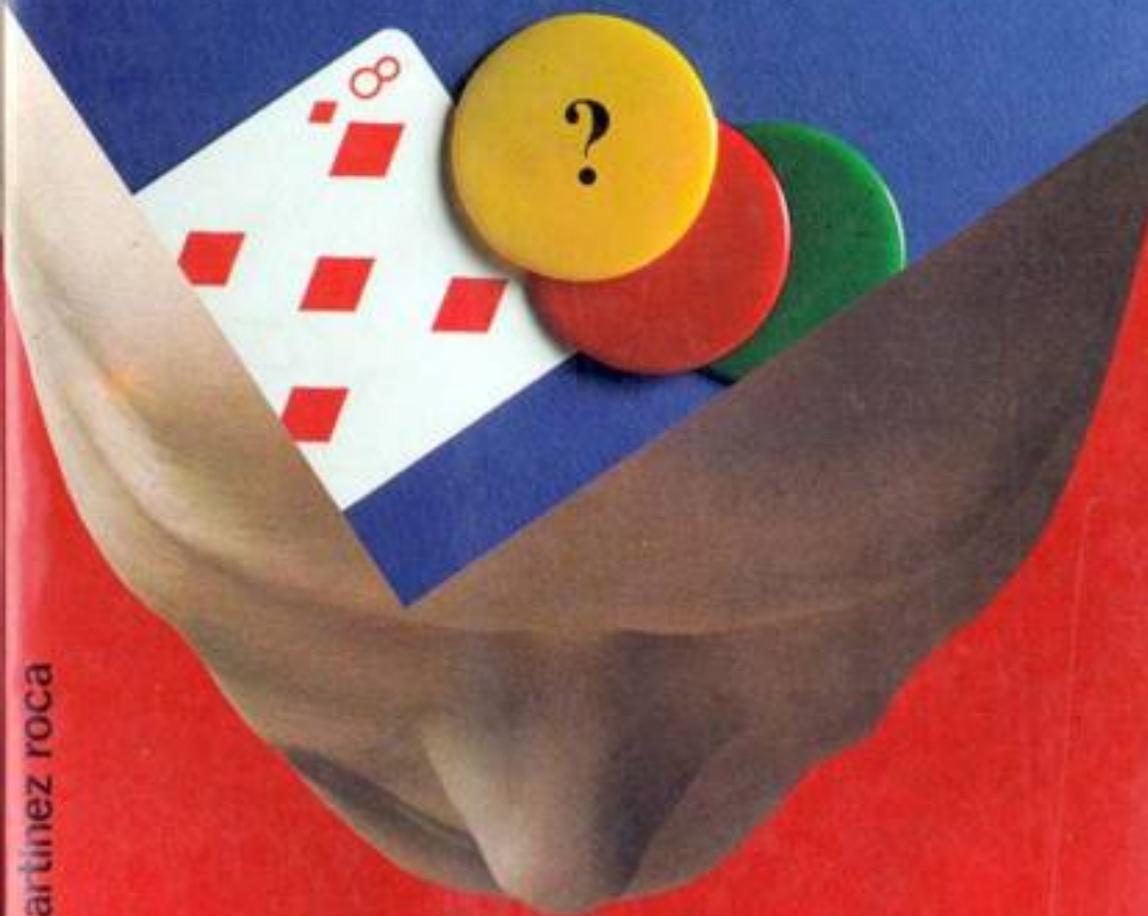


M. Meirovitz • P. Jacobs

# DESAFIE A SU INTELIGENCIA



martinez roca

Un programa completo de gimnasia mental. El famoso inventor del MASTERMIND le ofrece cientos de juegos estimulantes que le enseñarán a desarrollar su inteligencia al mismo tiempo que se divierte.

**CONTIENE**  
fichas, cartas y tableros  
para los juegos

**Juegos que estimularán su inteligencia natural.**

**Le guiarán en su estrategia y en su lógica.**

**Le fortalecerán en la resolución de problemas.**

**Desarrollarán su creatividad. Facilitarán su toma de decisiones.**

Por fin un libro de juegos estimulantes y educativos que, al mismo tiempo que le brinda incontables horas de entretenimiento y diversión, le ayudará a desarrollar su inteligencia. Esta obra es una auténtica «gimnasia para la mente» que ejercita la inteligencia y refuerza la potencia intelectual. Usted perfeccionará sus aptitudes mentales y aprenderá a aplicar los principios del raciocinio a su vida cotidiana. El libro se divide en:

- 1) Juegos de lógica deductiva
- 2) Juegos de lógica inductiva
- 3) Juegos de estrategia de movimiento
- 4) Juegos de estrategia conflictiva

Una obra pensada para que usted mismo pueda cambiar las reglas y desarrollar juegos nuevos.

- Instrucciones claras y sencillas
- Juegos fáciles para cualquier edad
- No se precisan conocimientos previos de los juegos
- Encontrará siempre el nivel apropiado para usted
- Podrá ir aumentando sus aptitudes gradualmente, desde el nivel más sencillo al más complejo.

**Usted podrá aplicar los principios de estos juegos a las situaciones que se le planteen en su vida diaria.**

Cubierta: Geest/Hoverstad

Marco Meirovitz y Paul I. Jacobs

# Desafíe a su inteligencia

Título original: *Brain Muse le Builders*,  
publicado por Prentice-Hall, Inc., Nueva Jersey

Traducción de Matilde Taboada

*Edición digital: Sargont (2019)*

© 1983 by Marco Meirovitz and Paul I. Jacobs

© 1985, Ediciones Martínez Roca, S. A.

Barcelona

ISBN: 84-270-0939-9

D.L. B-32037-88

Impreso en España

*Printed in Spain*

## Prefacio

Si le gusta jugar y entretenerse y, al mismo tiempo, desea desarrollar sus facultades mentales, este libro está hecho para usted.

Los juegos que en él se incluyen se presentan de tal forma que inducen a jugar, enseñan a hacerlo y proporcionan la práctica necesaria para aplicar lo aprendido a las condiciones propias de otras situaciones de la vida.

Este libro le ayudará eficazmente a incrementar sus capacidades mentales en lo que se refiere a la deducción, la inducción, la estrategia y el pensamiento creativo. También le enseñará otras muchas habilidades (como tomar decisiones, prever lo que va a suceder, plantear prioridades, aceptar riesgos, hacer predicciones, tener paciencia y reaccionar velozmente) que intervienen en los juegos, aunque no las hayamos tratado en capítulos específicos. Y sabrá cómo aplicar esas habilidades en su vida diaria.

Se dará cuenta de que, al desarrollar sus facultades mentales mediante este libro, obtendrá otros beneficios: aumentará su confianza en sí mismo, perderá el «miedo a pensar», se desarrollará su personalidad y se conocerá mejor.

Presentamos aquí un programa, preparado cuidadosamente, para el desarrollo paso a paso de las facultades mentales. Cada persona debe determinar, al principio, el nivel en que se encuentra. El libro se adapta a cualquier edad, lo mismo que a aquellas personas que no poseen una gran preparación ni conocimientos especiales. Pueden utilizarlo los maestros, los padres, grupos de amigos o individuos aislados. O bien, se juega en familia, entreteniéndose y aprendiendo juntos.

Tal vez forme usted parte de los muchos padres cuyos hijos tropiezan con dificultades en una asignatura en particular, como las matemáticas, o que no se interesan por el trabajo escolar en general. En ese caso, podrá suscitar su interés mediante estos juegos y verá mejorar, gracias a su ayuda, las facultades de su hijo en áreas importantes.

Naturalmente, siendo maestro, hay muchas más posibilidades de que entre sus alumnos haya algunos sujetos susceptibles de beneficiarse con los juegos. Creemos que jugarlos constituye un

medio ideal para desarrollar las facultades mentales. En primer lugar, son entretenidos. Tanto los niños como los adultos son capaces de pasar horas jugándolos. Y he aquí otras muchas de las ventajas que presentan:

- Incluyen todos los elementos básicos de las actividades diarias en el trabajo, la escuela y el hogar: planificación del futuro, toma de decisiones, planteamiento de prioridades, trato con personas con objetivos incompatibles con el propio, etc.

- Dado que los juegos son entretenidos, disfrutará con ellos, al mismo tiempo que desarrollará sus facultades mentales.

- Se pueden jugar a distintos niveles, de acuerdo con las facultades de los jugadores. De ese modo, todo el mundo está en condiciones de participar y de disfrutar jugando. Por ejemplo, se empieza un juego al nivel en que uno se siente más cómodo y se va pasando a un nivel más alto a medida que aumentan las facultades y la confianza en sí mismo.

- Al jugar, se ejercitan activamente las facultades mentales. Lo mismo que no se aprende a jugar al tenis hablando o leyendo acerca de la cuestión con la misma facilidad que sobre el terreno, las facultades mentales no se desarrollan sin verse obligados a pensar.

- Los juegos implican un proceso social, en que los jugadores aprenden a comunicarse, cooperar y competir.

- Las investigaciones han demostrado su valor en la enseñanza. Muchas escuelas y universidades utilizan los juegos de simulación como un método didáctico efectivo.

- Los juegos constituyen un medio provechoso y entretenido para llenar los momentos de ocio, cada vez mayores.

- Proporcionan al educador y al psicólogo una oportunidad para estudiar la inteligencia en acción del alumno, superior a la que ofrecen los tests de inteligencia, más artificiales y que suscitan ansiedad.

- Dan la oportunidad de recurrir a la imaginación, a la fantasía, y de probar nuevos roles.

- Nos permiten enseñar y aprender, amplían nuestra experiencia de la vida y desarrollan nuestra personalidad.

Entre los juegos incluidos en este libro, figuran algunos con los que se entretuvieron los hombres de diversas culturas durante cientos y, en algunos casos, miles de años. Hemos añadido algunos de los favoritos en los tiempos modernos, creando otros especialmente para este libro.

No se necesita otro material que las cartulinas que van adjuntas al libro, además de, en determinadas ocasiones, lápiz, papel y algunas monedas de escaso valor.

No obstante, utilizar *barajas ordinarias de póquer* tiene varias ventajas:

- Niños y adultos están familiarizados con dichas cartas.
- En el mundo entero se juega y se gusta de los mismos juegos.
- Las barajas ordinarias se cuentan entre el material educativo más barato.
- Se puede jugar a los mismos juegos con independencia del idioma que se hable.

Este libro le mostrará, pues, cómo aumentar sus facultades de deducción, inducción, estrategia y creación a través del juego, y cómo desarrollar el hábito de aplicarlas en la vida diaria. Las capacidades mentales, lo mismo que las capacidades atléticas, mejoran con el ejercicio apropiado. Le invitamos a comprobar que los juegos que presentamos son un camino agradable y efectivo para ejercitar sus «músculos mentales».

# Introducción

## EJERCITE SUS «MÚSCULOS MENTALES»

Si le gusta jugar y entretenerse y desea desarrollar sus facultades mentales —todo al mismo tiempo—, este libro está hecho para usted. Quizás esto le parezca una jactancia. Por eso, le invitamos a comprobar que es capaz de hacer lo que afirmamos.

Damos por sentado que se juega mejor al tenis cuando se practica y que se adelanta más aún cuando se cuenta con el entrenamiento adecuado. Ciertamente existen «atletas natos», pero todos nos beneficiamos con la práctica. Damos asimismo por sentada la importancia de hallarse en buena forma física. Conservamos la salud gracias al ejercicio regular. Si el ejercicio se convierte en algo agradable, que nos hace disfrutar, como el tenis, el baile, el patinaje, etc., su eficacia se intensifica. El ejercicio nos permite vencer las dificultades que nos opone una actividad física. Tendemos entonces a dedicarnos a esa actividad con mayor frecuencia y, como resultado, a considerarnos mejores en ella. Pero no necesitamos llegar a ser un campeón o una *superstar* en todo tipo de actividades. Sólo necesitamos sentirnos cómodos y disfrutar al entregarnos a ellas.

Lo que acabamos de decir se aplica también a la posesión de unas buenas facultades mentales. Se piensa mejor cuando se practica siguiendo el entrenamiento adecuado. Puesto que pensamos de manera ininterrumpida, más vale hacerlo bien y conseguir una mayor productividad en todos los aspectos de la vida. Sentirse a gusto durante el proceso, disfrutar con él y perfeccionarlo. Todo esto significa que debemos ejercitar nuestros «músculos mentales».

¿Ejercita usted su musculatura mental con regularidad? Hay mucha gente que no lo hace. Les aterra pensar. Se dicen a sí mismos: «Es demasiado difícil. No puedo. Y no quiero que los demás se den cuenta de que no puedo». Uno se siente *más seguro* cuando no intenta una cosa. Ahora bien, ni usted ni nadie sabemos adonde somos capaces de llegar. Debido a eso, solemos actuar como si nuestra capacidad mental estuviera adormecida. Y sin embargo, con sólo permitirnoslo, veríamos que podemos usar

nuestra mente mucho mejor de lo que hacemos normalmente. Si venciéramos el miedo, lograríamos despertar nuestra mente. Por ejemplo, mucha gente dice: «No sirvo para las matemáticas. No me entran los números en la cabeza». En realidad, están diciendo: «Carezco de instrucción. Me siento turbado cuando me veo ante algo que ignoro. Y no voy a ponerme de nuevo en una situación en que sé que me sentiré turbado». Los especialistas en la enseñanza han comenzado hace poco a comprender la realidad de la «ansiedad ante las matemáticas», ansiedad susceptible de curación. En un sentido más general, también se cura el «miedo a pensar» y, como se verá, el tratamiento es agradable.

Existe otro tipo de personas que tampoco ejercitan su musculatura mental con regularidad. A ellos no les asusta pensar. Simplemente, les parece que eso supondría tomarse demasiado trabajo. ¿Entra usted en esta categoría? En caso afirmativo, comprobará que ejercitar sus músculos mentales puede resultar muy divertido.

## FACULTADES MENTALES E INTELIGENCIA

¿Pero qué son esas «facultades mentales» a las que nos estamos refiriendo? La mayoría de la gente confunde las «facultades mentales» con la «inteligencia». De hecho, tanto los diccionarios como los psicólogos fallan al definir exactamente la inteligencia. Veamos lo que dicen diversos diccionarios sobre el significado de esta palabra:

- Aptitud para aprender o comprender a partir de la experiencia; aptitud para adquirir y retener el conocimiento; aptitud mental...
- Aptitud para reaccionar rápidamente y bien ante una situación nueva; uso de la facultad de razonamiento para resolver problemas; dirección del comportamiento, etc., de manera eficaz.
- Capacidad de adquirir y aplicar el conocimiento; facultad de pensar y razonar.

Por lo tanto, los diccionarios hablan de la inteligencia como de una capacidad, una facultad y una aptitud. Y definen estos términos como sigue:

- *Capacidad*: poder de recibir y retener el conocimiento, las impresiones, etc.; aptitud mental.
- *Facultad*: poder o aptitud para hacer una cosa en particular.

- *Aptitud*: poder de hacer alguna cosa, física o mental.

Otros diccionarios definen la capacidad y la facultad como aptitud, la aptitud como talento, y el talento como aptitud. ¿Y por qué dicen que la inteligencia es aptitud, la capacidad o la facultad de hacer? Porque sirve para aprender o comprender, para adquirir y retener el conocimiento, para aplicarlo, para pensar, para razonar, etc.

Ciertos psicólogos confiesan abiertamente su confusión respecto a lo que entienden por «inteligencia». Así, en 1927, el psicólogo Charles Spearman afirmó que el término «inteligencia» se había convertido en «un simple sonido vocal, una palabra con tantos significados que había terminado por no tener ninguno». Y otro especialista, T. R. Miles, comentó: «Toda afirmación que empiece por “la inteligencia es...”, provocará con toda justicia las sospechas». Sin embargo, las definiciones, tanto de los diccionarios como de los psicólogos, tienen algo en común. Incluyen en la inteligencia *la aptitud para adaptarse a las situaciones nuevas y para resolver problemas en un medio ambiente mudable*.

Tal aptitud, a pesar de la desgana que muestran muchas personas para desarrollarla, es más necesaria hoy en día de lo que nunca fue antes. No cabe duda de que vivimos en un mundo mucho más complejo que el de veinte, incluso diez años atrás. Si queremos progresar en este mundo siempre cambiante, tenemos por fuerza que mejorar nuestras destrezas mentales.

Este libro se propone, pues, ayudarle a ejercitar y desarrollar sus facultades mentales, enseñándole a transferir los principios que ha aprendido a sus actividades cotidianas. Con sólo que consigamos hacerle *más consciente de su proceso de razonamiento*, habremos dado un gran paso para convertirle en un pensador más eficaz y en una persona más capaz de enfrentarse al desafío del cambio.

## TIPOS DE DESTREZAS MENTALES

En los últimos años, los psicólogos han empezado a aceptar que en la inteligencia se incluyen destrezas mentales muy distintas y que lo que alguien es capaz de hacer con su mente depende de las experiencias que haya tenido. Nuestro enfoque coincide con este nuevo punto de vista, por lo cual le proporcionaremos las experiencias más susceptibles de incrementar sus aptitudes. Le ayudaremos a ejercitar su musculatura mental. Para este

primer libro, hemos seleccionado cuatro destrezas mentales importantes. Helas aquí:

- *Lógica deductiva*: cómo ensamblar datos aislados pero relacionados entre sí, eliminar la información impropia y llegar a la conclusión requerida.
- *Lógica inductiva*: cómo descubrir leyes mediante una observación cuidadosa de los elementos similares y distintos entre diversos casos.
- *Estrategia*: cómo trazar planes y organizar las cosas para alcanzar un objetivo determinado.
- *Pensamiento creativo*: cómo llegar a ideas nuevas y distintas.

En este libro, puede elegir concentrarse en cada destreza por separado, lo mismo que en el tenis, por ejemplo, se puede uno entrenar en el saque, en los golpes directos o en los reveses. Naturalmente, esas facultades no existen de manera aislada. Para ser creativo, hay que pensar inductivamente; se utiliza la lógica para planear una estrategia, etc. Además, en los juegos de este libro intervienen otras muchas destrezas: toma de decisiones, visión de lo que va a suceder, planteamiento de prioridades, aceptación de los riesgos, predicción, paciencia y rapidez de reacción. Las desarrollará también, pero no les hemos dedicado capítulos específicos.

## UN MEDIO ENTRETENIDO DE EJERCITAR LA MUSCULATURA MENTAL

Jugar supone un medio ideal para incrementar las facultades mentales. En primer lugar, los juegos son entretenidos. Los niños juegan de manera espontánea durante horas. También los adultos, cuando disponen del tiempo necesario. Resulta mucho más divertido aprender la lógica tratando de adivinar la carta que tiene en su mano el adversario que aprenderla recurriendo a silogismos como el siguiente:

Todos los perros son animales.  
*Fido* es un perro.  
Por consiguiente, *Fido* es un animal.

Aprovechemos, pues, nuestra fuerte inclinación al juego y convirtámoslo en una sesión de aprendizaje. Veamos las ventajas

de desarrollar las facultades mentales mediante el juego:

- Los juegos incluyen todos los elementos básicos de las actividades diarias en el trabajo, la escuela y el hogar: planificación, toma de decisiones, planteamiento de prioridades, trato con personas cuyos objetivos son incompatibles con los nuestros, etc.

- Las reglas del juego proporcionan una estructura a la cual ajustarse con vistas al objetivo, resolver los problemas y los conflictos personales y desarrollar la personalidad.

- La destreza mental se adquiere ejercitándola. No se aprende a jugar al tenis hablando o leyendo acerca de él con la misma facilidad que jugando. Del mismo modo, no se desarrollan las facultades mentales sin verse obligado a pensar.

- Dado lo entretenido de los juegos, atraen a un gran número de participantes. Enseñar se hace más fácil gracias a que los alumnos se hallan más motivados.

- Se juega a diferentes niveles, de acuerdo con la capacidad del jugador. Todo el mundo puede intervenir y disfrutar jugando. Al empezar a jugar a un nivel que no sobrepasa al sujeto e ir aumentando gradualmente su destreza, aumenta también su confianza en sí mismo.

- Las investigaciones han demostrado el valor didáctico de los juegos. Muchas escuelas y universidades utilizan juegos de simulación como un método eficaz de instrucción.

- Los juegos desarrollan la personalidad y el carácter de los jugadores. Cada vez disponemos de más tiempo para el ocio, y jugar puede ser un medio provechoso y *francamente divertido* de pasarlo.

- Los juegos proporcionan la oportunidad de emplear la imaginación y la fantasía, de cambiar de papel y escapar a las realidades desagradables.

- A través de los juegos, se enseña, se aprende y se amplía la experiencia de la vida.

## EL JUEGO DE LA VIDA

Los juegos conceden todas esas ventajas porque son el reflejo de la vida. Los juegos a que jugamos reflejan la cultura en que vivimos o, en ciertos casos, la cultura en que vivieron nuestros antepasados. Por ejemplo, una pintura descubierta en una tumba egipcia de hacia 1800 a.C. muestra que existían ya dos juegos que coincidían en lo esencial con el juego de damas chino y el

juego de damas actual. ¿Cómo se originaron tales juegos? No sabemos con seguridad dónde, cuándo y por qué se inventaron. Probablemente, los primeros fueron de tipo deportivo, con objeto de que los cazadores fortaleciesen sus cuerpos para la caza. Quizá, al ir pasando el tiempo, el jefe de un grupo primitivo aprendió a preparar una batalla dibujando en el suelo el campo en que iba a tener lugar, colocando sobre él piedrecitas para figurar las fuerzas opuestas y moviéndolas para enseñar a sus tropas el plan de batalla. Dicho método serviría también para comunicar el plan a quienes no hablaban el mismo lenguaje. Y variando la disposición de las piedras, el jefe acabaría por probar diversas estrategias, descartando las malas, a fin de no aplicarlas en el campo de batalla. A partir de este comienzo puramente pragmático, sin duda los hombres descubrieron lo divertido que resultaba mover pequeños objetos ajustándose a unas normas definidas y dentro de unos límites determinados. Y empezaron a disfrutar del juego por el simple placer del mismo. Un juego que ha sobrevivido y evolucionado a través de diversas culturas y cientos de años —miles, a veces— demuestra su atractivo básico.

Este tipo de juegos desarrolla asimismo las facultades de supervivencia en las situaciones competitivas y cooperativas. Las situaciones competitivas con que nos enfrentamos en la vida diaria se han modificado, claro está, a lo largo de los siglos, pasando de la simple supervivencia física a los problemas sociales, económicos e interpersonales, mucho más complejos. En consecuencia, han surgido y evolucionado juegos más abstractos e intelectuales, que nos permiten enfrentarnos a la civilización moderna. Además, la mayoría de las situaciones de la vida nos impone límites sobre lo que podemos o no podemos hacer, leyes que nos dicen los «movimientos» que podemos o no ejecutar, las fronteras que no podemos sobrepasar. A eso nos referimos al afirmar que los juegos reflejan la vida.

Examinemos algunas de estas situaciones contemporáneas.

Imagine que se encuentra en una situación de tipo competitivo. Intentará alcanzar su objetivo a pesar de los obstáculos y las restricciones que le opone el medio ambiente. Su éxito depende de que encuentre un camino para sortear los obstáculos. Los actos de otras personas le afectan, desde luego, pero éstas buscan básicamente sus propias metas, sin intentar interponerse en la suya. Por ejemplo, se dirige usted a la playa y desea evitar el exceso de tráfico, o bien, desea ingresar en una universidad muy selectiva.

En una segunda serie de situaciones, compite usted con otras personas para lograr el *mismo* objetivo. En ese caso, tendrá que planear las cosas de tal modo que usted gane y ellas pierdan. Por ejemplo, compite con sus colegas para conseguir el ascenso a un puesto superior que acaba de crearse, o con sus compañeros de clase para obtener la única matrícula de honor que el profesor acostumbra a otorgar durante el curso.

Por último, en una tercera serie de situaciones, la competición se sitúa al nivel de *destruir o ser destruido*. El que no gane no sobrevivirá. Digamos, por ejemplo, que ha iniciado una campaña política. Si no consigue al menos el 10% de los votos, su partido se disolverá. O bien, que se encuentra al mando de una misión militar detrás de las líneas enemigas.

Todas esas situaciones tienen analogías —es decir, juegan con las mismas estructuras— con lo que encontrará en el capítulo sobre la estrategia.

## ESTE LIBRO ES UN GIMNASIO PARA LA MENTE

En todas las escuelas, hay un gimnasio para desarrollar las destrezas deportivas. Pero no existen todavía «gimnasios para la mente». ¿Dónde buscar ayuda para las destrezas mentales?

Las escuelas, en las que tal vez se le ocurra pensar primero, no enseñan a pensar mejor. La mayoría de las escuelas tienen demasiado que hacer y carecen de los recursos necesarios. Tienen que enseñar tantos datos para que los alumnos los aprendan y los re- tengan que bastante trabajo les cuesta ya conseguir comunicar- los a todos. Y cada día se acumulan más, con lo que la tarea de la escuela se vuelve todavía más penosa. Da la impresión de que, a no ser que el progreso humano se detenga, nunca será capaz de proporcionarnos todos los datos que necesitamos.

Hay educadores que ven esta cuestión con claridad. Reconocen que enseñar a *descubrir los datos y a utilizarlos* reviste mayor importancia que enseñar los datos en sí. Pero esos educadores se enfrentan a dos problemas:

1. En general, las escuelas no están preparadas para enseñar a pensar. Les falta el material apropiado. La mayoría de los maestros carecen de la preparación precisa para enseñar las destrezas mentales y les da miedo intentarlo.

2. El sistema educativo está organizado para enseñar asignaturas, no capacidades. Las únicas destrezas que se enseñan, de-

jando aparte las asignaturas, son las que se dispensan en las clases de educación física. Se presiona sin cesar a las escuelas para que enseñen las asignaturas, por lo cual no pueden entretenerse en enseñar además las destrezas mentales.

En este libro, encaramos ambos problemas.

1. Presentamos un programa, cuidadosamente preparado, para enseñar paso a paso las destrezas mentales, útil para los enseñantes, los padres, los grupos de amigos o los individuos aislados. Pueden emplearlo personas de cualquier edad y sin ningún conocimiento especial. Así se supera directamente el primer problema.

2. Conforme vaya aumentando el número de personas que triunfan gracias a este libro, tanto dentro como fuera de las estructuras escolares, se irá imponiendo otra urgencia a los padres, los enseñantes y la comunidad, la de hacer lugar en las escuelas para la enseñanza de las destrezas mentales. Dicha urgencia contribuirá a la solución del segundo problema.

En este gimnasio tan especial, los juegos deben *incitarle* a jugar, ayudarle a aprender *cómo* jugar y permitirle *aplicar* lo que ha aprendido en la situación lúdica a otras situaciones de la vida. Por lo tanto, hemos elegido juegos que poseen un valor educativo y que han entretenido a la gente en muchas culturas distintas, durante cientos y, en algunos casos, miles de años. En todos estos juegos, la diferencia depende de su *razonamiento*, no de la *suerte*. Hemos añadido algunos de los juegos más en boga en la actualidad y creado exclusivamente para este libro otros que resultan muy amenos. En conjunto, le permitirán un número ilimitado de horas de entretenimiento. Los hemos adaptado también a la baraja de póquer normal. He aquí algunas de las ventajas de utilizar la *baraja normal*:

- Tanto los niños como los adultos están familiarizados con ella.
- En todo el mundo se juega y se gusta de los mismos juegos.
- Se puede jugar al mismo juego de cartas con independencia del idioma que se hable.
- Pese a ser barata, la baraja normal permite un número ilimitado de juegos diferentes.
- Por todas estas razones, la baraja desempeña un papel preeminente en los Juegos Olímpicos de la Mente, que está pre-