

1 当今世界最受欢迎的益智游戏
数独之后，**聪明格** 风暴来袭

KEN  KEN PUZZLE

3
聪明格

2

基础篇

日本著名**宫本算数教室**教材
风靡日、美、英、法……

【日】宫本哲也◆著
倪杰 白玉兰◆译

 华东师范大学出版社

日本、美国、意大利
法国、德国、泰国、捷克
斯洛伐尼亚、韩国、瑞士等
10国均有图书出版

日本畅销100万册

全球十几家具有影响力的报刊刊载
美国《纽约时报》周一~周六连载
网络版、DS游戏版、iPhone版受热捧

KEN 賢 KEN PUZZLE

聪明格

2

基础篇

【日】宫本哲也 ◆ 著
倪 杰 白玉兰 ◆ 译

 华东师范大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

聪明格. 2, 基础篇/(日)宫本哲也著;倪杰,白玉兰译.
—上海:华东师范大学出版社,2009
ISBN 978-7-5617-6725-2

I. 聪… II. ①宫…②倪…③白… III. 数学—智力游戏—
普及读物 IV. O1-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 111179 号

KenKen is a registered trademark of Nextoy, LLC used under license. KenKen® Puzzles are used with permission of Gakken Co., Ltd and KenKen Puzzle, LLC. Puzzle content © 2007 Gakken Co. Ltd.

Kashikoku Naru Puzzle Kisohen

© 2007 Tetsuya Miyamoto

First published in Japan 2007 by Gakken Co., Ltd., Tokyo

Simplified Chinese translation rights arranged with Gakken Co., Ltd.

through KenKen Puzzle, LLC.

Simplified Chinese translation copyright © 2009 East China Normal University Press

上海市版权局著作权合同登记 图字:09-2009-262 号

《聪明格》系列丛书

聪明格·2 基础篇

原 著 (日)宫本哲也
译 者 倪 杰 白玉兰
责任编辑 庄玉辉 徐惟简
装帧设计 卢晓红

出版发行 华东师范大学出版社
社 址 上海市中山北路 3663 号 邮编 200062
电话总机 021-62450163 转各部门 行政传真 021-62572105
客服电话 021-62865537(兼传真)
门市(邮购)电话 021-62869887
门市地址 上海市中山北路 3663 号华东师范大学校内先锋路口
网 址 www.ecnupress.com.cn

印 刷 者 江苏省句容市排印厂
开 本 700×1000 16 开
插 页 1
印 张 5.75
字 数 77 千字
版 次 2009 年 8 月第一版
印 次 2009 年 8 月第一次
印 数 11 100
书 号 ISBN 978-7-5617-6725-2/G·4084
定 价 12.00 元

出 版 人 朱杰人

(如发现本版图书有印订质量问题,请寄回本社客服中心调换或电话 021-62865537 联系)

集数学逻辑之乐

行科普教育之道

左焕琛

二〇〇九年六月

数学是好玩的

打开《聪明格·1 入门篇》，宫本老师向我们展示了一种轻松、有趣的“玩味”。神奇的数学伴随着线条在方格中“游走”。翻过一页又一页，你的思维链也慢慢打开了。不知不觉，你就成功地通过了数学思维的第一站。

不要为自己的“小聪明”而沾沾自喜哦。当你进入《聪明格·2 基础篇》，神奇的数字伴随着线条在方格中“游走”得不再那么轻松了，“玩味”开始升级，一不小心就会“误入歧途”。此时，千万别气馁，坚持不言败，数字思维的第二站就能顺利通过了。

玩过了“数字热身操”，当你对这些单调的数字符号开始产生兴趣时，宫本老师又将引领你进入计算模块。由加法、加减、乘法、乘除，到四则运算。数字的演算，从1~3之间不断升级到1~9之间，伴随着一次次的成功与失败，你会渐渐地领悟出这些方格中的数字所具有的“魔力”。书内同样的问题出现两次，是希望你通过两次思考，拓展思路，寻求新的解法。夹杂着喜悦与烦恼、宁静与不安、期待与失望、理智与冲动、悟性与愚钝的层层矛盾，推动着你通过数字思维的一站又一站。

在翻译《聪明格》(全套11本)的过程中，我们跟着宫本老师的思路走过了全程。从而对《聪明格》有了以上的感悟。宫本老师的本意，也许是为了让那些害怕数学的孩子对数学产生兴趣，告诉他们：数学也是好玩的。进而在数字游戏中训练思维能力，提高综合素质。作为长期从事青少年教育和教师培训工作的译者，经验告诉我们：成年人，尤其是家长，如果你在工作中感到有压力，生活中遇到烦心事，不妨拿起一本《聪明格》，暂时忘掉一切，走进“平面数字魔方”中玩一把。或许你会像孩子一样为走入“迷宫”、“误入歧途”而自嘲或沮丧，或许你会在其中获得心灵的宁静和意想不到的放松。对于身心的健康，《聪明格》不失为一贴“良药”。

亲爱的大小“玩家”，如果你把玩过彩色的立体魔方，那么这套“平面数字魔方”——《聪明格》丛书，又将会让你玩出怎样的“灵感”呢？

倪杰 白玉兰

2009年4月于上海

千万不要教你的孩子怎么做

我在日本东京经营着一所算数教室。教室的宗旨是“不教”。2006年4月,日本广播协会(NHK)的新闻报道了我的算数教室之后,询问如潮水般涌来。但是教室只有我一个教师,不能接受很多的学生。因此,为了让更多的孩子能够使用宫本算数教室的教材,我编写了这套《聪明格》。

我的算数教室没有入学考试,按照入学时间分班。坚持到最后的大部分学生,进入了东京有名的初中。按照升学人数的多少,主要进入的学校有:开成、麻布、荣光、筑驹等男子学校;樱荫、菲丽丝等女子学校。(以上均为东京抢手的名牌初中,译者)

有很多人会认为:这些孩子原来就是非常优秀的,我家的孩子可不是哦。这里我要提醒各位家长,你错了。刚出生的孩子脑子里几乎什么都没有,就像一张白纸,能画最美的画。聪明的孩子不是一出生就聪明的,是在不断动脑筋的过程中一点一点变得聪明的。而《聪明格》就是一套使你孩子聪明起来的教材。

我的算数教室在开办初期,起点是小学四年级。某一天我突然想到如果从小学三年级起让孩子做一些数字游戏,坚持一年那该多有意思啊!于是怀着惶惑不安的心情为小学三年级学生开设了数字游戏班,想不到孩子们的进步超出了我的意料。虽然在小学四年级以后,课堂上不直接做数字游戏了,但是孩子们会运用在玩数字游戏中掌握的思维方式,认真、仔细地寻找解题方法和答案。所以,对孩子们不需要进行什么内容的特别教授,只要给他们环境和基本材料,他们就会自然而然地成长起来。

《聪明格·2 基础篇》是针对那些将要进入小学或害怕数学的孩子的。随着级别的提高,难度逐渐增加。从第1页开始,循序渐进,在为寻求答案不断地、并且快乐地“误入歧途”的同时,数学基础和思考能力就会逐步地掌握、扎扎实实地提高。通过玩数字游戏来体验“用数字思考的快乐”。从此以后,也许孩子们就会以与玩数字游戏同样快乐的方法去解决学习中的各种难题。

本书的目的不是为了寻求答案,而是让孩子在“快乐中体会艰辛、艰辛中品尝快乐”的过程中渐渐变得聪明起来。为此,请求各位家长**千万不要教你的孩子怎么做**。孩子们要比我们想象的勇敢和顽强。即使他(她)暂时做不出、放弃了,也请不要将本书拿开。还是请将它放在你的孩子看得到的地方。也许某一天他(她)会鼓起勇气,再去挑战。说不定前一次怎

么也解不开的结,就会被他(她)轻松地解开了。这时孩子们就会获得自信心。这就是生存的力量。

“每天以自己的方式、自己的节奏,进行新的挑战”,如果大家能记住这一点,并付诸行动的话,就离成功不远了。

宫本哲也

本书使用方法

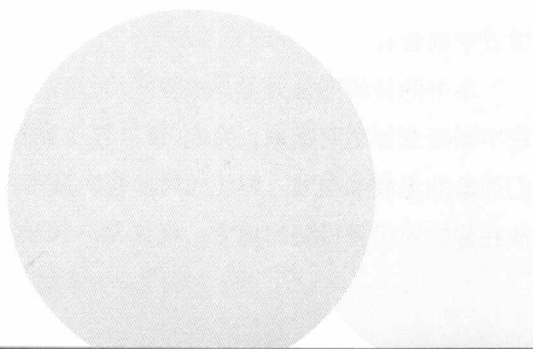
本书收录的数字游戏的规则都非常简单。“同行、同列不重复相同的数字”、“一个方格中不能通过两次(同一方格不使用两次)”……只要记住这些规则,就不会发生思维混乱。然后就是不断“转动你的脑子”,仔细地解题。当遇到怎么也解不开的问题时,暂时放一放,过几天再来挑战。不知不觉中,你就会发现,自己的脑子“进化”了。因此绝对不要放弃,急着想去看答案。

在宫本算数教室里,学生按规则每完成《聪明格》1个方格,就得1分。分数达到250分,就可进一级,并授予《段位认定书》。这个证书是孩子成长的证明,它可以刺激孩子的成就感,对提高孩子的学习欲望非常有效。

《聪明格·2 基础篇》分为初级、中级、高级三个等级,各级别结束都附有《段位认定书》。各级别的题目都解开了,请在证书上写上孩子的名字和完成日期,对孩子进行表彰。

长期坚持的秘诀是:一次不要做得太多,轻松、快乐地“玩数字”。

那么,就让我们开始吧!



段位认定书

基础

同学

经审核，
你已达到《聪明格·2 基础篇》要求，
授予你本《段位证书》。
希望你以成为数字游戏名人为目标，
快乐地挑战更刺激的难题。

宫本哲也

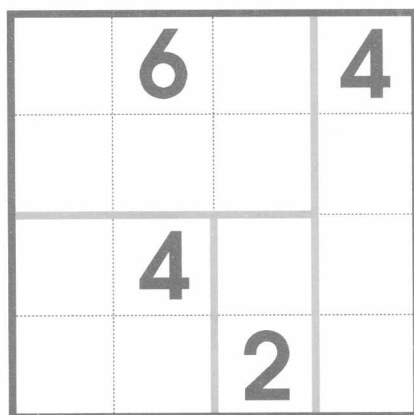
华东师范大学出版社《聪明格》编辑部

家长签名：

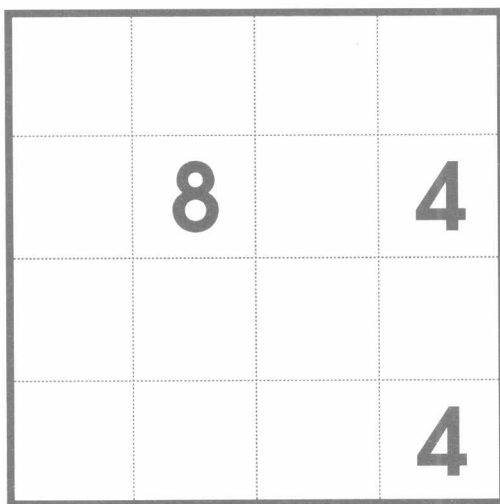
年 月 日



例



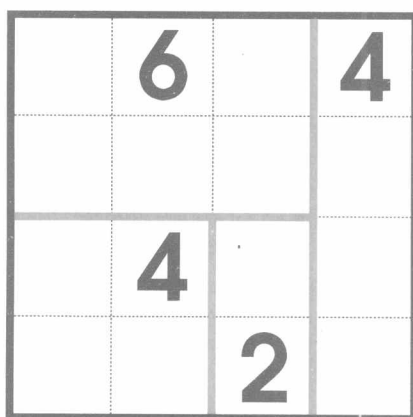
问题



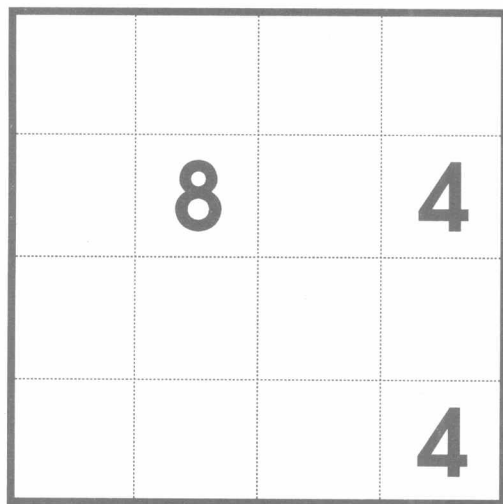
规则

- 1 请把大框里的方格分割成若干个四边形
- 2 数字表示四边形围起来的方格数

例



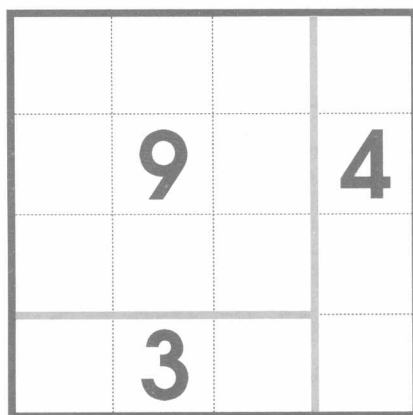
问题



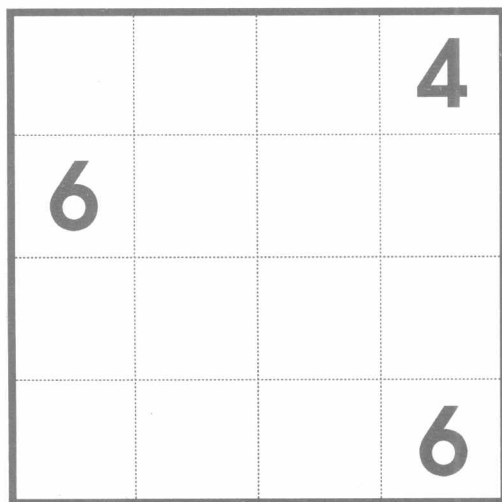
规则

- 1 请把大框里的方格分割成若干个四边形
- 2 数字表示四边形围起来的方格数

例



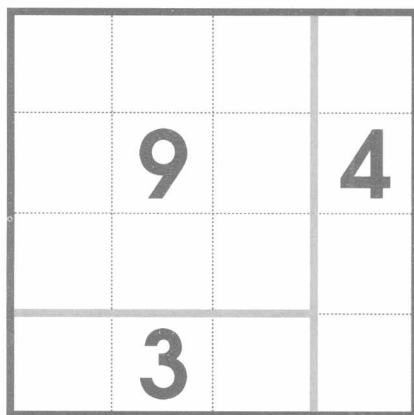
问题



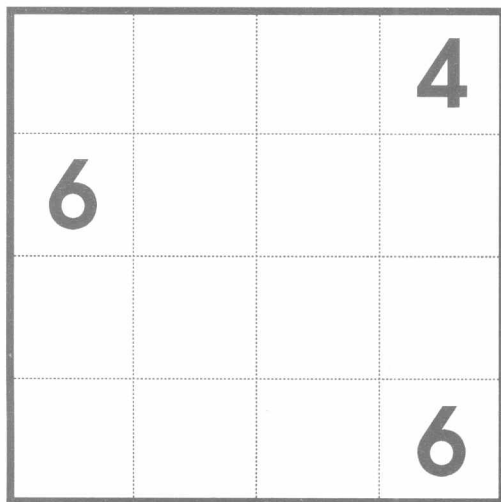
规则

- 1 请把大框里的方格分割成若干个四边形
- 2 数字表示四边形围起来的方格数

例



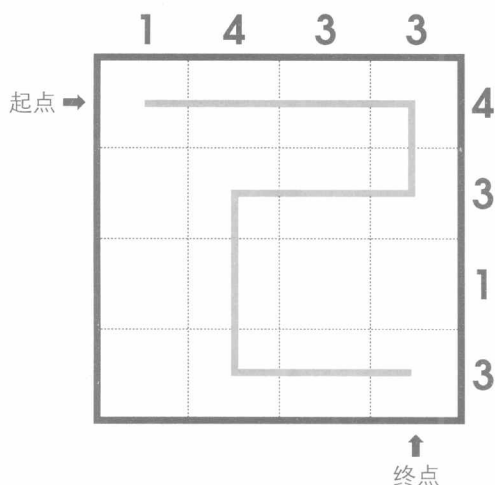
问题



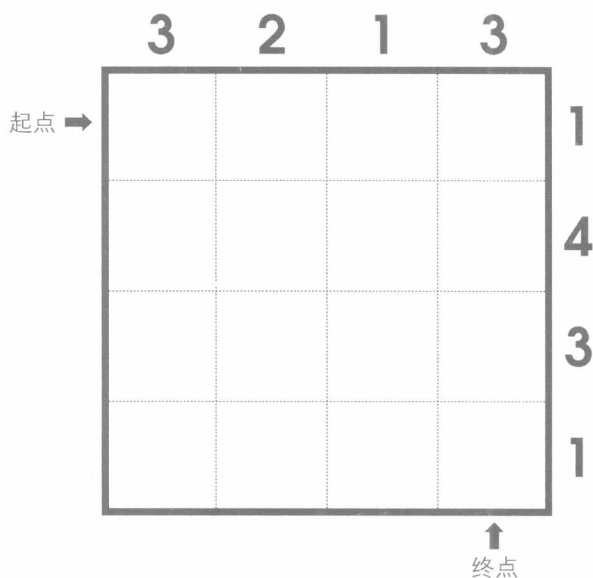
规则

- 1 请把大框里的方格分割成若干个四边形
- 2 数字表示四边形围起来的方格数

例



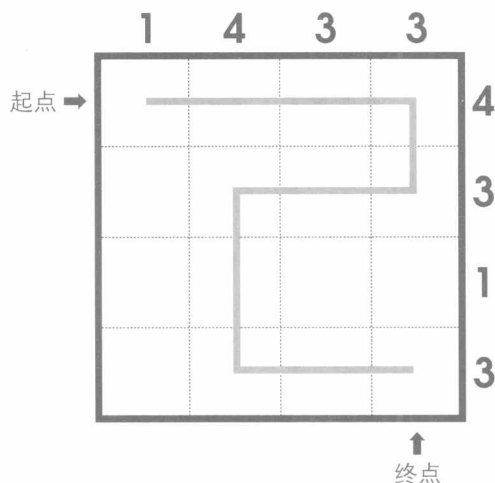
问题



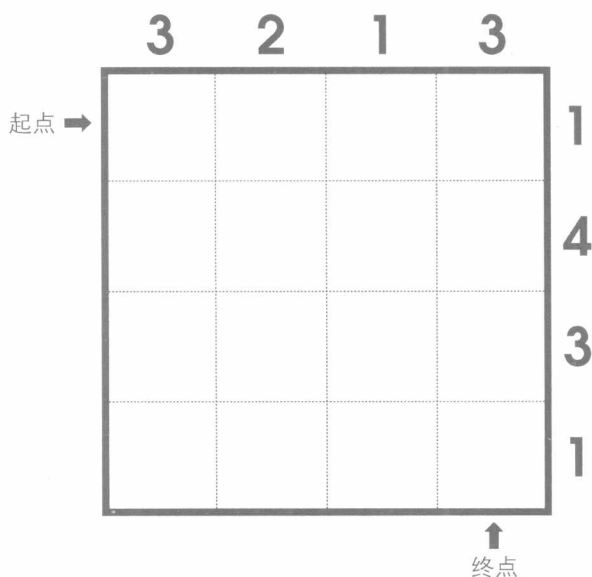
规则

- 1 请画出从起点到终点的线路
- 2 同一个方格不能经过两次
- 3 数字表示线路在此行(列)经过的方格数

例



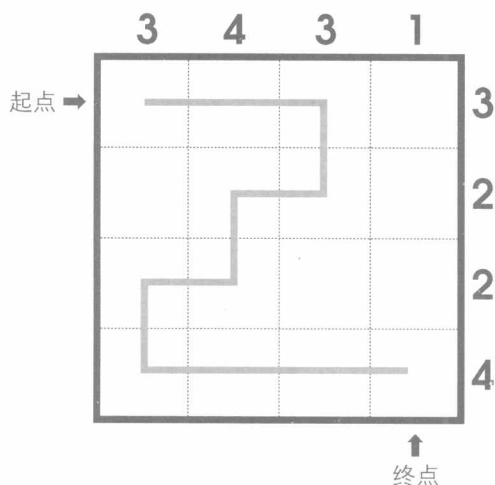
问题



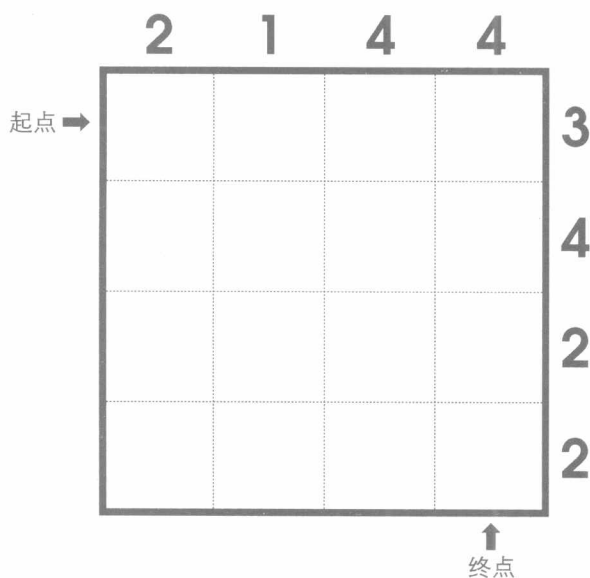
规则

- 1 请画出从起点到终点的线路
- 2 同一个方格不能经过两次
- 3 数字表示线路在此行(列)经过的方格数

例



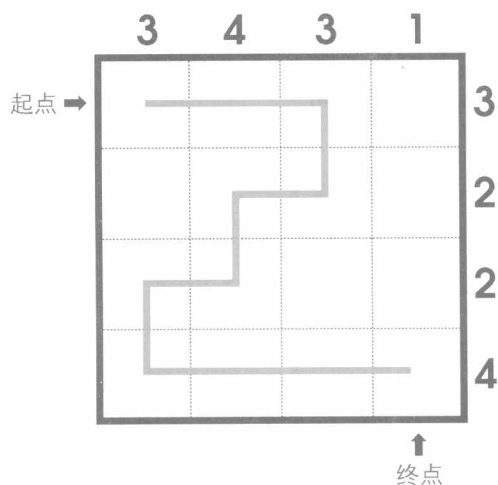
问题



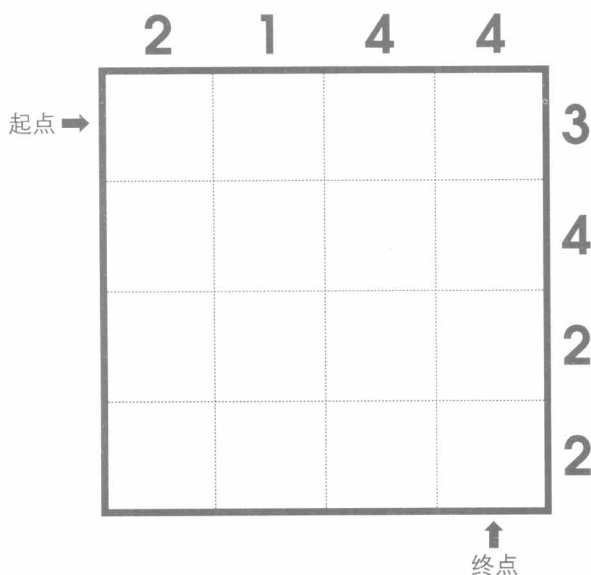
规则

- 1 请画出从起点到终点的线路
- 2 同一个方格不能经过两次
- 3 数字表示线路在此行(列)经过的方格数

例



问题



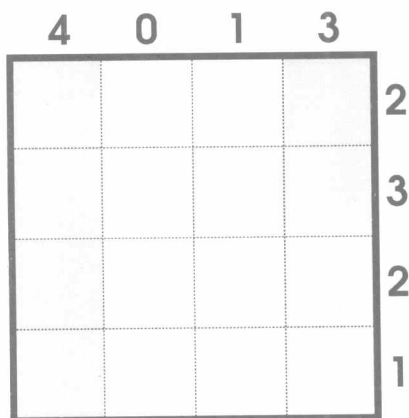
规则

- 1 请画出从起点到终点的线路
- 2 同一个方格不能经过两次
- 3 数字表示线路在此行(列)经过的方格数

例



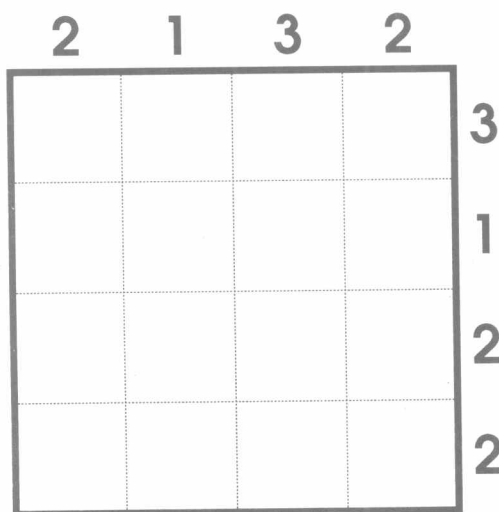
隐藏的宝物



问题



隐藏的宝物



规则

- 1 请在相应的方格处,涂上“隐藏的宝物”
- 2 “隐藏的宝物”之间,互不相邻
- 3 数字表示宝物在此行(列)隐藏的方格数