

CHARLES PHILLIPS

**MYŚLĘ, WIĘC JESTEM**  
50 ŁAMIGŁÓWEK WSPOMAGAJĄCYCH

# MYŚLENIE

# WIZUALNE



Tytuł oryginału: How to Think: 50 Puzzles for VISUAL Thinking

Tłumaczenie: Marta Czub

ISBN: 978-83-283-0782-7

Text and puzzles copyright © Imagine Puzzles 2009.  
This edition 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.

Translation copyright © 2015 by Helion S.A.

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.

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 dołożyli 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/my5wiz>

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](mailto: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](#)

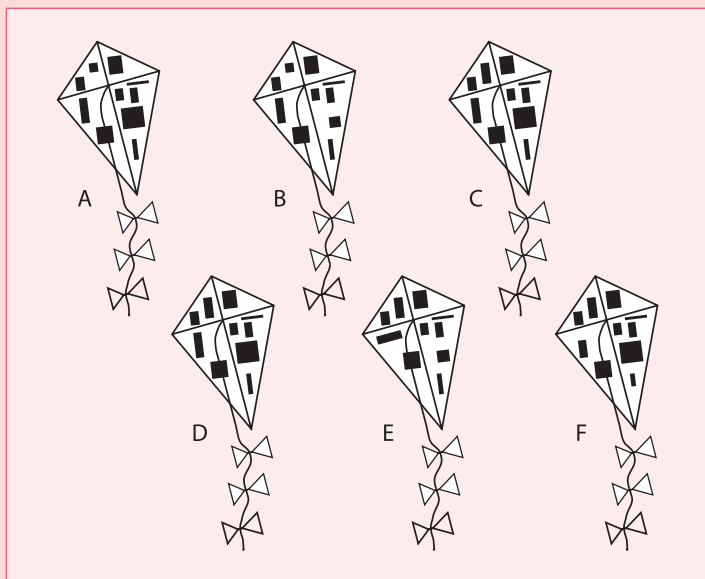
# SPIS TREŚCI

<b>WSTĘP.</b> Jak myśleć wizualnie	6
<b>Łamigłówki o NISKIM stopniu trudności.</b> Rozgrzewka	11
<b>Łamigłówki o ŚREDNIM stopniu trudności.</b> Trening	29
<b>Łamigłówki o WYSOKIM stopniu trudności.</b> Wycisk	49
<b>WYZWANIE</b>	67
<b>ODPOWIEDZI</b>	73
Literatura i zasoby	92
Notatki	93
O autorze	96

3 – 4  
minuty

## NA WSI (2.)

Na drugim poziomie gry *Na wsi Bernard* ma odnaleźć jednakowe elementy (łamiglówka 8.). Gracz dociera na targane wiatrem pole, nad którym unosi się sześć latawców. Tylko dwa są takie same, a zadanie polega na tym, żeby w ciągu czterech minut je odnaleźć.

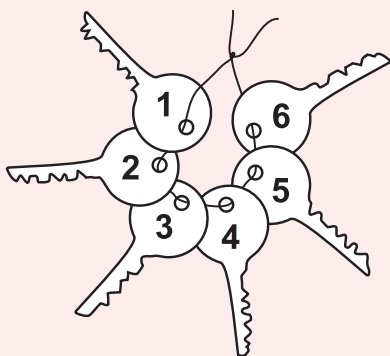


**WSKAZÓWKA**  
jak  
myśleć

Prawy górny element jest taki sam we wszystkich sześciu latawcach, więc możesz nie zwracać na niego uwagi.

## BRELOCZEK (2.)

Tadek z hotelu Zielony Ogród awansował na kierownika nocnej zmiany. Daje swoim nowym podwładnym, Tosi i Toli, wersję swojego zadania z kluczami (łamiągłówka 3.). Muszą dopasować klucze do odcisków ząbków. Czy możesz pomóc dziewczynom?



A



B



C



D



E



F

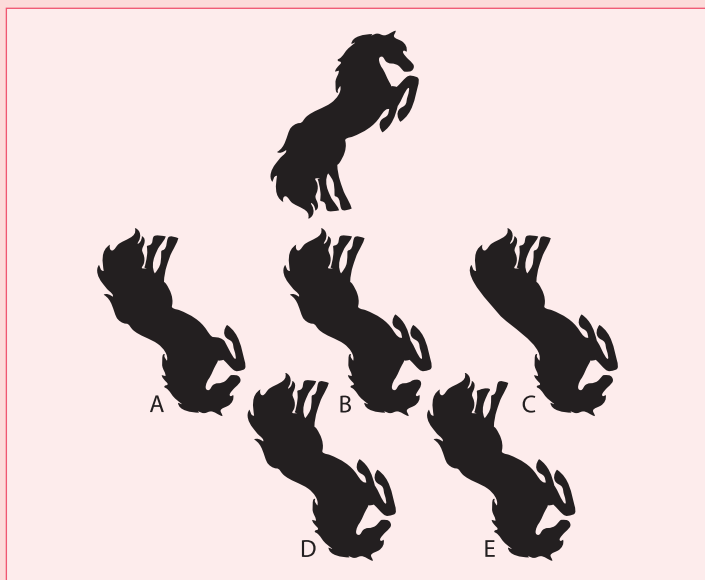
**WSKAZÓWKA**  
jak  
**myśleć**

Zacznij od klucza 6. lub 1. — są ustawione niemal pionowo, więc łatwiej porównać je ze znajdującymi się niżej odciskami.

3 – 4  
minuty

## CIEŃ CWANIAKA

Norbert Szansa, kierownik działu marketingu toru wyścigów konnych, wymyślił poniższą grę, aby wypromować nową wielką gonitwę. Zadanie polega na tym, żeby ustalić, który z pięciu pokazanych poniżej cieni należy do Cwaniaka, stojącego dęba konia o puszystym ogonie. Zwycięzca dostaje darmową wejściówkę na gonitwę.



WSKAZÓWKA  
jak  
myśleć

Przypatrz się zarówno ogonowi, jak i nogom Cwaniaka.

## STAROŻYTNE TABLICZKI (2.)

Jacek wymyśla drugą zagadkę dla swojego taty, Aureliusza (łamigłówka 14.). Tym razem ustawione w rzędzie tabliczki zawierają litery alfabetu. Tak jak wcześniej zadanie polega na tym, aby ustalić, która z czterech tabliczek (A, B, C czy D) powinna znaleźć się na miejscu znaku zapytania, i zakończyć sekwencję.

Z	L	J
C	H	N
M	I	W

T	H	F
E	K	Ó
L	G	T

P	E	Ć
G	M	S
J	Ę	S

?

N	B	A
I	O	U
H	C	P

A

B	A	N
J	O	U
G	D	P

B

N	B	A
J	O	U
H	D	P

C

N	C	A
J	P	U
H	D	P

D

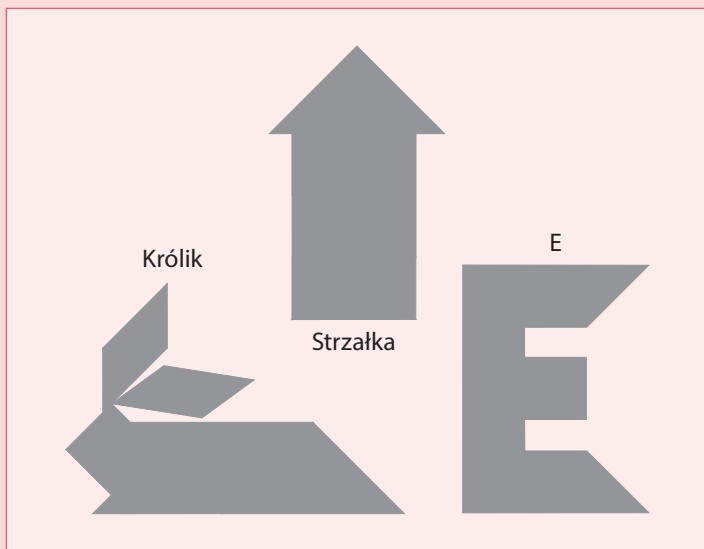
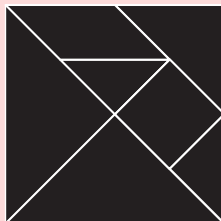
**WSKAZÓWKA**  
jak  
**myśleć**

Zrób użytek ze swoich umiejętności dekodowania. Szukaj powtarzalności w sekwencjach liter.

3 – 4  
minuty

## TANGRAM PANA AUTENTYKA (2.)

Oto kolejny tangram wymyślony przez nauczyciela plastyki z Liceum Ogólnokształcącego im. Leonarda da Vinci, pana Autentyka (łamigłówka 12.). Tak jak wcześniej, spróbuj stworzyć pokazane niżej kształty przy użyciu siedmiu elementów tangramu (po prawej). Pamiętaj, że w każdym przypadku musisz wykorzystać wszystkie elementy oryginalnego tangramu i że nie mogą one na siebie nachodzić.



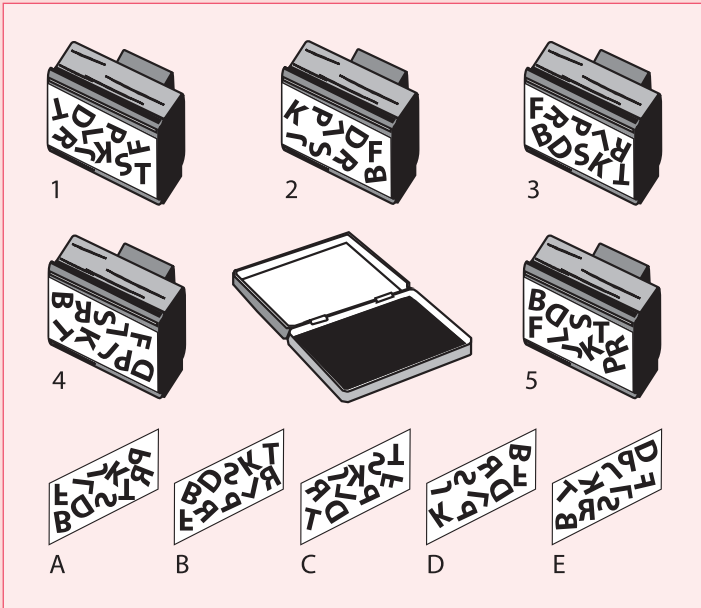
WSKAZÓWKA  
jak  
myśleć

Na dolne ucho królika nadaje się tylko jeden element.



## BAŁAGAN W KLEKSIE (2.)

Pan Stalówka musiał odwiedzić mamę w szpitalu, w związku z czym poprosił Heńka, żeby przypilnował sklepu Kleks (łamigłówka 2.). I znów Heniek dopuścił do tego, że wszystkie pieczątki i ich odbitki kompletnie się pomieszały. Za kilka minut przyjdzie profesor Potok, aby obejrzeć nowe odbitki. Czy możesz pomóc panu Stalówce dopasować pieczątki do właściwych stempli?



WSKAZÓWKA  
jak  
myśleć™

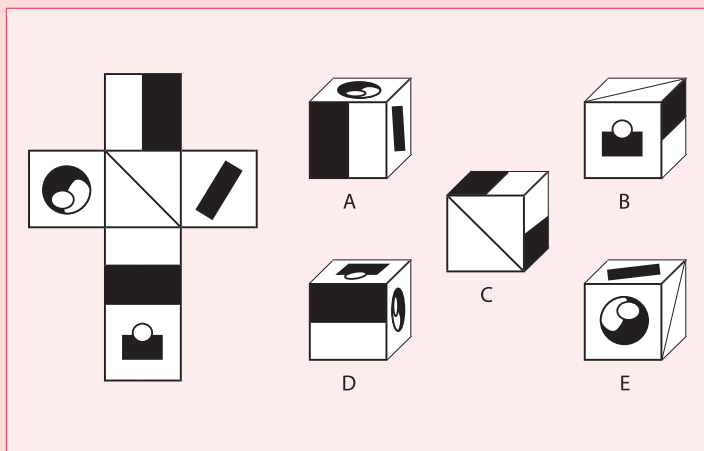
Może połączysz odnalezione pary linią?

3 – 4  
minuty

## DYWANOWY SZEŚCIAN

Projektant mebli Damian wymyśla poniższe zadanie w ramach prezentu urodzinowego dla swojego przyjaciela, Olka, który uwielbia łamigłówki. Rysuje poniższy wzór na kartce i zadaje Olkowi pytanie: „Kiedy wzór zostanie złożony w kostkę, który z sześciánów A – E otrzymamy?”

Czy możesz pomóc Olkowi? Jeśli udzieli prawidłowej odpowiedzi, Damian przerobi wzór na mebel — kawałek grubego dywanu, z którego można złożyć siedzisko w kształcie sześcianu.



**WSKAZÓWKA**  
jak  
myśleć

Jeśli zastanowisz się najpierw, które ściany mogą, a które nie mogą ze sobą sąsiadować po złożeniu wzoru, wykluczysz automatycznie część możliwości.

# 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>

# MOC OBRAZÓW dla Twojego **MÓZGU**

**Jak myśleć wizualnie**, czyli polepszyć wyobraźnię przestrzenną i zdolność wizualizacji  
Obrazowe łamanie głowy, czyli **50 zadań na rozwinięcie umiejętności  
myślenia wizualnego**

**Wyzwanie**, czyli wspaniała rozrywka na deser

Czy tego chcemy, czy nie, żyjemy w kulturze obrazkowej. To nie sprzyja długiej lekturze i kontemplacji, a wszyscy wokół zdają się hołdować zasadzie: jeden obraz wart więcej niż tysiąc słów. Od tego, jak radzimy sobie z wizualizacją własnych pomysłów, często zależy ich realizacja. Na szczęście myślenie wizualne, podobnie jak inne rodzaje myślenia, można wyćwiczyć i stale rozwijać. A jedną z najprzyjemniejszych form ćwiczenia tej umiejętności jest rozwiązywanie łamigłówek. Dzięki interesującym zadaniom zawartym w tej książce nauczysz się zwracać uwagę na szczegóły i dostrzegać wokół siebie różne wzorce.

Znajdziesz tu pół setki łamigłówek o różnym stopniu trudności. Wszystkie one mają jeden cel: poprawić Twoje umiejętności myślenia wizualnego, nauczyć Cię analizować obrazy i wychwytywać ich ukryty sens oraz zwiększyć Twoje zdolności wizualizacji. Podczas rozwiązywania zadań Twój mózg zacznie doceniać moc obrazów, a Ty będziesz się świetnie bawić. Łamigłówki są ułożone od najprostszych do najtrudniejszych. A gdy uporasz się z całą pięćdziesiątką, będziesz musiał szczerze odpowiedzieć sobie na zagadkowe pytanie o to, czy masz wizję... Podejmij wyzwanie!

## **Obrazkowy zawrót głowy!**

**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: 35280

 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/nowości>

Hellon SA  
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice  
tel.: 32 230 98 63  
e-mail: [sensus@sensus.pl](mailto:sensus@sensus.pl)  
<http://sensus.pl>

cena: 19,90 zł

ISBN 978-83-283-0782-7



9 788328 307827