的排列
- 5 老朋友聚会
- 6 谁拿了我的雨伞
- 7 猜国籍
- 8 骰子赌局
- 9 猜年龄
- 10 没有出黑桃
- 11 两个聪明的徒弟
- 12 不同部落间的通婚

<<别用1.0的思维管理2.0的世界>>

- 13 左邻右舍
 - 14 谁击中了杀手
 - 15 五人读书
 - 16 实习员工的一星期
 - 17 避暑山庄
 - 18 巧辨坏球
 - 19 五兄弟
 - 20 谁养鱼
 - 21 寻找果汁
 - 22 谁被录用了
 - 23 中国五大湖
 - 24 谁通过了六级
 - 25 猜颜色
 - 26 王先生的妻子
 - 27 漂亮女同事的男友
 - 28 不同国家人的交流
 - 29 并非多才多艺
 - 30 谁有钱
 - 31 白色和黑色的纸片
 - 32 猴子的谎言
 - 33 指认罪犯
 - 34 哪一天一起营业
 - 35 五束玫瑰花
- 答案

<<别用1.0的思维管理2.0的世界>>

章节摘录

版权页：插图：在酒吧问题中，同样有这样的情况。

假如其中一个人对未来的人数作出了一个预测而决定第 n 天去还是不去酒吧，他的行为反映在下次去酒吧的人数上，这个数目对其他人的预测及第 $n+1$ 天去和不去的决策造成影响，即第 $n+1$ 天中去酒吧的人数中含有他第 n 天的决策的影响。

而他对第 $n+2$ 天人数的预测要根据 $n+1$ 的人数，这样，他第 n 天的预测及行为给其他人造成的影响反过来又对他第 $n+2$ 天的行为造成影响。

随着时间的推移，他的第 n 天的决策的效应会越积越多，从而使得整个过程是不可预测的。

生活中有很多例子与这个模型是相同的。

比如社会上经常举行的所谓大众评选活动，如全社会进行的“十佳运动员”评选活动，电影爱好者的“百花奖”的评选活动。

在这些投票过程中，对于每个投票者的激励是：他如果“正确地”选中某些人，比如“十佳运动员”的评选，不仅要选中10个人，而且顺序也要正确，那么投票者将获得某种奖励。

但是如何才能选中“正确的”人选呢？

有“正确的”人选吗？

得票多的就是“正确的”吗？

严格地说：得票最多的是第一名（比如“十佳运动员”中的第一），得票次之的是第二名（如“十佳”运动员中的第二名），等等。

因此，投票者能够选中的话，或者说被他提名的能够当选的话，关键是猜测到别人的想法。

猜测对了，你就能获奖；猜测错了，你则不能获奖。

在这里，我们可以看到没有正确与否，或者谁应该选上、谁不应该选上的问题，而是投票的人相互猜测的结果（在这个过程中当然舆论的导向作用是很大的，它似乎告诉人们某某人是其他许多人所要选的）。

这个例子与酒吧问题的结构是一样的，只不过评选是一次性的，没有过去的历史可以归纳。

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>