

本册主题

- ★理解数位
- ★比较数
- ★建立问题解决模式
- ★解数谜



迪士尼特别授权学前教育品牌

迪士尼学而乐 · 数学奇迹课

解决数学问题



江苏少年儿童出版社

凤凰阿歌特
hachettephoenix

故事、游戏、练习，
数学魔法多多！

国际顶级教育专家团队研发 神奇的数学启蒙训练



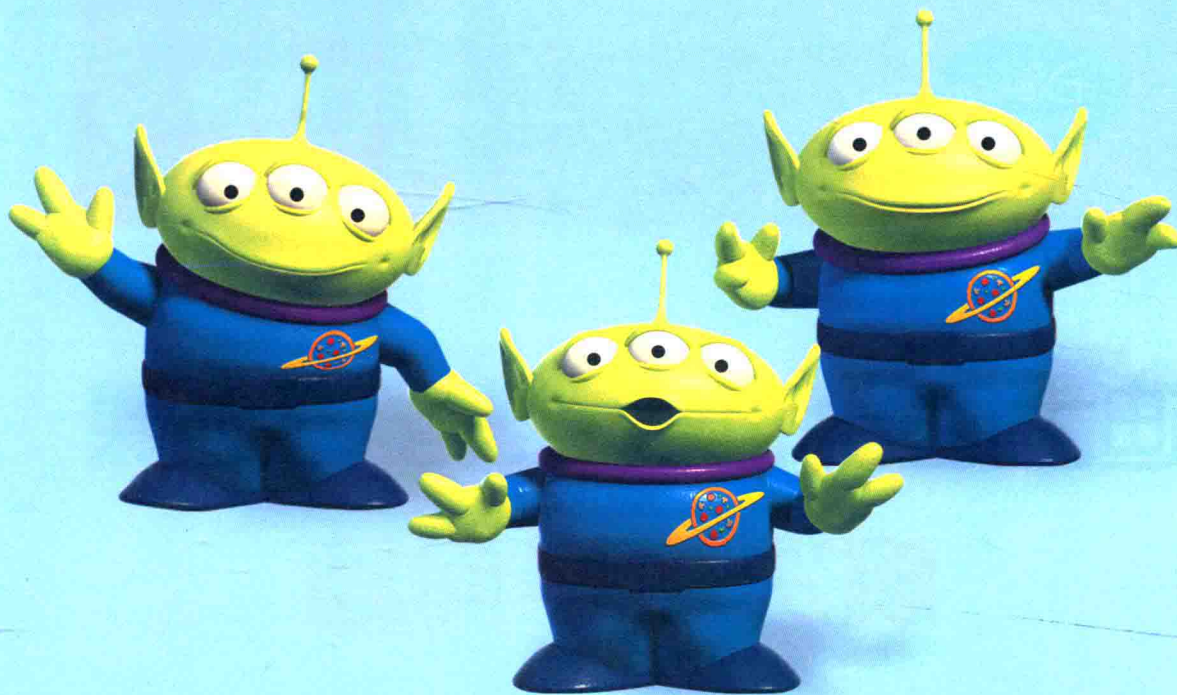
迪士尼特别授权学前教育品牌

迪士尼学而乐·数学奇迹课

解决数学问题



这本书属于



总 策 划: 吴星飞 张寓宇
特约策划: 陈中美
责任编辑: 陈艳梅
特约编辑: 鲁礼敏
装帧设计: 崔瑜慧 李 冰

图书在版编目 (C I P) 数据

迪士尼学而乐. 数学奇迹课. 解决数学问题 / 美国
迪士尼公司编著. -- 南京: 江苏少年儿童出版社,
2014.1

ISBN 978-7-5346-8197-4

I. ①迪… II. ①美… III. ①数学课—学前教育—教
学参考资料 IV. ①G613

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 316351 号

合同登记号 图字: 10-2012-67 号

书 名 迪士尼学而乐. 数学奇迹课. 解决数学问题

出版发行	凤凰出版传媒股份有限公司 江苏少年儿童出版社 凤凰阿歇特文化发展(北京)有限公司
苏少地址	南京市湖南路 1 号 A 楼, 邮编: 210009
经 销	凤凰出版传媒股份有限公司
印 刷	南京新世纪联盟印务有限公司 (南京市江宁区诚信大道 88 号华瑞工业园 7 栋)
开 本	889×1194 毫米 1/16
印 张	4
版 次	2014 年 1 月第 1 版 2014 年 1 月第 1 次印刷
书 号	ISBN 978-7-5346-8197-4
定 价	20.00 元

(图书如有印装错误请向出版社出版科调换)

Copyright © 2014 Disney/Pixar. All rights reserved.
Etch A Sketch® ©The Ohio Art Company
Slinky® Dog is a registered trademark of Poof-Slinky, Inc. © Poof-Slinky, Inc.



迪士尼特别授权学前教育品牌

迪士尼学而乐·数学奇迹课

解决数学问题



这本书属于



总 策 划: 吴星飞 张寓宇
特约策划: 陈中美
责任编辑: 陈艳梅
特约编辑: 鲁礼敏
装帧设计: 崔瑜慧 李 冰

图书在版编目 (C I P) 数据

迪士尼学而乐. 数学奇迹课. 解决数学问题 / 美国
迪士尼公司编著. -- 南京: 江苏少年儿童出版社,
2014.1

ISBN 978-7-5346-8197-4

I. ①迪… II. ①美… III. ①数学课—学前教育—教
学参考资料 IV. ①G613

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 316351 号

合同登记号 图字: 10-2012-67 号

书 名 迪士尼学而乐. 数学奇迹课. 解决数学问题

出版发行	凤凰出版传媒股份有限公司 江苏少年儿童出版社 凤凰阿歇特文化发展(北京)有限公司
苏少地址	南京市湖南路1号A楼, 邮编: 210009
经 销	凤凰出版传媒股份有限公司
印 刷	南京新世纪联盟印务有限公司 (南京市江宁区诚信大道88号华瑞工业园7栋)
开 本	889×1194 毫米 1/16
印 张	4
版 次	2014年1月第1版 2014年1月第1次印刷
书 号	ISBN 978-7-5346-8197-4
定 价	20.00 元

(图书如有印装错误请向出版社出版科调换)

Copyright © 2014 Disney/Pixar. All rights reserved.
Etch A Sketch® ©The Ohio Art Company
Slinky® Dog is a registered trademark of Poof-Slinky, Inc. © Poof-Slinky, Inc.

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

给家长的指导建议



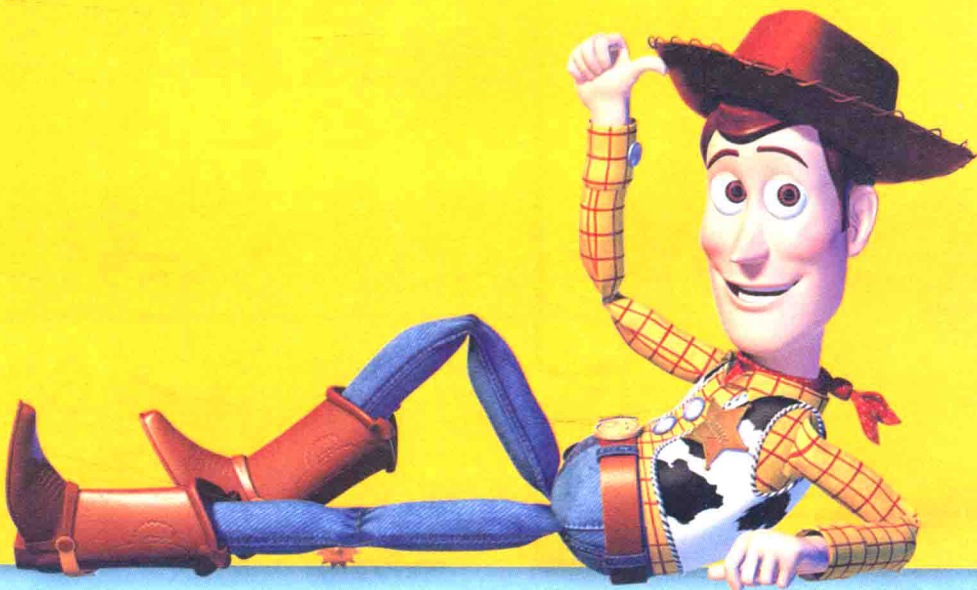
《解决数学问题》是“迪士尼学而乐·数学奇迹课”系列图书的第10册。我们的孩子将带着所有的努力和付出，开始这最后一册的数学之旅！本书的具体内容包括理解数位、比较数字、解数字谜题。

本书遵循儿童的学习特点，运用有趣、多元、直观的学习方法，激发孩子持续学习的热情，比如：

一、至关重要的数位概念。在常用的10进制数学系统中，一个数字的数值取决于它所在的数位。孩子需要深刻理解数位的概念，才能顺利进行加减乘除的运算。例如在数字285中，他们需要懂得2在百位上（表示2个100），8在十位上（表示8个10），而5在个位上（表示5个1）。牢固地掌握数位概念，能大大提高孩子读数、排序和计算的效率。

二、猜测与验证。猜测与验证是一种非常有效的解决问题的模式。家长可以告诉孩子，碰到难题没有头绪时，可以先仔细读题，思考能不能找到规律，然后试着猜答案，再想办法验证一下。如果第一次猜得不对，可以再猜一次，然后再验证一次。这样，每次越来越接近答案，直到最后得出正确答案。

三、在情境中解决数学题。把数学题置于有趣的情境中，让孩子带着任务去解决问题，会比单纯做题容易得多，孩子的兴趣也会更浓厚。书中设置了许多趣味情境数学题，可以让孩子综合练习和复习10本书的学习内容。学完整套书，孩子已经有了扎实的数学基础，建立了良好的问题解决模式，将来入学后的数学学习定会取得成功！



来吧，一起学习 解决数学问题

在一个数里，
不同位置的数字，
代表不同的数值。

你怎么知道25比23大呢？

因为25比23有更多的“1”！

这本书将通过丰富的练习，

帮你学会：

10个10个地数，

把数量分成10个一组，

写出数值很大的数字，

还有比较数字的大小等等。



382

百位 十位 个位

瞧这个符号，尖的那头总是
指向较小的数。

$$10 > 5$$

10大于5

$$3 < 6$$

3小于6

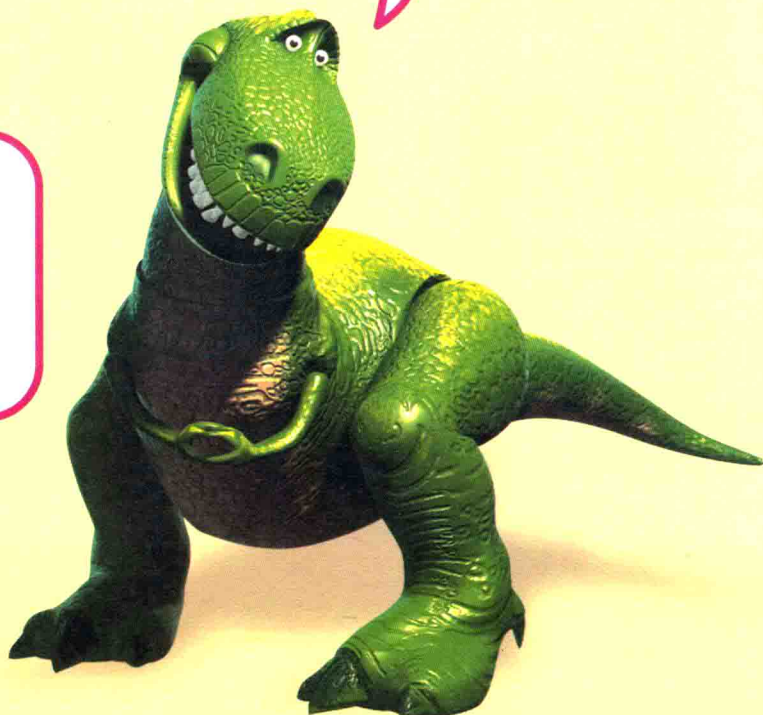




嗨，朋友们！解决数学问题有很多方法，其中一种方法是利用图来帮你思考。

没有头绪时，你可以先猜答案，再想办法验证一下，你是猜多了还是猜少了？然后再猜一次，就会更接近答案啦。如果你觉得猜对了，就大声喊出答案！

尽可能在问题中找到规律，比如2个2个地数，或者5个5个地数。



仔细阅读应用题，划掉所有在解题中不需要的信息。



安弟的妈妈推开了安弟的房门说：“小伙子，你的数学作业写得怎么样了？”

“非常好。”安弟说，“我刚刚做完关于‘大于’、‘小于’和‘等于’的练习题。还差几页，数学作业就全做完了。”

“真是个好孩子！”安弟妈妈说，“上学前记得要叠好被子。”



安弟要去上学了，他跟胡迪和巴斯光年告别道：“我的朋友们，下午见！等我放学后做完数学题，咱们就能一起玩牛仔和太空骑警的游戏了。”



“哦，太棒了！”弹簧狗欢呼道，“安弟能做完数学题，我比谁都高兴。他一直忙得要命，都没时间和我们一起玩了。”

“是的，可是你也知道，学校的作业永远排第一。”宝贝轻声说。

“你说的没错。”胡迪笑着说，“我们得确定安弟做完了所有作业才能和他一起玩。”

“噢，不！”巴斯忽然大叫道，“我刚刚想看看安弟还有哪些作业没做，结果发现数学作业没在桌子上！安弟到底把它放在哪儿了？”



“我们必须得找到它！”翠丝吩咐道，“它不可能丢了呀！我和红心要找遍这间屋里的每一个角落。”

抱抱龙伸长脖子在查找安弟的写字台，脑袋差点塞进抽屉里去。弹簧狗钻到床底下。火腿把废纸篓翻了个底朝天。宝贝在壁橱里翻箱倒柜。绿色奇兵们也不甘示弱，在地板上展开了地毯式搜索。

“谁找到了数学作业一定要告诉我们啊！”胡迪喊道，“如果没找到，一个小时后我们在床上集合，商量下一步解决方案。”



一起给数排序



1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

2在3前面。

5在4后面。

3在2和4中间。

写出在横线上缺少的数。

前面	中间	后面
_____	15	_____
24	_____	26
16	_____	18

一起学习

10个10个地数



以10个为一组，把球圈出来。

数一数一共圈了几组，有几组就有几个10，把总数写在右边的横线上。

1.

★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★

2.

★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★

3.

★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★

一起找规律



从5开始，5个5个地数。

把符合规律的数字涂上  。

第一行已经帮你做好啦。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

从10开始，10个10个地数。

把符合规律的数字涂上  。

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

一起学习

10个10个地数

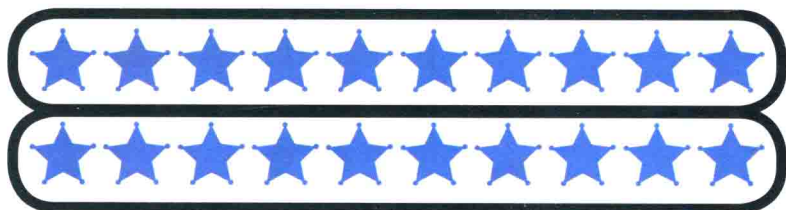


以10个为一组，把奖章圈出来。

数一数有几组，然后加上多余的奖章并算出总数，写在横线上。

第一个已经帮你做好啦。

1.



2

个10加

2

是

22

。

2.

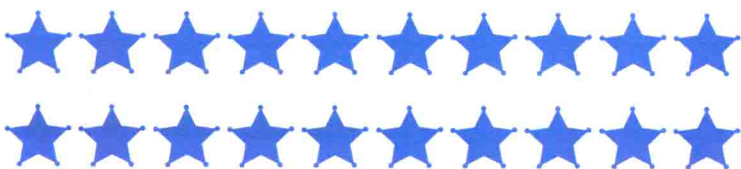


 个10加

是

 。

3.

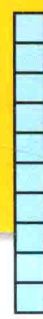


 个10加

是

 。

一起学习十位和个位



这是1个10。

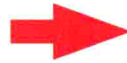
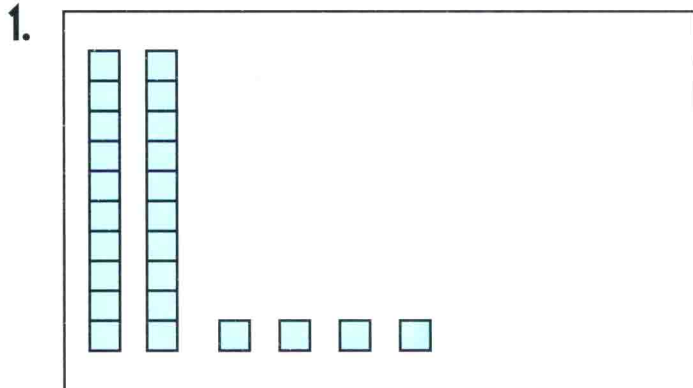


这是1个1。

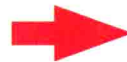
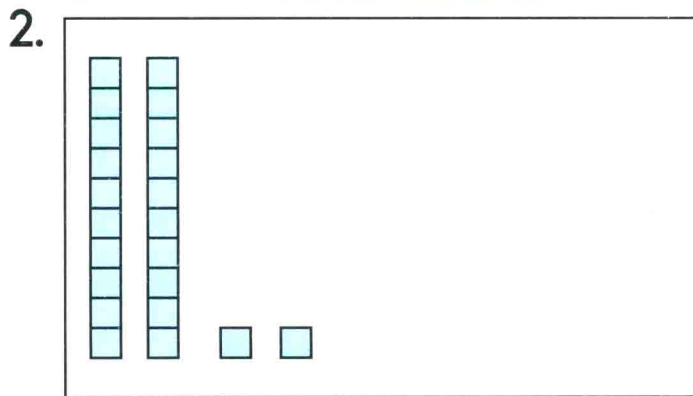
写出有多少个10和多少个1。

把10的个数写在十位上，把1的个数写在个位上。

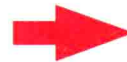
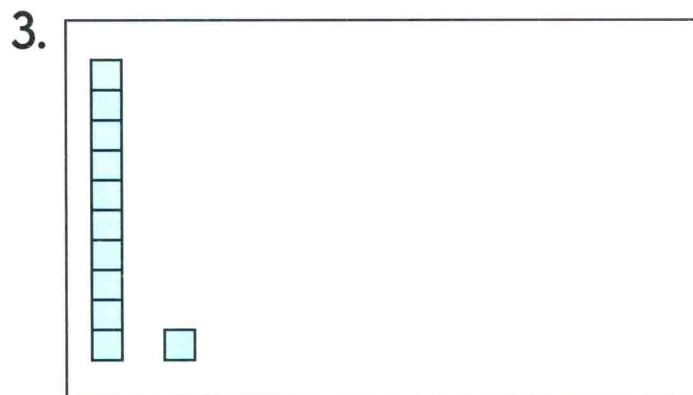
第一个已经帮你做好啦。



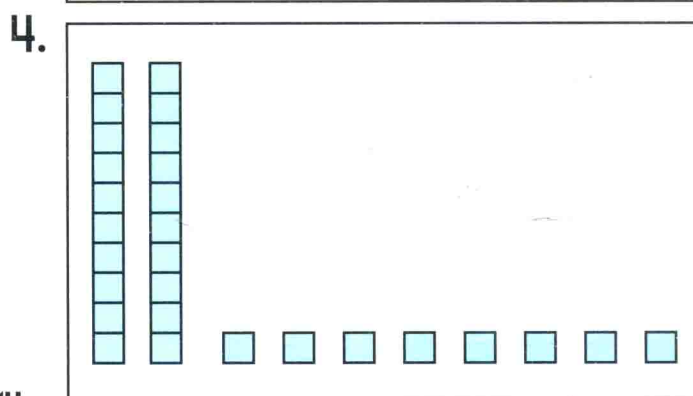
十位	个位
2	4



十位	个位



十位	个位



十位	个位