

ΚΕΦΑΛΑΙΟ

1

Δεν αρκεί να σκέφτεσαι έξω από το κουτί, πρέπει να βγεις από το κουτί

Μην προσπαθείς να σκεφτείς «έξω από το κουτί». Αυτό είναι αδύνατον. Απλώς συνειδητοποίησε την αλήθεια, ότι δεν υπάρχει... κουτί.

The Matrix (1999)

Τις περισσότερες φορές η δυστυχία μας πηγάζει από την αδυναμία επίλυσης ενός προβλήματος ή αντιμετώπισης μιας δύσκολης κατάστασης. Η παρατεταμένη αυτή αδυναμία μάς οδηγεί στην απελπισία, στη θλίψη και, σε τελικό στάδιο, στην κατάθλιψη. Όπως το γαρ πολύ του παραλογισμού γεννά παραφροσύνη, έτσι και το γαρ πολύ της θλίψης γεννά κατάθλιψη. Η αδυναμία αντιμετώπισης μιας στενάχωρης κατάστασης θέτει σε αμφισβήτηση τις ικανότητες και τα ταλέντα μας, ενώ στην κλιμάκωσή της μπορεί να καταλήξει σε κρίση ταυτότητας. Τώρα, όταν λέμε αδυναμία αντιμετώπισης ενός προβλήματος, βάλτε με τον νου σας ότι θεωρείτε εσείς ότι σας αντιπροσωπεύει. Για κάποιους είναι απλήρωτοι λογαριασμοί, αδυναμία αποπληρωμής δανείου, αδυναμία εύρεσης εργασίας, συναισθηματικά προβλήματα, απουσία αποδοχής από τους σημαντικούς άλλους στη ζωή μας, αδυναμία επίτευξης ενός στόχου, αδυναμία απώλειας περιττών

κιλών, αδυναμία προαγωγής, κακή σχέση με το οικογενειακό περιβάλλον κ.ο.κ.

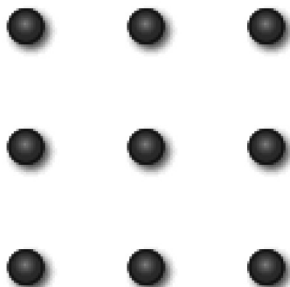
Σε καθεμία από αυτές τις περιπτώσεις και όταν η κατάσταση φτάνει στο απροχώρητο, τείνουμε να ζητάμε τη βοήθεια φίλων και ειδικών, προκειμένου να βρεθούν νέες λύσεις τις οποίες δεν είχαμε σκεφτεί ή δοκιμάσει. Συνήθως τα άτομα αυτά αντιμετωπίζουν την κατάστασή μας με στωικότητα και ψυχραιμία (φυσικό είναι – δεν είναι δικό τους το πρόβλημα και δεν ζουν μαζί του...) και μας συμβουλεύουν να «βγούμε από το κουτί», να δούμε «τα πράγματα διαφορετικά», να «το πάρουμε αλλιώς γιατί θα βρούμε» και άλλα τέτοια εύστοχα και σχετικά. Ωστόσο, πίσω από αυτή την προτεινόμενη αναπλαισίωση της κατάστασης, λείπει το κλειδί του πώς.

Με τη φράση «βγες από το κουτί» υπονοείται η ανάγκη δημιουργικής σκέψης και προσέγγισης της πραγματικότητας. Το κουτί είναι στην ουσία το κανονιστικό πλαίσιο και η συγκεκριμένη δομή που έχουμε δώσει σε μια κατάσταση. Είναι πολύ εύκολο να οριοθετήσετε το κουτί σας με τη βοήθεια ενός φίλου. Προσεγγίστε τον φίλο αυτό του οποίου την άποψη εμπιστευέστε και ζητήστε τη συμβουλή του για ένα θέμα που σας απασχολεί καιρό και για το οποίο έχετε δοκιμάσει τα πάντα αλλά δεν έχετε καταφέρει τίποτα. Κάθε φορά που αυτός σας προτείνει κάτι και εσείς απαντάτε «Δεν γίνεται, δεν είναι δυνατόν, αυτό είναι δύσκολο επειδή... το σκέφτηκα αυτό, αλλά... κ.λπ.», τότε χτυπάτε με δύναμη στους τοίχους του κουτιού σας. Αυτά τα εμπόδια που προβάλλετε για την επίλυση του προβλήματος είναι οι δικοί σας περιορισμοί στην κατάσταση και, προκειμένου να σας στεναχωρήσω λίγο ή και να σας σοκάρω, θα σας πω ότι τους έχετε δημιουργήσει εσείς. Ναι, εσείς!

Φαίνεται ότι υπάρχει μια σχέση αλληλεξάρτησης μεταξύ του τι νομίζω και του τι πραγματικά μου συμβαίνει. Στο τέλος αυτής της σχέσης ανατρέπεται η αντίληψή μας για την πραγματικότητα, καθώς η πραγματικότητα αποτελεί εννοιο-

λογική κατασκευή του μυαλού μας σε πολύ μεγάλο ποσοστό. Αυτό το οποίο νομίζετε ότι ισχύει καταλήγει στο τέλος να αποκτά μια μορφή αυτοεκπληρούμενης προφητείας, της οποίας βασικός δημιουργός και δράστης είστε Εσείς. Ο Henry Ford, ιδρυτής μιας από τις μεγαλύτερες αυτοκινητοβιομηχανίες στον κόσμο, συνήθιζε να αποδίδει αυτή τη σχέση μεταξύ νόησης και πραγματικότητας ως εξής: «Αν πιστεύεις ότι κάτι γίνεται, δίκιο έχεις. Αν πιστεύεις ότι κάτι δεν γίνεται, πάλι δίκιο έχεις». Με τη φράση αυτή δείχνει ότι η πεποίθησή σου πως κάτι είναι εφικτό θα σε οδηγήσει σε έναν τρόπο σκέψης και δράσης που θα κινητοποιήσει μηχανισμούς οι οποίοι θα σε βοηθήσουν να υλοποιήσεις τους στόχους σου. Αντιθέτως, η πεποίθησή σου ότι κάτι δεν είναι σε καμία περίπτωση εφικτό θα υψώσει υψηλά τείχη στις προσπάθειές σου, ώστε στο τέλος η αρχική πεποίθηση θα αποδειχθεί αληθής. Και στις δύο περιπτώσεις η πραγματικότητα θα επιβεβαιώσει την αρχική άποψη. Ωστόσο, αυτό το οποίο γνωρίζουμε από την επιστήμη της φιλοσοφίας σήμερα είναι ότι η πραγματικότητα αυτή δεν προϋπάρχει, δεν εμφανίζεται ντετερμινιστικά σαν παιδί της μοίρας, αλλά είναι το άμεσο αποτέλεσμα της αρχικής πεποίθησης. Η παραπάνω θεώρηση ονομάζεται *δομισμός*.

Για να κατανοήσουμε πρακτικά τον τρόπο με τον οποίο το κουτί μάς εμποδίζει να λύσουμε τα προβλήματα που μας απασχολούν και τον τρόπο με τον οποίο η οπτική μας σχετικά με την πραγματικότητα ουσιαστικά δημιουργεί την πραγματικότητα, ας επιλύσουμε την παρακάτω άσκηση. Στο σχήμα που ακολουθεί υπάρχουν εννιά τελείες. Ο στόχος είναι να σχεδιάσετε με τη βοήθεια ενός μολυβιού τρεις ευθείες γραμμές, χωρίς να σηκώσετε το μολύβι από το χαρτί, οι οποίες να διαπερνάνε όλες τις τελείες. Εναλλακτικά στο πρόβλημα μπορεί να δοθεί λύση και με τέσσερις γραμμές.



Δοκιμάστε το. Η λύση στο πρόβλημα παρουσιάζεται στο σχήμα της σελίδας 20.

Αν δεν καταφέρατε να το λύσετε είναι γιατί στο μυαλό σας, και χωρίς να έχει διατυπωθεί σε καμία περίπτωση κάποιος περιορισμός ως προς τη λύση, υποθέσατε και δεσμευτήκατε από την πεποίθηση ότι η γραμμή πρέπει να ξεκινάει από μία από τις τελείες και να μην ξεφεύγει από το πλαίσιο

Με τον όρο **δομισμός** ή **στρουκτουραλισμός** νοείται ένα διανοητικό κίνημα των μέσων του 20ού αιώνα με το οποίο η γλωσσολογική προσέγγιση του Ferdinand de Saussure (1857-1913) μετεμφυτεύθηκε στις κοινωνικές επιστήμες. Ακαδημαϊκοί και στοχαστές από διαφορετικά γνωστικά πεδία, όπως η κοινωνική ανθρωπολογία, η κοινωνιολογία ή η ψυχολογία, επιχείρησαν να αξιοποιήσουν κατά την εικοσαετία 1950-1970 τον δομισμό ως κεντρικό παράδειγμα ερμηνείας φαινομένων στους τομείς τους και να τον συγχωνεύσουν με παλαιότερες θεωρητικές προσεγγίσεις, όπως ο μαρξισμός ή η ψυχανάλυση.

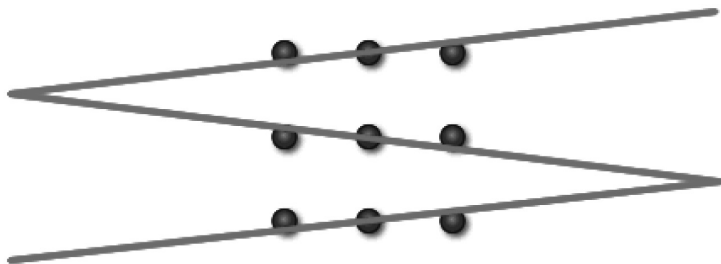
Η ευρύτερη προσέγγιση του στρουκτουραλισμού στις κοινωνικές επιστήμες, με αφετηρία την αρχική γλωσσολογική θεωρία, βρίσκει εφαρμογή σε ένα ευρύ πεδίο που διατρέχει σχεδόν όλο το γνωστικό φάσμα. Το βασικό αξίωμά του είναι ότι κάτω από τις συνειδητές ανθρώπινες κατασκευές, άσχετα με το πεδίο τους, υπάρχουν ασυνείδητες δομές που αναπαράγουν τα διάφορα φαινόμενα, οι οποίες διέπονται από κάποιους νόμους ισορροπίας, κοινούς για κάθε σύστημα που αποτελεί μέρος του φυσικού κόσμου.

Με απλά λόγια, η κεντρική ιδέα του δομισμού είναι ότι ο τρόπος προσέγγισης της πραγματικότητας μέσω του νου και της γλώσσας παράγει με ασυνείδητο τρόπο πραγματικότητα.

που σχηματίζουν οι εννιά τελείες. Ο περιορισμός αυτός που ασυνείδητα επιβάλατε στη διαδικασία επίλυσης του προβλήματος οδήγησε στην τελική αποτυχία. Το ίδιο συμβαίνει και κάθε φορά που αντιμετωπίζετε μια οποιαδήποτε πρόκληση στην προσωπική και επαγγελματική σας ζωή. Οι παραδοχές αυτές που χτίζουν τους τοίχους του κουτιού σας ονομάζονται στην ψυχολογία «hierarchies» (ιεραρχίες) και είναι γνωστικά σχήματα που απλοποιούν τη σκέψη και τη δράση. Κατά συνέπεια, είναι ωφέλιμες για το άτομο και χρήσιμες. Ταυτόχρονα, όμως, μέσω των απλουστεύσεων τις οποίες προσφέρουν οδηγούν σε έλλειψη ευελιξίας και άτεγκτη σκέψη, που αποτελούν εμπόδιο στη δημιουργικότητα. Οι παραδοχές αυτές μας βοηθούν να επιλύουμε το 80% των καθημερινών μας προβλημάτων, αλλά την ίδια στιγμή μάς καθιστούν ανίκανους να επιλύσουμε το υπόλοιπο 20%. Καλό ποσοστό, θα πει κάποιος. Όχι απαραίτητα όμως, αν αυτό το 20% αποτελείται από τα πιο σοβαρά και σημαντικά μας προβλήματα.

Η δημιουργικότητα ή αποκλίνουσα σκέψη αποτελεί ένα από τα λιγότερο προβεβλημένα και μελετημένα αντικείμενα στις ανθρωπιστικές επιστήμες. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι, μολονότι έχουν διατυπωθεί περισσότερες από είκοσι κεντρικές θεωρίες σχετικά με τη νοημοσύνη, ελάχιστες από αυτές επικεντρώνονται στο θέμα της δημιουργικότητας, της εφευρετικότητας, της έμπνευσης – ειδικότερα στο πώς αυτές ορίζονται, τι περιλαμβάνουν και πώς προκαλούνται ή καλλιεργούνται.

Στη συνέχεια του κεφαλαίου θα επικεντρωθούμε στην έννοια της δημιουργικότητας, καθώς αυτή αποτελεί βασική προϋπόθεση προκειμένου να σκεφτούμε έξω από το κουτί ή, σύμφωνα με τον τίτλο του κεφαλαίου, να βγούμε από το κουτί. Η δημιουργικότητα ταυτίζεται με την ικανότητα εναλλακτικής προσέγγισης των ερεθισμάτων του περιβάλλοντος, την καινοτόμα σκέψη, την πρωτότυπη αντίληψη και την εφευρετικότητα. Ένας ευρέως διαδομένος ορισμός προσεγγίζει τη δημιουργικότητα ως την ικανότητα μετασχηματι-



σμού παραδοσιακών ιδεών, κανόνων, γνωστικών σχημάτων, σχέσεων και εννοιών σε σημαντικές μοντέρνες ιδέες, φόρμες, μεθόδους και ερμηνείες. Ως δομικά χαρακτηριστικά της αναγνωρίζονται η προοδευτικότητα, η εφευρετικότητα και η φαντασία.

Προτού δούμε αναλυτικά τα χαρακτηριστικά της δημιουργικότητας, ας μετρηθούμε. Παρακάτω παρατίθενται πέντε βασικοί τρόποι μέτρησης της δημιουργικότητας. Επιλύστε και τις πέντε ασκήσεις και δείτε το επίπεδο δημιουργικότητας στο οποίο βρίσκεστε σήμερα.

1) Εναλλακτικές χρήσεις: Το τεστ αυτό διαμορφώθηκε από τον J. P. Guilford το 1967. Με βάση τις οδηγίες του κατασκευαστή, καλείστε να καταγράψετε όσο περισσότερες εναλλακτικές χρήσεις μπορείτε για ένα καθημερινό αντικείμενο μέσα σε δύο λεπτά. Εναλλακτικά, μπορείτε να κάνετε το τεστ και χωρίς χρονομέτρηση. Ακολουθεί ένα παράδειγμα.

Εναλλακτικές χρήσεις – Αντικείμενο: Συνδετήρας

A) Κρατάει χαρτιά ενωμένα.

B) Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως γραφίδα πάνω σε σκληρές επιφάνειες.

Γ) Μπορεί να βοηθήσει στην ενεργοποίηση ενός ρολογιού λειτουργώντας ως ακίδα.

Δείκτης νοημοσύνης (Intelligence Quotient – IQ) είναι ο δείκτης ο οποίος μετρά προσεγγιστικά την ευφυΐα ενός ατόμου σε σχέση με τον υπόλοιπο πληθυσμό. Το IQ κάθε ατόμου μετριέται με διάφορες μεθόδους, οι οποίες περιλαμβάνουν συνήθως τεστ με ερωτήσεις ή διαδικασίες με καθορισμένα αντικείμενα. Παρά τις διαφορές στον σχεδιασμό τους, αυτά τα τεστ μετρούν γενικά την ίδια μορφή ευφυΐας, κυρίως τη λογική και επαγωγική σκέψη, και όχι τη φαντασία, την αποφασιστικότητα, τη συναισθηματική νοημοσύνη κ.λπ., που θα έδιναν την εικόνα ευφυΐας κάποιου συνολικά.

Έχει αποδειχθεί στατιστικά [Γαλανάκης Μιχάλης, Πεζηρκιανίδης Χρήστος και Σταλάκης Αναστάσιος (2017), *Βασικά θέματα ψυχομετρίας*, Αθήνα: Επιστημονικές Εκδόσεις Τόπος] ότι το IQ δεν σχετίζεται με το φύλο και την εκπαίδευση και ακολουθεί κατά προσέγγιση την κατανομή του Gauss.

Σύμφωνα με τις σύγχρονες ψυχομετρικές αντιλήψεις, υπάρχει το IQ των ανηλίκων και το IQ των ενηλίκων. Οι δύο αυτοί δείκτες IQ είναι αρκετά διαφορετικοί μεταξύ τους.

Το παιδικό IQ ορίζεται ως το ηλικίο της πνευματικής ηλικίας ως προς τη βιολογική ηλικία πολλαπλασιαζόμενο επί 100. Για παράδειγμα, ένα παιδί 10 ετών με τις νοητικές ικανότητες του μέσου δεκαεπτάχρονου έχει IQ 130 $[(13/10) \times 100]$. Το IQ αποτελεί, λοιπόν, έναν ποσοτικό δείκτη που αφορά το ίδιο το παιδί και τη συγκριτική πνευματική ωρίμανσή του σε σχέση με τη βιολογική ηλικία του. Ως μέσος όρος του παιδικού IQ ορίζεται το 100, όταν δηλαδή ένα παιδί 10 ετών έχει πνευματική ηλικία 10 ετών $[(10/10) \times 100]$.

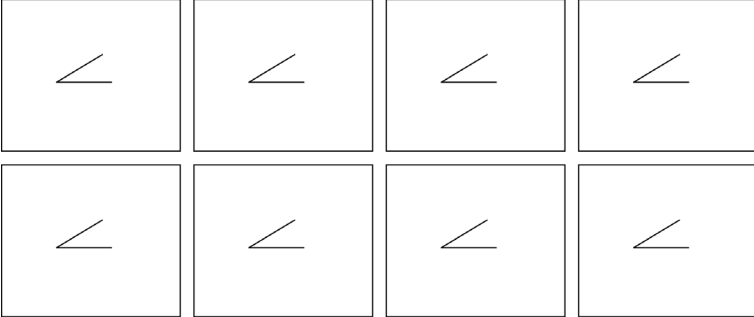
Το ενήλικο IQ ορίζεται ως η σπανιότητα μιας πνευματικής επίδοσης ενός ενήλικα στον γενικό, μη επιλεγμένο πληθυσμό. Η σπανιότητα της επίδοσης ορίζεται από την απόσταση της επίδοσης IQ από τον μέσο όρο, που είναι ένα IQ 100. Για παράδειγμα, αν υποθέσουμε πως ένας ενήλικας (ανεξαρτήτου ηλικίας, που πρέπει όμως να είναι >18 ετών) έχει IQ 130 με τυπική απόκλιση 15, αυτό σημαίνει πως η πνευματική του επίδοση βρίσκεται 2 τυπικές αποκλίσεις πάνω από τον μέσο όρο $[(130-100)/15]$. Με δεδομένη την κανονική κατανομή των πνευματικών επιδόσεων που προσεγγίζονται με τον δείκτη IQ στον γενικό, μη επιλεγμένο πληθυσμό, μια επίδοση που εκτιμάται 2 τυπικές αποκλίσεις πάνω από τον μέσο όρο είναι στατιστικά αναμενόμενη μόνο από το 2% του γενικού πληθυσμού.

Δ) Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως κρίκος για να μην μπλέκεται ένα καλώδιο.

Ε) Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως σελιδοδείκτης κ.ο.κ.

σας παρουσιάζεται ένα ατελές σκίτσο. Καλείστε να φανταστείτε τι μπορεί να δείχνει και να το συμπληρώσετε.

Προσπαθήστε να συμπληρώσετε οχτώ εναλλακτικές του σε πέντε λεπτά.



Βαθμολογία: 0-1 σκίτσο – χαμηλή δημιουργικότητα· 2-4 σκίτσα – μέση/κανονική δημιουργικότητα· 5-6 σκίτσα – υψηλή δημιουργικότητα· 7-8 σκίτσα – εξαιρετικά υψηλή δημιουργικότητα. Επίσης, δίνεται βαθμολογία για πρωτοτυπία θεμάτων, χιούμορ, ασυνήθιστα σχέδια και υπονοούμενη ιστορία-υπόθεση.

- 3) Γρίφοι: Οι γρίφοι αποτελούν παραδοσιακά μέρος της διάγνωσης της δημιουργικότητας. Μολονότι η επίλυσή τους προϋποθέτει και τη χρήση άλλων ικανοτήτων, η πρωτότυπη σκέψη και η δυνατότητα σύνδεσης φαινομενικά ασύνδετων στοιχείων που τους χαρακτηρίζει αποτελούν βασικά δομικά στοιχεία της δημιουργικότητας. Προσπαθήστε να απαντήσετε στους παρακάτω γρίφους σε δεκαπέντε λεπτά.

Γρίφος 1. «Η έξυπνη μέτρηση»

Έχεις μια νταμιτζάνα κρασί και θέλεις να δώσεις σε έναν φίλο σου 1 λίτρο. Πώς μπορείς να το μετρήσεις, χωρίς καθόλου από το κρασί να πάει χαμένο, αν διαθέτεις μόνο ένα δοχείο των 5 λίτρων και ένα των 3 λίτρων;

Ο γρίφος της Σφίγγας

Η **Σφίγγα** είναι φανταστικό πλάσμα της ελληνικής μυθολογίας, στενά συνδεδεμένο με τον μύθο των Λαβδακιδών και συγκεκριμένα με εκείνον του Οιδίποδα.



Η Ήρα και ο Άρης την είχαν στείλει στην αρχαία Θήβα ως τιμωρία της πόλης για το αμάρτημα του Λαίου, του βασιλιά της, που είχε ερωτευτεί τον Χρυσίππο και τον είχε απαγάγει. Η Σφίγγα στεκόταν πάνω σε έναν βράχο, στην είσοδο της πόλης, και ρωτούσε τους περαστικούς: «Ποιο ον το πρωί στέκεται στα τέσσερα, το μεσημέρι στα δύο και το βράδυ στα τρία;». Όποιον δεν μπορούσε να λύσει τον γρίφο η Σφίγγα τον έσφιγγε μέχρι να πεθάνει. Ο Οιδίποδας έλυσε τον γρίφο, απαντώντας ότι το ον αυτό είναι ο άνθρωπος, αφού όταν είναι βρέφος μπουσουλάει στα τέσσερα, μετά σηκώνεται στα δύο του πόδια και στα γηρατειά περπατάει όρθιος αλλά χρησιμοποιεί σαν τρίτο πόδι ένα μπαστούνι. Μόλις λύθηκε το αίνιγμά της, η Σφίγγα γκρεμίστηκε από τον βράχο όπου στεκόταν και σκοτώθηκε.

Απ. _____

Γρίφος 2. «Το άδειο δωμάτιο»

Σε ένα άδειο δωμάτιο με πολύ ψηλό ταβάνι βρέθηκε ένας άντρας κρεμασμένος. Το δωμάτιο ήταν κλειδωμένο από μέσα και είχε υγρασία στο πάτωμα. Η ερώτηση είναι πώς κατάφερε να κρεμαστεί ο άτυχος άντρας αφού το δωμάτιο ήταν εντελώς άδειο, όπως είπαμε, το ταβάνι πολύ ψηλό και δεν υπήρχε κανένα παράθυρο.

Απ. _____

Γρίφος 3. «Η γέφυρα»

Στη μέση μιας γέφυρας υπάρχει ένα φυλάκιο. Ο φύλακας βγαίνει κάθε δέκα λεπτά και καλεί οποιονδήποτε βρίσκεται πάνω στη γέφυρα να γυρίσει πίσω. Αν δεν υπακούσει, ο φύλακας τον πυροβολεί. Ο χρόνος που χρειάζεται για να περάσει κανείς τη γέφυρα είναι δεκαπέντε λεπτά. Πώς μπορεί να περάσει κάποιος αυτή τη γέφυρα;

Απ. _____

Γρίφος 4. «Επιστροφές μπουκαλιών»

Στο πλαίσιο ενός προγράμματος ανακύκλωσης, όσοι επιστρέφουν άδεια μπουκάλια κάποιου αναψυκτικού μπορούν να τα ανταλλάξουν με γεμάτα. Συγκεκριμένα, τα 4 άδεια μπουκάλια ανταλλάσσονται με 1 γεμάτο. Πόσα μπουκάλια αναψυκτικού θα πιει μια οικογένεια που συγκέντρωσε 24 άδεια μπουκάλια;

Απ. _____

Γρίφος 5. «Η λάμπα»

Έχουμε ένα δωμάτιο στο οποίο υπάρχουν μία λάμπα (στο εσωτερικό του) και τρεις διακόπτες (στο εξωτερικό του). Ένας από τους διακόπτες είναι αυτός που ανάβει τη λάμπα. Εμείς πρέπει με μία μόνο προσπάθεια να καταλάβουμε ποιος διακόπτης είναι ο σωστός. Δηλαδή, ποιον ή ποιους διακόπτες πρέπει να πατήσουμε ώστε, όταν ανοίξουμε την πόρτα,

να καταλάβουμε ποιος είναι ο σωστός. Εννοείται ότι όταν είναι κλειστή η πόρτα δεν βλέπουμε αν ανάβει ή όχι η λάμπα.

Απ. _____

Γρίφος 6. «Ο γρίφος του Einstein»

Ο Einstein έγραψε αυτό τον γρίφο τον 20ό αιώνα. Υποστήριξε ότι το 98% των ανθρώπων δεν μπορούν να τον λύσουν.

Υπάρχουν πέντε σπίτια, πέντε διαφορετικών ανθρώπων. Σε καθένα από αυτά ζει ένας άνθρωπος διαφορετικής εθνικότητας. Οι πέντε ιδιοκτήτες πίνουν ένα συγκεκριμένο είδος ποτού, καπνίζουν μια συγκεκριμένη μάρκα τσιγάρων και έχουν ένα συγκεκριμένο κατοικίδιο. Όλοι έχουν μεταξύ τους διαφορετικά κατοικίδια, καπνίζουν διαφορετικές μάρκες τσιγάρων και πίνουν διαφορετικά είδη ποτών.

Η ερώτηση είναι: Σε ποιον ανήκει το ψάρι;

Στοιχεία:

- α) Ο Άγγλος μένει στο κόκκινο σπίτι.
- β) Ο Σουηδός έχει έναν σκύλο.
- γ) Ο Δανός πίνει τσάι.
- δ) Το πράσινο σπίτι είναι αριστερά από το άσπρο σπίτι.
- ε) Ο ιδιοκτήτης του πράσινου σπιτιού πίνει καφέ.
- στ) Αυτός που καπνίζει Pall Mall τσιγάρα έχει πουλιά για κατοικίδια.
- ζ) Ο ιδιοκτήτης του κίτρινου σπιτιού καπνίζει Dunhill.
- η) Αυτός που μένει στο μεσαίο σπίτι πίνει γάλα.
- θ) Ο Νορβηγός μένει στο πρώτο σπίτι.
- ι) Αυτός που καπνίζει Blends μένει δίπλα σε αυτόν που έχει γάτες.
- ια) Αυτός που έχει το άλογο μένει δίπλα σε αυτόν που καπνίζει Dunhill.
- ιβ) Ο ιδιοκτήτης που καπνίζει Bluemasters πίνει μπύρα.
- ιγ) Ο Γερμανός καπνίζει Prince.

ιδ) Ο Νορβηγός μένει δίπλα στο μπλε σπίτι.

ιε) Αυτός που καπνίζει Blends έχει έναν γείτονα που πίνει νερό.

Απ. _____

Γρίφος 7. «Το πρόβατο»

Σε ένα κλουβί (σχετικά μεγάλο) είναι κλεισμένα 57 λιοντάρια και 1 πρόβατο. Αν κάποιος λιοντάρι φάει το πρόβατο, τότε το πιάνει υπηλία (από τη βαρυστομαχιά) και είναι ευάλωτο σε επιθέσεις άλλου λιονταριού (γίνεται κατά κάποιον τρόπο ψευδο-πρόβατο, δηλαδή υποψήφιο θύμα). Υποθέστε ότι αν κάποιος λιοντάρι σκοτώσει το θύμα του, τότε το τρώει μόνο του (δεν το μοιράζεται με άλλο λιοντάρι). Επίσης υποθέστε ότι όλα τα λιοντάρια είναι λογικά και όλα ξέρουν ότι και τα υπόλοιπα λιοντάρια σκέφτονται με λογικό τρόπο. Το κάθε λιοντάρι θέλει καταρχήν να ζήσει και αν μπορεί να φάει κάποιο θύμα, τότε θα το κάνει. Οι προτεραιότητες των λιονταριών δηλαδή είναι (από τη μεγαλύτερη προς τη μικρότερη):

1. Να φάνε το υποψήφιο θύμα και να ζήσουν.
2. Να μη φάνε το υποψήφιο θύμα και να ζήσουν.
3. Να φάνε το υποψήφιο θύμα και να πεθάνουν.

Τα λιοντάρια μπορούν να επιζήσουν και χωρίς να φάνε το πρόβατο ή το όποιο άλλο υποψήφιο θύμα (δηλαδή, τους παρέχεται τροφή με άλλον τρόπο).

Η ερώτηση είναι: Θα επιβιώσει το πρόβατο;

Απ. _____

Απαντήσεις:

Γρίφος 1.

Πρώτα θα γεμίσουμε το δοχείο των 3 λίτρων. Μετά αδειάζουμε το δοχείο των 3 λίτρων στο δοχείο των 5 λίτρων. Στη συνέχεια γεμίζουμε και πάλι το δοχείο των 3 λίτρων και το αδειάζουμε εκ νέου στο δοχείο των 5 λίτρων μέχρι να γεμίσει. Εφόσον γεμίσει, στο δοχείο των 3 λίτρων θα έχει μείνει ακριβώς 1 λίτρο.

Γρίφος 2.

Ο άντρας αυτός, ανέβηκε στην κρεμάλα με ένα κομμάτι πάγου. Εφόσον ανέβηκε και κρεμάστηκε, ο πάγος έλιωσε. Γι' αυτό υπάρχει η υγρασία στο πάτωμα.

Γρίφος 3.

Θα προχωρήσει κανονικά την πορεία του πάνω στη γέφυρα, αλλά, προτού βγει ο φύλακας, θα αντιστρέψει την πορεία του. Ο φύλακας θα τον στείλει πίσω και έτσι θα τον γυρίσει προς την επιθυμητή κατεύθυνση.

Γρίφος 4.

Αρχικά θα πει 6 μπουκάλια. Θα ανταλλάξει 4 από τα 6 άδεια με ένα γεμάτο, άρα θα πει έπειτα ακόμη ένα (7). Τέλος, μπορεί να δανειστεί ακόμη ένα άδειο μπουκάλι για να φτάσει τα 4 ξανά, να τα ανταλλάξει με ένα ακόμη γεμάτο και, μόλις το πει, να το επιστρέψει σε αυτόν που το δάνεισε. Επομένως, η σωστή απάντηση είναι οχτώ.

Γρίφος 5.

Θα πατήσουμε πρώτα τον πρώτο διακόπτη και θα τον αφήσουμε αναμμένο για 20 λεπτά. Ύστερα θα τον επαναφέρουμε στην αρχική του θέση. Στη συνέχεια θα ανοίξουμε τον δεύτερο διακόπτη και θα μπούμε στο δωμάτιο. Αν το φως είναι αναμμένο, τότε αυτός είναι ο σωστός διακόπτης. Αν το φως είναι σβηστό, θα πιάσουμε τη λάμπα. Αν είναι ζεστή, ο σωστός διακόπτης είναι ο πρώτος. Αν είναι κρύα, ο σωστός διακόπτης είναι ο τρίτος.

Γρίφος 6.

Θέση σπιτιού: 1 2 3 4 5

Χρώμα σπιτιού: Κίτρινο Μπλε Κόκκινο Πράσινο Ασπρο

Εθνικότητα: Νορβηγός Δανός Άγγλος Γερμανός Σουηδός

Είδος ποτού: Νερό Τσάι Γάλα Καφές Μπίρα

Είδος σιγαρώων: Dunhill Blends Pall Mall Prince Bluemasters

Κατοικίδιο: Γάτες Άλογο Πουλιά Ψάρι Σκύλος

Άρα το ψάρι το έχει ο Γερμανός.

Γρίφος 7.

Αν το λιοντάρι ήταν μόνο του, θα έτρωγε σίγουρα το πρόβατο. Αν τα λιοντάρια ήταν δύο, κανένα δεν θα το έτρωγε γιατί μετά θα τρωγόταν από το άλλο λιοντάρι. Αν ήταν τρία τα λιοντάρια, κάποιος θα έτρωγε το πρόβατο, χωρίς να έχει τίποτα να φοβηθεί από τα υπόλοιπα δύο. Αν τα λιοντάρια ήταν τέσσερα, κανένα δεν θα έκανε κίνηση να φάει το πρόβατο γιατί κάποιος από τα υπόλοιπα τρία θα έτρωγε και το ίδιο. Καταλήγουμε λοιπόν στο συμπέρασμα ότι αν ο αριθμός των λιονταριών είναι μονός το πρόβατο θα φαγωθεί.