

少儿启蒙
悦读版

健脑益智，阅读中促进大脑发育

寓教于乐，游戏中开发数学思维



我的第一本 趣味数学游戏书

让孩子在游戏中爱上数学

李长滨◎编著



中国纺织出版社

少儿启蒙
悦读版

健脑益智 阅读中促进大脑发育

寓教于乐 游戏中开发数学思维



我的第一本 趣味数学游戏书

让孩子在游戏中爱上数学

李长滨◎编著



中国纺织出版社

内 容 提 要

生活离不开数学，游戏是孩子的天性。数学游戏既能开发少年儿童的数学潜力，训练少年儿童的思维能力，又可以丰富少年儿童的数学知识，培养小学生学习数学的兴趣，而且还可以缓解小学生的学习压力，丰富小学生的课余生活。本书是专门写给小学生的趣味数学游戏书，内容全面，题型丰富，难易适中，寓教于乐。

图书在版编目（CIP）数据

我的第一本趣味数学游戏书 / 李长滨编著. —北京：
中国纺织出版社，2013. 12
ISBN 978 - 7 - 5064 - 9910 - 1

I. ①我… II. ①李… III. ①智力游戏—少儿读物
IV. ①G898. 2

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2013）第 173106 号

策划编辑：庠 科 责任编辑：胡 蓉
特约编辑：王 敏 责任印制：储志伟

中国纺织出版社出版发行

地址：北京市朝阳区百子湾东里 A407 号楼 邮政编码：100124

邮购电话：010—67004461 传真：010—87155801

http: //www. c-textilep. com

E-mail: faxing@ c-textilep. com

北京同文印刷有限责任公司印刷 各地新华书店经销

2013 年 12 月第 1 版第 1 次印刷

开本：710 × 1000 1/16 印张：13

字数：69 千字 定价：23.80 元

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社图书营销中心调换

前言



怎么学好数学？

也许很多小学生曾经想过这个问题，是不是上课时端端正正地坐在教室里听老师讲，课下认真地完成家庭作业，这样日复一日就能学好数学？答案当然是否定的。事实也证明，小学生这样刻板地苦学，其效果并不理想。

我们知道，游戏是孩子的天性，尤其是小学生最喜欢做游戏。因为游戏是自由的天地、创意的天堂、梦想的世界。从小学生的心智发育与认知特点来说，学与游戏是分不开的。所以，现在一些教育界人士倡导，在小学阶段，就要把学和游戏同等对待。相对于其他游戏而言，趣味数学游戏不仅仅是让小学生玩，它还具有启发和教育功能，是培养小学生朝着优秀生方向发展的一种重要途径。

科学研究显示，人脑中蕴含着无数待开发的资源。一个普通人一生中脑资源的运用还不到总量的5%，剩余的部分都是未被开发的。那么，怎样才能最大限度地开发脑资源呢？专家指出，对小学生进行有针对性的智力游戏训练，是开发小学生脑资源的最佳途径之一。而且，经过训练倍增的思维能力，可以让小学生受益一生，不仅能够快速提高数学成绩，更重要的是其分析问题和解决问题的能力，足以应对未来层出不穷的挑战，适应未来社会的发展需要。

据调查发现，适当的数学游戏可以使小学生更聪明、更机智、更有想象的空间、更有思维的高度。许多在教学第一线的小学数学老师，经常给优生额外布置一些趣味数学游戏，原因就在于趣味数学游戏有助于小学生开拓解题思路，训练多元思维模式，乃至为中学阶段打好基础。为此，我们编写了这本趣味数学游戏书。

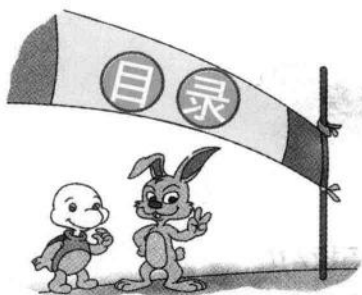
本书内容包括数字、图形、度量、时间数、数字生活、创意思维等，题型丰富，难易适中，寓教于乐，并且涉及发散思维、逻辑思维和数学思维，任何小学生只要掌握方法和技巧，就可以解决看似不可能的问题。好玩、有趣、刺激，是小学生训练数学思维的“练兵场”，是解答数学难题的宝典，是取得优异成绩的必备手册，是课外娱乐的“玩具”。

我们相信，经过这本趣味数学游戏的训练，小学生思维能力将会有很大提高，灵活的头脑将使其在以后的学习中，能从不同角度思考问题，最终作出更准确的判断，真正达到越读越好玩、越玩越聪明的效果！

编著者

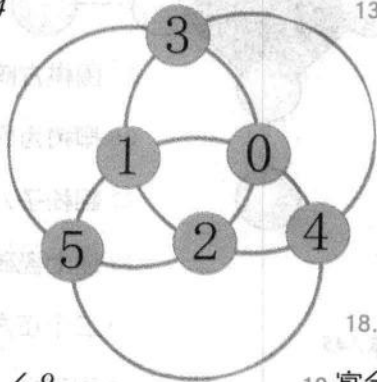
2013年8月





第一章 数字王国真神奇

- | | |
|-----------------|------------------|
| 1. 好兄弟闯难关 / 2 | 11. 野人和猴子 / 11 |
| 2. 宝匣的密码 / 3 | 12. 到底有多少水果 / 12 |
| 3. 找到自己的位置 / 4 | 13. 买鞋还是买鞋带 / 13 |
| 4. 16宫格的大门 / 4 | 14. 买酒 / 14 |
| 5. 九九归位 / 5 | 15. 蚂蚁搬食物 / 15 |
| 6. 兔子和笼子 / 6 | 16. 活化石银杏树 / 16 |
| 7. 树上的鸟儿有几只 / 7 | 17. 鸡兔同笼 / 17 |
| 8. 百依百顺 / 8 | 18. 五数临门 / 18 |
| 9. 把苹果放进篮子 / 9 | 19. 宴会的人数 / 19 |
| 10. 会变的数 / 10 | 20. 完全数 / 20 |

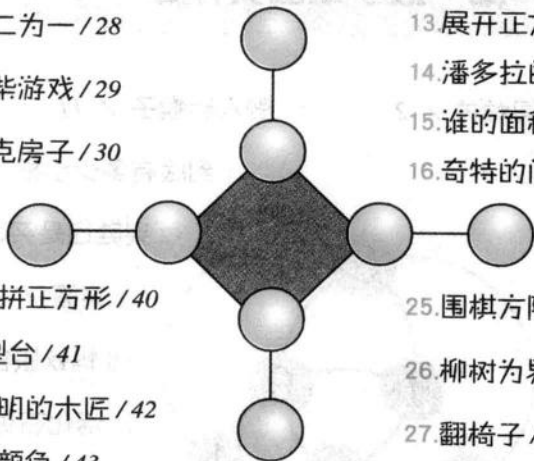


数学万花筒

神奇的缺8数 / 21

第二章 美丽图形大变身

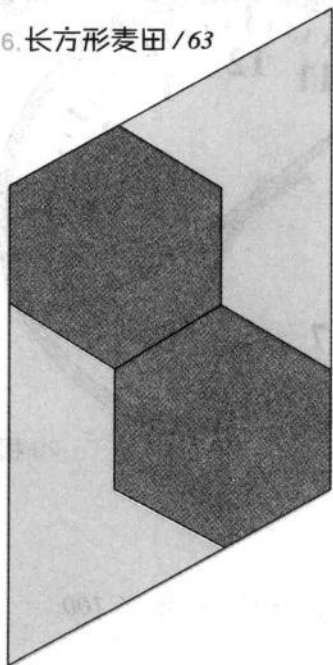
1. 大圆和小圆 / 24
2. 警察捉小偷 / 25
3. 分金子 / 26
4. 孙悟空变石头 / 27
5. 合二为一 / 28
6. 火柴游戏 / 29
7. 扑克房子 / 30
8. 七巧板 / 31
9. 倒立的金字塔 / 32
10. 四色花瓣 / 33
11. 围赤道走一圈的巨人 / 34
12. 青蛙爬井 / 35
13. 展开正方体 / 36
14. 潘多拉的盒子 / 37
15. 谁的面积大 / 38
16. 奇特的门雕 / 39
17. 巧拼正方形 / 40
18. T型台 / 41
19. 聪明的木匠 / 42
20. 涂颜色 / 43
21. 面积之比 / 44
22. 涂红漆的正方体 / 45
23. 涂蓝漆的正方体 / 46
24. 草地小路 / 47
25. 围棋方阵 / 48
26. 柳树为界 / 49
27. 翻椅子 / 50
28. 墙上瓷砖 / 51
29. 三个正方体 / 52
30. 剩下哪一个 / 53
31. 剪三角形 / 54



第三章 五花八门的度量衡

1. 池塘取水 / 58
2. 老板娘买酒 / 59
3. 巧分酒精 / 60
4. 分果汁 / 61
5. 红酒和白酒 / 62
6. 长方形麦田 / 63

7. 砝码 / 64
8. 找零件 / 65
9. 猫捉老鼠 / 66
10. 巧称体重 / 67
11. 找出鸡蛋 / 68
12. 飞机加油 / 69
13. 两鼠穿垣 / 70



14. 百羊问题 / 71
15. 高僧下棋 / 72
16. 伽利略的赛马 / 73
17. 站立的骰子 / 74
18. 正六边形 / 75
19. 三个正方形 / 76

数学万花筒

每人的身上都有几把“尺子” / 77

第四章 活学活用时间数

1. 重合的钟表指针 / 80
2. 烧香定时 / 81
3. 丢番图的墓志铭 / 82
4. 煎饼的时间 / 83
5. 四人的年龄 / 84
6. 对表 / 85
7. 两只钟表 / 86
8. 新龟兔赛跑 / 87
9. 玩具火车 / 88
10. 莫斯科时间 / 89
11. 校长出差 / 90
12. 肥皂泡 / 91
13. 泉水池 / 92
14. 四人用水 / 93
15. 奇怪的钟表 / 94
16. 通话次数 / 95
17. 工程问题 / 96
18. 做作业 / 97
19. 夹角 110° / 98
20. 相遇多少次 / 99

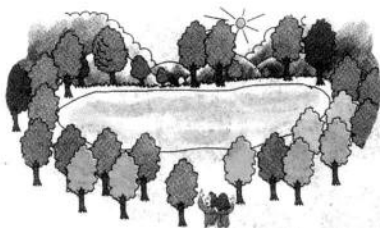


数学万花筒

一天有24个新年 / 100

第五章 数字生活百事通

- | | |
|-----------------|-------------------|
| 1. 百车运百吨 / 102 | 11. 猪娃娃 / 112 |
| 2. 智取苹果 / 103 | 12. 微生物 / 113 |
| 3. 乒乓球比赛 / 104 | 13. 橘子丰收 / 114 |
| 4. 忙碌的鸽子 / 105 | 14. 楼道的灯 / 115 |
| 5. 筐子里的鸡蛋 / 106 | 15. 沙漠加油 / 116 |
| 6. 牛吃草 / 107 | 16. 书架上的书 / 117 |
| 7. 河边洗碗 / 108 | 17. 口袋里的小纸片 / 118 |
| 8. 猴子背香蕉 / 109 | 18. 下棋 / 119 |
| 9. 三人钓鱼 / 110 | 19. 多少棵树 / 120 |
| 10. 捞鱼比赛 / 111 | |



数学万花筒 完美数字“3” / 121

第六章 理财能手分身术

- 父子买兔 / 124
- 共有多少财产 / 125
- 分财产 / 126
- 啤酒和饮料 / 127
- 分牛 / 128
- 一张假币 / 129
- 合伙买票 / 130
- 合租轿车 / 131
- 三人住店 / 132
- 百钱买百鸡 / 133
- 李白买酒 / 134
- 电费 / 135
- 旅游花费 / 136
- 放硬币 / 137
- 买铅笔 / 138
- 零花钱 / 139
- 卖辣椒 / 140
- 卖墨水 / 141
- 分硬币 / 142
- A国和B国 / 143



数学万花筒

数学家买瓜 / 144

第七章 自然密码大揭秘



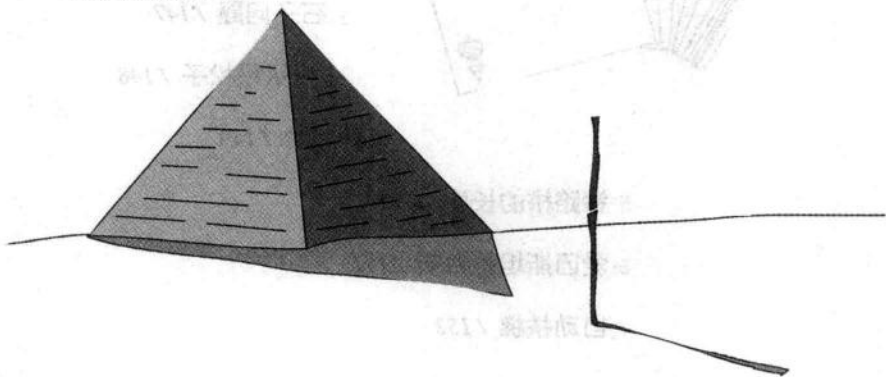
1. 浮屠增级 / 146
2. 石子问题 / 147
3. 小松鼠采松子 / 148
4. 扑克牌 / 149
5. 铁路桥的长度 / 150
6. 爱因斯坦的台阶 / 151
7. 自动扶梯 / 152

数学万花筒

你知道冬季动物为何蜷缩着身体吗 / 153

第八章 创意思维乐无穷

1. 黑熊掰玉米 / 156
2. 农民过河 / 157
3. 花仙子 / 158
4. 谁打碎了玻璃 / 159
5. 金字塔的高度 / 160
6. 偶数难题 / 161
7. 电梯与小球 / 162
8. 剩余的棋子 / 163
9. 自由或死亡 / 164
10. 九死一生 / 165
11. 王子的数学题 / 166



数学万花筒 今天星期几 / 167

参考答案 / 169

参考文献 / 196

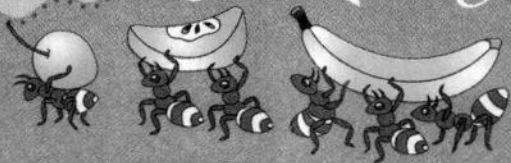


第一章

数字王国真神奇

千百年来，人们从最初的结绳记事，认识了1、2、3……从此便与数字关系密切。今天人们用计算机处理气象、天文大型数据，无时无刻不与数字打交道。

数字就像数学的桂冠，神奇、迷人，让人流连忘返。本章用数字构思巧妙的游戏，让你在享受游戏乐趣的同时，锻炼思维能力。



1

好兄弟闯难关

“0、1、2、3、4、5、6、7、8、9” 10 个好兄弟一起去旅行。天黑后，投宿到了一家客栈里，可是客栈的老板并不友善，虽然同意他们入住，但是只提供了 9 个房间，而且每人所选择的房间，必然满足下面的条件才能留下。

小朋友，你知道它们该怎么选吗？

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



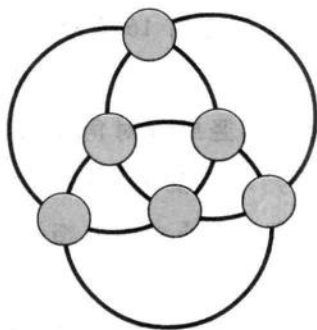
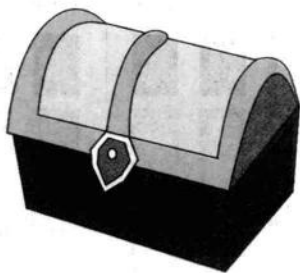


2

宝匣的密码

探险队员在一个宝藏里发现一个宝匣，宝匣的密码是匣子上的0~5这6个数字的组成。下面图形中，每个小圆上各填1个数字，若能使围绕每个大圆的数值加起来都等于10，就能打开宝匣，取出匣子中的宝物。

小朋友，你知道怎么填写数字吗？



3

找到自己的位置

下面火车车厢上有一组被打乱了的数字，在被打乱之前，它们是按一种有趣的规律排列的。你试着找找看，把下面数字重新排列。



4

16 宫格的大门

一个大门上有 16 宫格，在 16 宫格中，填入 1~16 这 16 个数字，若能使无论横竖或者对角线的数字相加都等于 34，就可以打开大门。已知左边第一个顶点的方格数字是 4，右边第一个顶点的方格数字是 13，左边最底顶点方格的数字为 7。

小朋友，你知道怎么填吗？

