

学习绘本丛书

哆啦A梦

4·5·6岁

学前数学

量与形

长度、宽度、重量、钟表

图形游戏

和家人一起，展开愉快的漫画学习之旅

著者 / 藤子·F·不二雄
小林 敢治郎
方 仓 阳 二

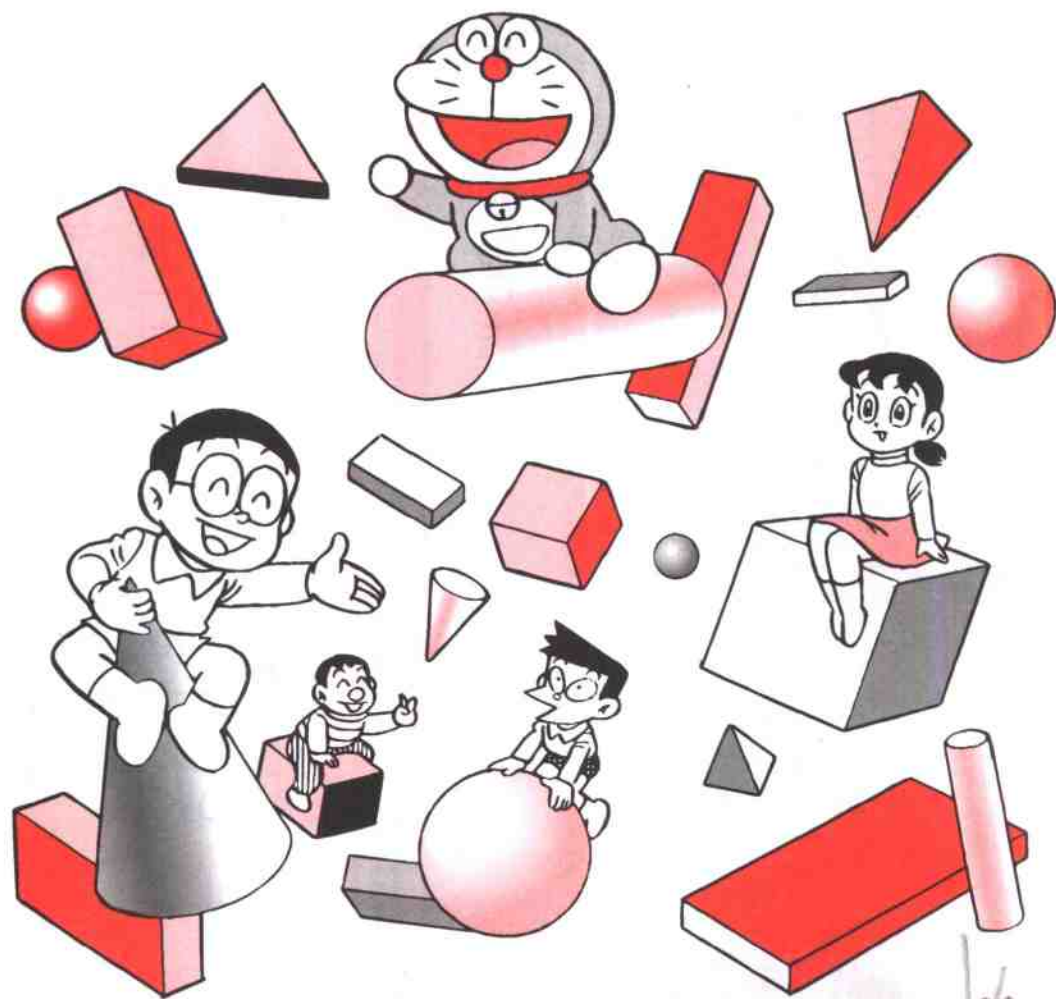
长春出版社

学 习 绘 本 丛 书

哆啦A梦

学前数学

量与形



图书在版编目(CIP)数据

哆啦 A 梦学前数学.量与形/(日)小林敢治郎著;曲朝霞译.一长春:长春出版社, 2001.4

ISBN 7-80664-171-8

I.哆... II.①小... ②曲... III.算术课-学前教育-教学参考资料 IV. G613.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 12295 号

© 1994 by FUJIKO F Fujio/KOBAYASHI Kanjiro/KATAKURA Yoji

All rights reserved

First published in Japan in 1994 by SHOGAKUKAN INC.

CHINESE translation rights arranged with SHOGAKUKAN INC.

through SHANGHAI VIZ COMMUNICATION INC.

CHINESE translation rights in China (excluding Hong Kong, Macau

and Taiwan) © 2001 by CHANGCHUN PUBLISHING HOUSE

本作品由长春出版社通过上海碧日咨询事业有限公司和日本株式会社小学馆签订翻译出版合约出版发行。

著者: 藤子·F·不二雄 小林敢治郎 方倉陽二
译者: 曲朝霞

责任编辑: 张 岚 封面设计: 大 熊

长春出版社出版

(长春市建设街 43 号)

长春出版社美术设计制作中心制作

长春新华印刷厂印刷

(邮编 130061 电话 8569938) 787×1092 毫米 16 开本 8 印张

全国新华书店经销

2001 年 4 月第 1 版

2001 年 4 月第 1 次印刷

印数: 20 000 册

定价: 9.90 元

版权所有 翻印必究

寄语家长

指导·监修 千叶大学附属小学校副校长

小林敢治郎



本书使算术学习充满趣味。书中哆啦A梦将给大家讲解有关量与形的知识，用心读，认真思考，你一定会被算术课深深吸引。



前言——本书的宗旨

升入小学后，孩子们便面临着算术的学习。因此，多积累与此有关的经验，才能打好基础，让孩子们通过日常生活及游戏，了解数与形，比较量的大小，诸如此类的活动，可以培养孩子们对数与形的感觉。

本书为培养此方面的感觉，通过漫画，提供了有趣的问题场景，这样便可以使孩子们在阅读一个个故事时，于无形中培养出对数与形的感觉。

同时，本书还介绍了进入小学后要如何进行怎样的学习。和孩子们一起阅读，作好入学前的精神准备是我们最大的心愿。

本书使用方法

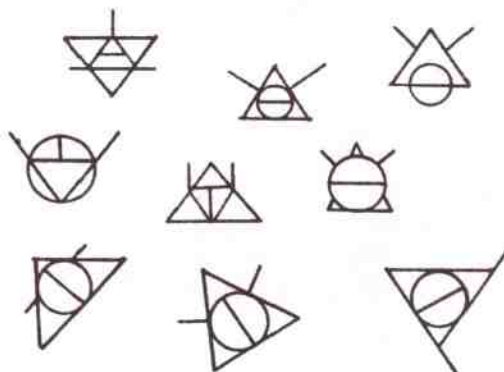
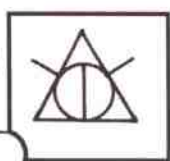
对数与形的感觉，不是单靠头脑理解就能具备的，而要通过置身问题场景之中，思考『为什么』，并实际动手操作培养出来的。

本书若孩子单独阅读虽也有效果，但最好在起步时，与家长一起学习。可以一起认字，或孩子有困难时，家长给予讲解，还可模仿漫画中人物的角色进行问答『为什么呢？』『怎么办呢？』

在 chapters 末尾均留有『问题』，孩子即使做错了，也不要批评，要给予提示，勤加鼓励，轻松阅读此书是提高数学能力的第一步。



与此相同的图形是哪一个呢？



目 录

I 量的大小

让我们进入算术之林吧

① 棒的长度

长度的直接比较

② 到底几份呢？

长度的间接比较

究竟哪边儿的水多呢？

③ 量的大小

量的比较①直接比较

④ 用相同的容器测量

量的比较②间接比较与单位划分

究竟什么是宽度？

⑤ 宽的 窄的

宽度的比较①直接比较

⑥ 几倍

宽度的比较②间接比较

几点了呢？

⑦ 认一下表吧

时刻和时间①

⑧ 几点几分

时刻和时间②

只看是不行的

⑨ 哪一个重

重量比较

II 形状

各种形状的比较

⑩ 积木游戏

积木的分类

⑪ 各种各样的形状

形状的选择

(65)

(62)

(53)

(46)

(42)

(38)

(32)

(26)

(18)

(10)

(4)

⑫ ○△□的组合

抽象→具体

⑬ 找出下列图形中的○△□

具体→抽象

快乐画图

⑭ △的排列

色板构图

⑮ 用△作游戏

色板的影绘游戏

用木棍排列图形

⑯ 用木棍做游戏

棒的排列构成

哎，拿起铅笔

⑰ 来连点吧

由点构成图形

合适的图形是哪个？

⑱ 和哪个图形一样呢？

用拼图绘图

试试看折叠后再剪

⑲ 剪纸游戏

对称图形

剪成4份再组合

⑳ 剪纸游戏

各种各样的形

迷宫追击

㉑ 迷宫游戏

对图形的看法

(77)

(76)

(70)

(74)

(97)

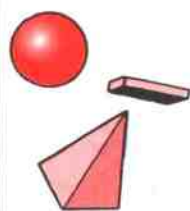
(92)

(88)

(85)

(80)

(73)

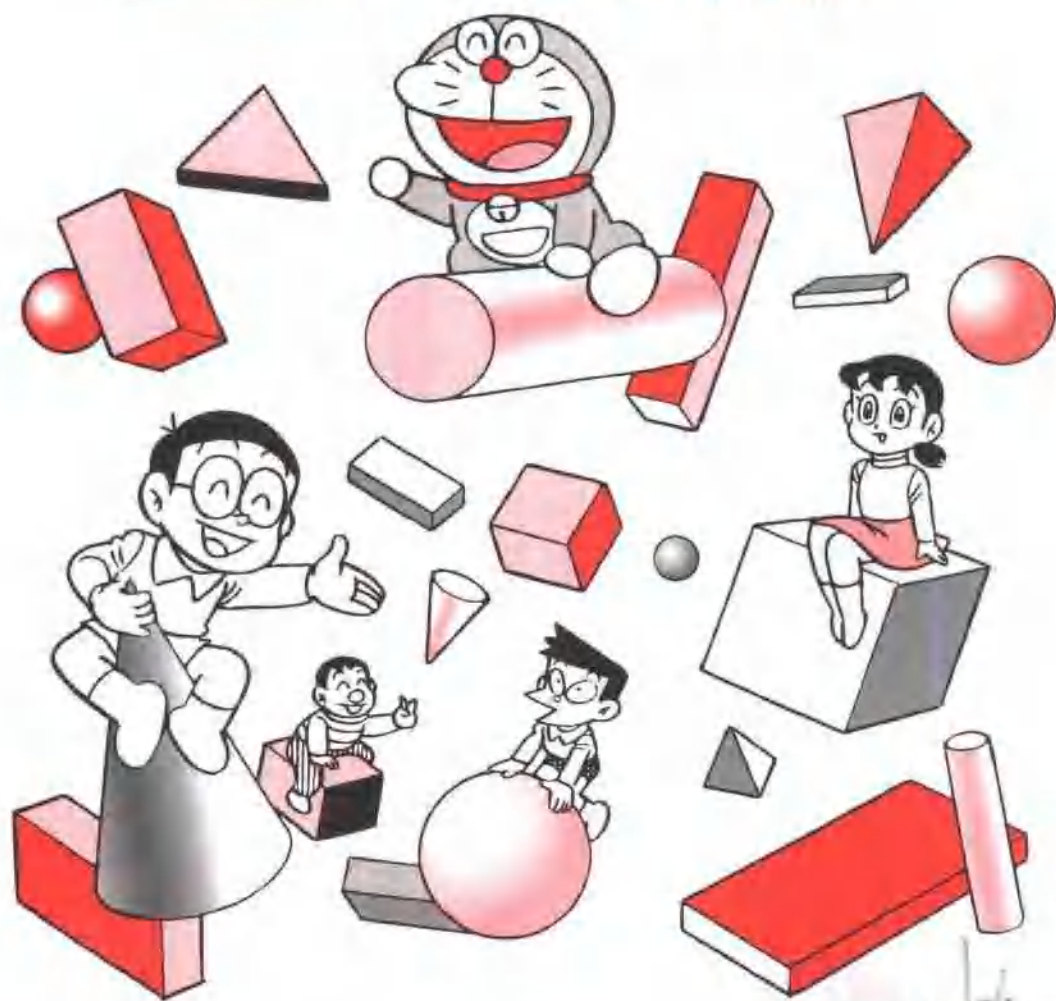


学习绘本丛书

哆啦A梦

学前数学

量与形



寄语家长

指导·监修 千叶大学附属小学校副校长

小林敢治郎



本书使算术学习充满趣味。书中哆啦A梦将给大家讲解有关量与形的知识，用心读，认真思考，你一定会被算术课深深吸引。



前言——本书的宗旨

升入小学后，孩子们便面临着算术的学习。因此，多积累与此有关的经验，才能打好基础，让孩子们通过日常生活及游戏，了解数与形，比较量的大小，诸如此类的活动，可以培养孩子们对数与形的感觉。

本书为培养此方面的感觉，通过漫画，提供了有趣的问题场景，这样便可以使孩子们在阅读一个个故事时，于无形中培养出对数与形的感觉。

同时，本书还介绍了进入小学后要如何进行怎样的学习。和孩子们一起阅读，作好入学前的精神准备是我们最大的心愿。

本书使用方法

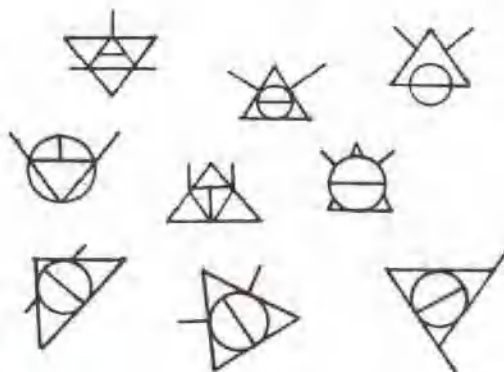
对数与形的感觉，不是单靠头脑理解就能具备的，而要通过置身问题场景之中，思考『为什么』，并实际动手操作培养出来的。

本书若孩子单独阅读虽也有效果，但最好在起步时，与家长一起学习。可以一起认字，或孩子有困难时，家长给予讲解，还可模仿漫画中人物的角色进行问答『为什么呢？』『怎么办呢？』

在 chapters 末尾均留有『问题』，孩子即使做错了，也不要批评，要给予提示，勤加鼓励，轻松阅读此书是提高数学能力的第一步。



与此相同的图形是哪一个呢？



目 录

I 量的大小

让我们进入算术之林吧

① 棒的长度

长度的直接比较

② 到底几份呢？

长度的间接比较

究竟哪边儿的水多呢？

③ 量的大小

量的比较①直接比较

④ 用相同的容器测量

量的比较②间接比较与单位划分

究竟什么是宽度？

⑤ 宽的窄的

宽度的比较①直接比较

⑥ □ 的几倍

宽度的比较②间接比较

几点了呢？

⑦ 认一下表吧

时刻和时间①

⑧ 几点几分

时刻和时间②

只看是不行的

⑨ 哪一个重

重量比较

II 形状

各种形状的比较

⑩ 积木游戏

根本的分类

⑪ 各种各样的形状

形状的选择

65

62

53

46

42

38

32

26

18

10

4

12 ○△□ 的组合

抽象→具体

13 找出下列图形中的○△□

具体→抽象

快乐画家

14 △ 的排列

色板构图

15 用△作游戏

色板的影绘游戏

用木棍排列图形

16 用木棍做游戏

棒的排列构成

哎，拿起铅笔

17 来连点吧

由点构成图形

合适的图形是哪个？

18 和哪个图形一样呢？

用拼图绘图

试试看折叠后再画

19 剪纸游戏

对称图形

剪成4份再组合

20 剪纸游戏

各种各样的形

迷宫追击

21 迷宫游戏

对图形的看法



73

74

70

74

97

92

88

85

80

73

让我们进入 算术之林吧！

● 长度的比较

长度比较是各种量大小比较的基础。在比较方法中，所谓直接比较即重叠二物，间接比较即使用绳子等媒介物进行比较。还有划分单位的方法。平时如何运用还应多加注意。



