

数学魔方

编著：王维浩



吉林科学技术出版社

图书在版编目（CIP）数据

数学魔方/王维浩编著. --长春: 吉林科学技术出版社, 2017. 7

（锻炼脑力思维游戏）

ISBN 978-7-5578-1919-4

I. ①数… II. ①王… III. ①数学—少儿读物 IV. ①01-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第052385号

锻炼脑力思维游戏：数学魔方

DUANLIAN NAOLI SIWEI YOUXI: SHUXUE MOFANG

编 著 王维浩
编 委 牛东升 李青凤 王宪名 杨 伟 石玉林 樊淑民
张进彬 谢铭超 王 娟 石艳婷 李 军 张 伟
出 版 人 李 梁
责任编辑 吕东伦 高千卉
封面设计 长春美印图文设计有限公司
制 版 雅硕图文工作室
插图设计 刘 俏 杨 丹 李 青 高 杰 高 坤
开 本 710mm×1000mm 1/16
字 数 100千字
印 张 10
版 次 2017年7月第1版
印 次 2017年7月第1次印刷

出 版 吉林科学技术出版社
发 行 吉林科学技术出版社
地 址 长春市人民大街4646号
邮 编 130021
发行部电话 / 传真 0431-85635177 85651759
85651628 85600611
储运部电话 0431-86059116
编辑部电话 0431-85635186
网 址 www.jlstp.net
印 刷 长春人民印业有限公司

书 号 ISBN 978-7-5578-1919-4
定 价 22.00元

如有印装质量问题可寄出版社调换

版权所有 翻印必究 举报电话：0431-85635185

前言

玩，是少年儿童的天性。为了让少年儿童玩出乐趣，玩出新奇，玩出品味，玩出智慧，越玩越聪明，我们推出了“锻炼脑力思维游戏”系列图书。该系列图书共分八册，每册均以不同的内容为主题，编创了有趣的、异想天开的智力游戏题。游戏是伴随孩子成长的好伙伴，孩子会在游戏中开发大脑，收获知识。

本册《数学魔方》，以多种游戏的方式向孩子们展示了数学领域的科学性。每道题都是按照一定逻辑顺序排列的，在锻炼孩子思维能力的同时，也能提升孩子的数学计算能力，激发孩子的学习兴趣，起到寓教于乐的效果。

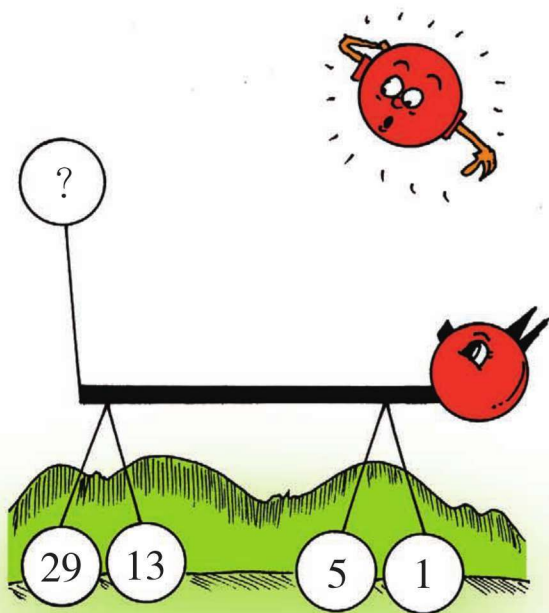
“锻炼脑力思维游戏”系列图书，图文并茂，集知识性、娱乐性和可操作性于一体，既能把课堂上学到的知识运用到游戏当中，又能使课堂上学到的知识得到相应的延展，既为孩子们开启了玩兴不尽的趣味乐园，又送上了回味无穷的益智美餐。



问题

尾巴上的数

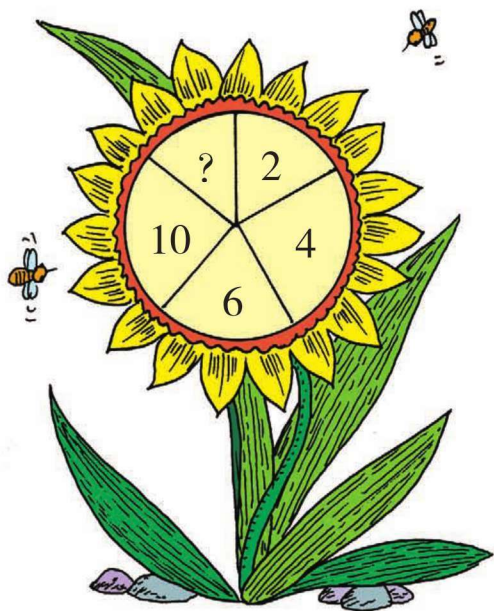
请你根据动物脚上的这组数据，推算出问号处该填入什么数。好好动动你的小脑瓜吧！



问题

填数字

请你根据这些数字的变化规律，推算出问号处应填入什么数。好好想一下吧！





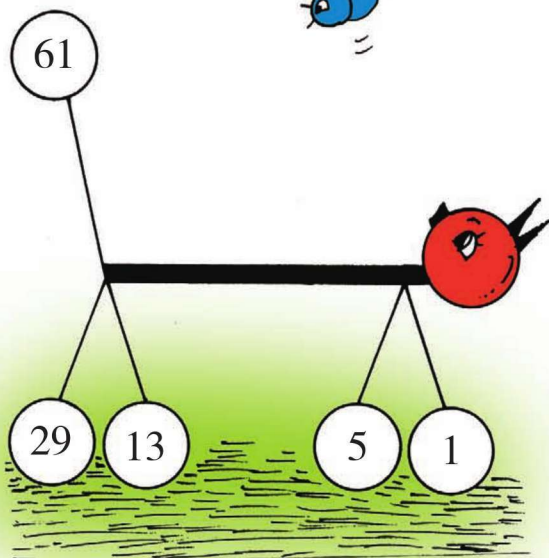
答案

问号处应填入 61，因为相邻两数之差的两倍加上两数中的第二个数，得第三个数。即：

$$5 - 1 = 4, \quad 4 \times 2 = 8, \\ 8 + 5 = 13;$$

$$13 - 5 = 8, \quad 8 \times 2 = 16, \\ 16 + 13 = 29;$$

$$29 - 13 = 16, \quad 16 \times 2 = 32, \\ 32 + 29 = 61$$



答案



应填 16。因为从 2 开始，前一个数加后一个数的和等于下一个数，如 $2 + 4 = 6$ ， $4 + 6 = 10$ ……



问题

问号处的数

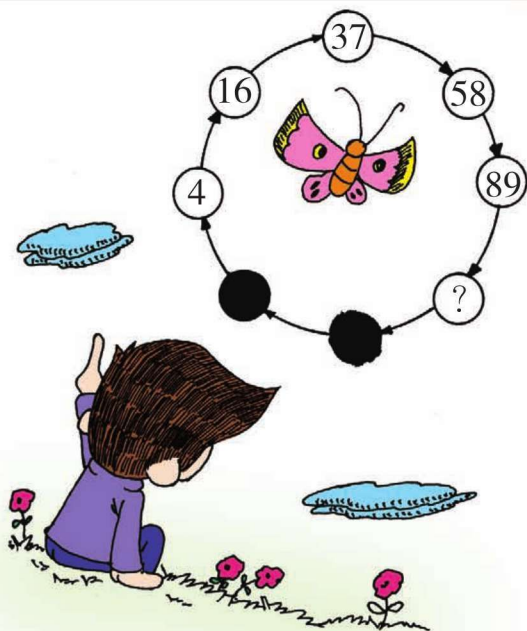
圆圈中的数字都是有着特殊联系的，请你根据这一联系，把答案填入问号处的空格里。



问题

问号处的数

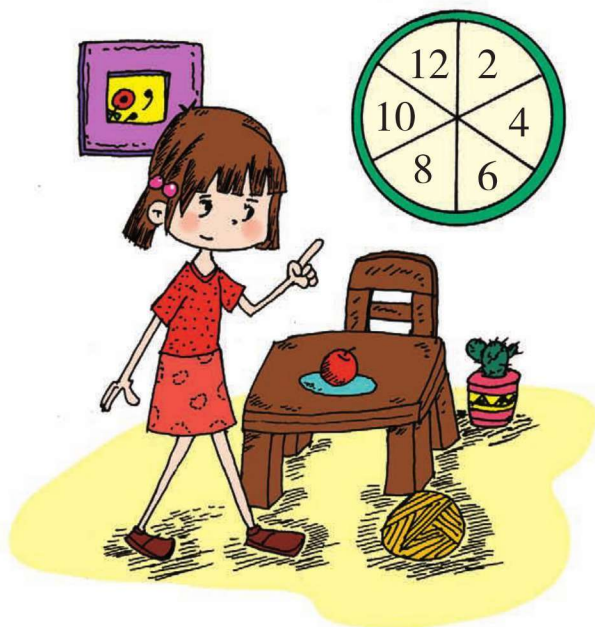
请你找出图中这些数字的变化规律，并把问号处的数填上。





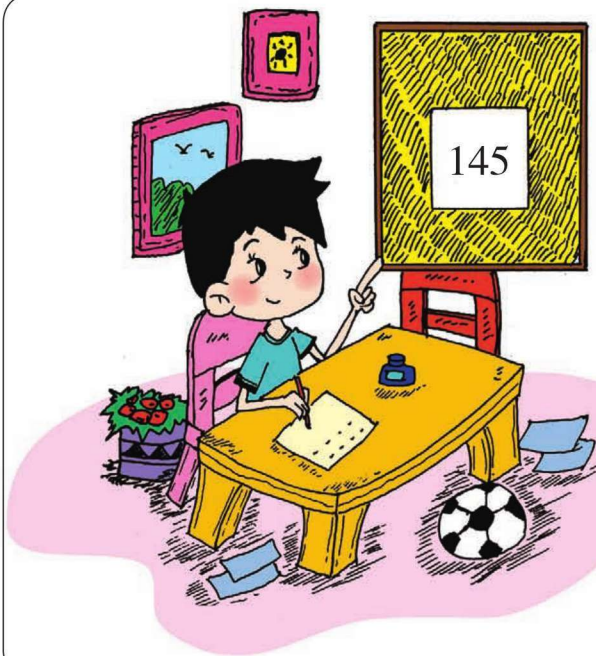
答案

应填 10。因为对角中的两个数，大数和小数之差都为 6。



答案

应填入 145。因为从 4 开始， $4^2=16$ ， $1^2+6^2=37$ ， $3^2+7^2=58$ ， $5^2+8^2=89$ ， $8^2+9^2=145$ 。





问题

圆盘上的数

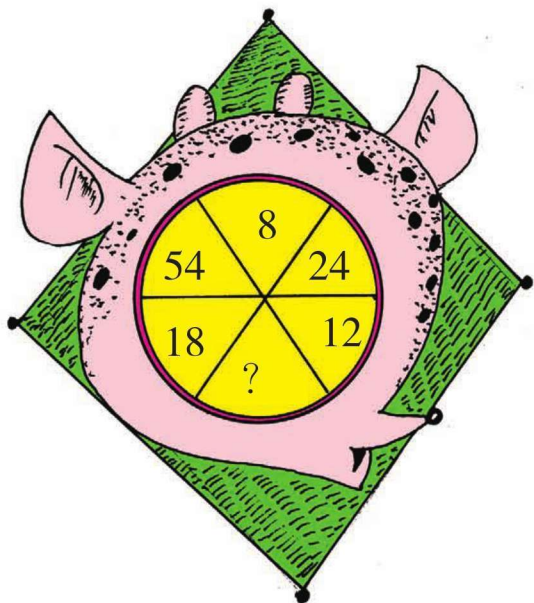
请你找出图中数字的变化规律，然后推算出问号处的数字。



问题

鹿脑袋上的数

请你根据图中数字的变化规律，推算出问号处该填入什么数。





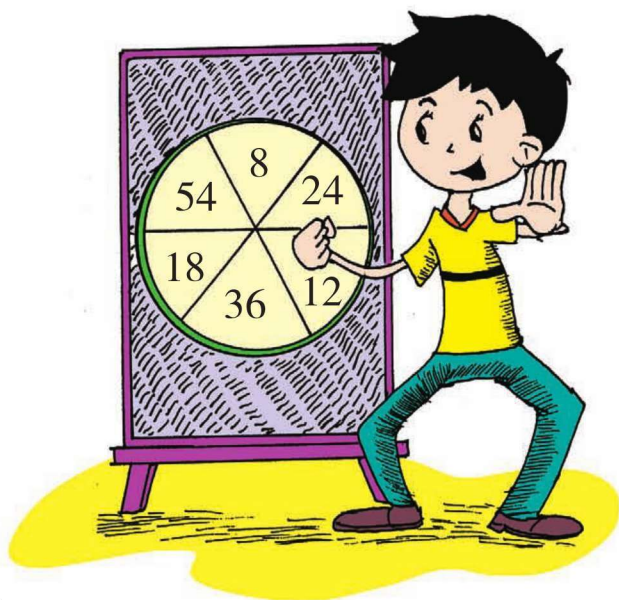
答案

应填6。因为从9到36依次除以3、4、5、6，便会得到对角扇形框中的数字。



答案

应填36。前一个数字乘以3、除以2，就会得到后一个数，如 $12 \times 3 = 36$ ， $36 \div 2 = 18 \dots\dots$

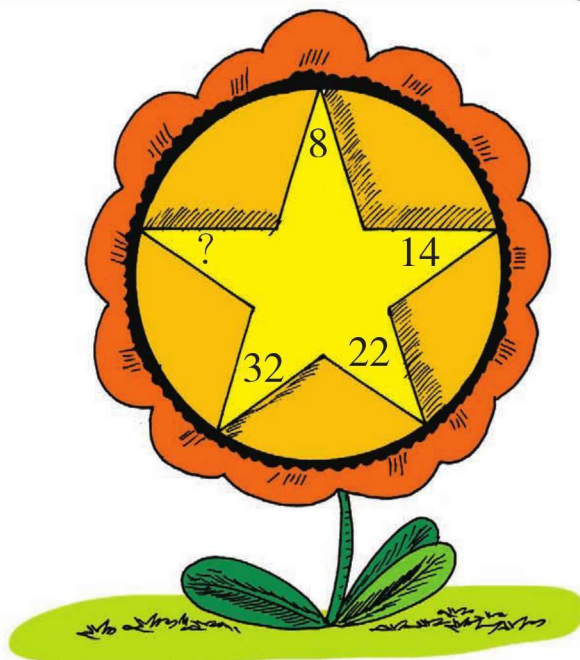




问题

五角星上的数

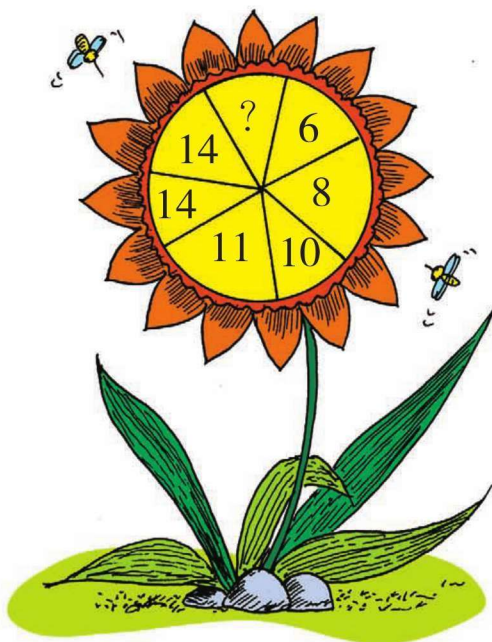
请你根据图中数字的变化规律，推算出五角星上所缺的数。



问题

花朵上的数

请你根据图中数字的变化规律，推算出问号处应填入什么数。





答案

应填 44。因为从 8 开始，沿顺时针方向，相邻两数依次增加 6、8、10、12。



答案

应填 18。因为有两组数字交替出现，即沿顺时针方向，从 6 开始，依次增加 4，从 8 开始，依次加 3。从 10 开始又是增加 4，从 11 开始增加 3。所以 14 开始增加 4 所得是 18。





问题

买水果

一个女孩买了一打橙子，两打苹果，她用了6个橙子榨汁，12个苹果做馅料，然后又去商店买了相当于剩下的水果的总和数的一半的苹果。请问，她现在总共有多少个水果？



问题

登山坡

小兔子打算登上一座1米高的山坡，它一次可以跳30厘米，但是每跳一次就要睡上3个小时，请问几小时后小兔子能登上坡顶呢？





答案

她现在共有 27 个水果。

12 个为一打。

$$[(6+12) \div 2] + 18 = 27$$



答案

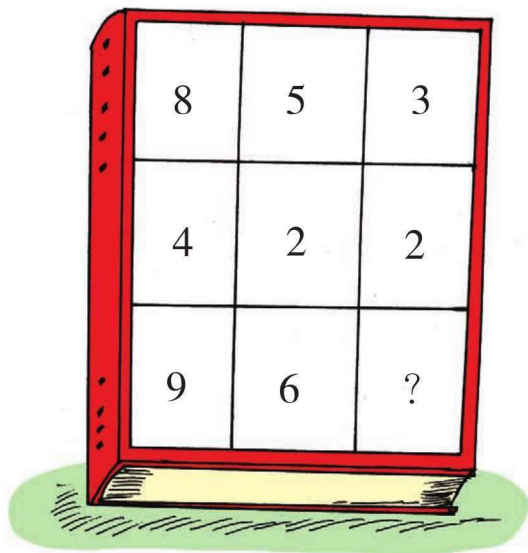


9 小时。小兔子整个过程会睡 3 次，所以需要的时间为 $3 \times 3 = 9$ 小时。

问题

书本上的数

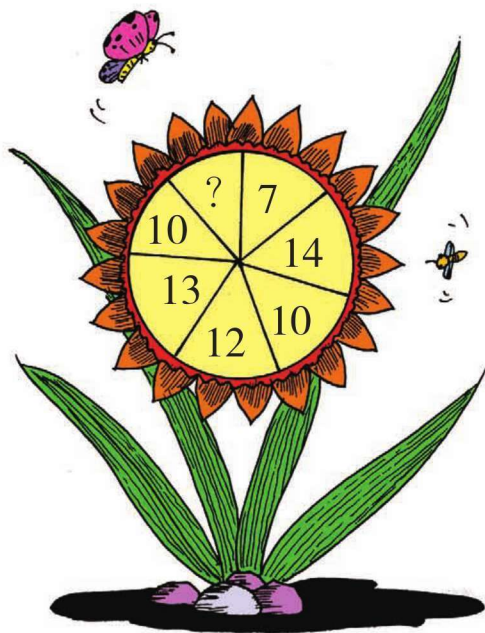
请你根据图中数字的变化规律，推算出问号处应填入什么数。



问题

花朵上的数

请你根据图中这些数字的变化规律，推算出问号处该填入什么数。





答案

应填3。因为每一行的前两个数相减，得到后一个数，如 $8-5=3$ ， $4-2=2$ ， $9-6=3$ 。



答案

应填16。因为有两列数，沿顺时针方向，一列从7开始依次增加3，另一列从14开始依次减2。

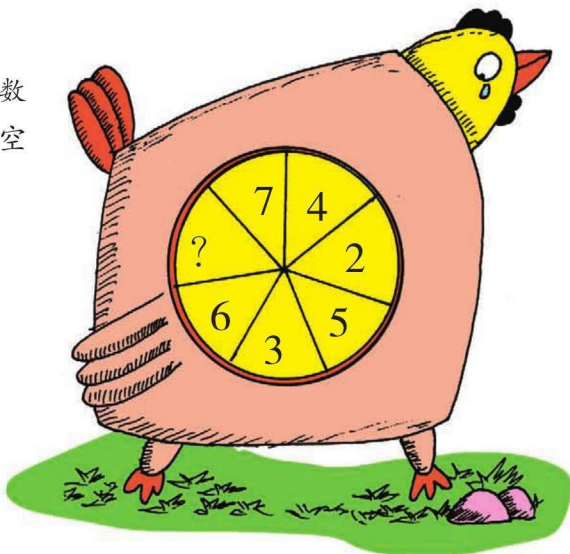




问题

鸡身上的数

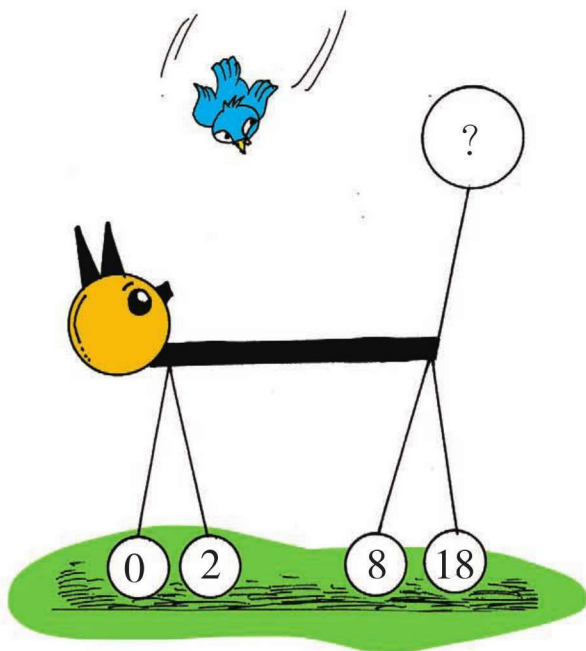
请你根据图中这些数字的变化规律，推算出空格里的数字是什么。



问题

尾巴上的数

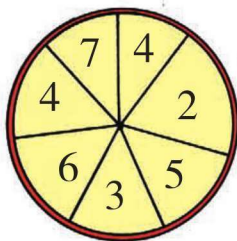
请你根据动物脚上数字变化的规律，推算出尾巴的问号处该填入什么数。





答案

应填4。因为有两列数，沿顺时针方向，一列从4开始，依次增加1，另一列从2开始，依次增加1。



答案

应填32。图中数字依次为0、1、2、3、4平方的2倍。

