



保良局朱敬文中學、香港中文大學教育學院課程與教學系

聯合主辦

沙田區小學校際數學遊戲挑戰賽 (第五屆)

【決賽 – 團體賽】

目的：透過數學遊戲：

- * 培養學生的數字感，提升心算速度
- * 擴闊學生的空間感，鍛煉橫向思維
- * 提高學生的創造力，發展高階思維

信念：要學好數學必需要鍛煉！而鍛煉不應是單調重複！
寓學習於遊戲，提高學習數學的興趣！

時間：11:15 a.m 至 12:00 noon (共 45`分鐘)

形式：甲部 - 「排箭頭遊戲 That A Way」 (40 分)
乙部 - 「SET 遊戲」 (64 分+獎勵分 6 分)
丙部 - 「數字三重奏」 (40 分)

(全卷各題均須作答，基本滿分為 144 分，另加獎勵分 6 分，總分為 170 分)

備忘：同學須用鉛筆於問題卷指定空位上填寫答案

*** 同學未經老師指示下，不可翻看比賽問題 ***

* 參賽同學請用正楷填寫此欄！

學校名稱	
學生姓名	
班別 (學號)	()

* 參賽同學不用填寫此欄！

	積分
甲部：排箭頭遊戲	
乙部：SET 遊戲	
丙部 數字三重奏	
總分：	
閱卷員編號：	

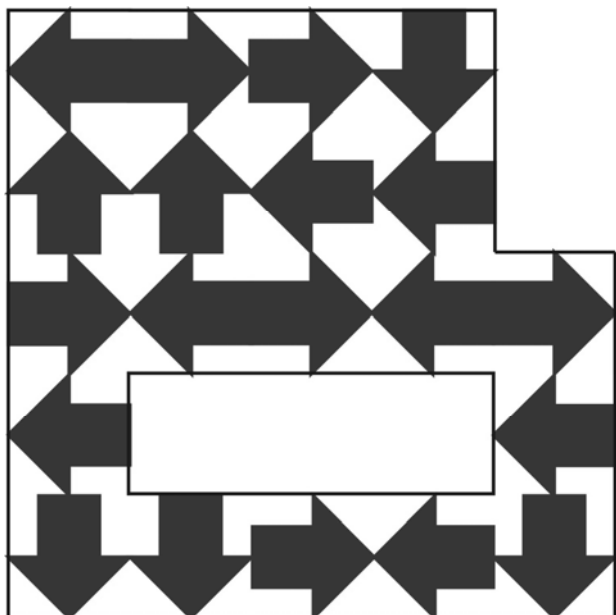


甲部 (每條題目為 20 分，總分為 40 分)

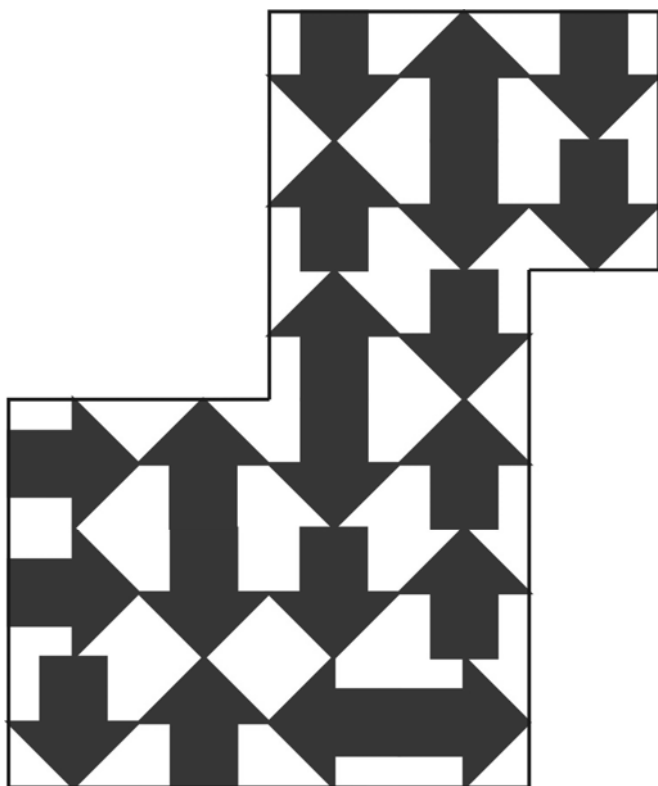
利用「排箭頭遊戲」的 10 張長方形紙卡，拼湊出下列每個圖形，
並用直線將答案顯示在圖中。

甲部得分

1.



2.





--

乙部 (每條題目每組答案 2 分，全對共得 64 分，6 分為獎勵分數)

根據「集」(SET) 的定義，試從下表中，找出三幅圖像能組成「集」(SET)。把方格內的數字 (順序) 填在下面答案欄內。***每題可能有六至八組的答案

1)

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()

總分:16 分

2)

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()

總分:16 分

3)

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()

總分:16 分

4)

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()
方格編號: () () ()

總分:16 分



--

丙部 (每個答案 4 分，全答共得 40 分)

試從下表中，找出三個相鄰成橫、直或斜線的小方格，而格中的三個數字，可以利用+、-、×、÷ 和括號，合成指定的數字。

a	3	b	7	c	1	d	9	e	2
f	5	g	9	h	3	i	6	j	4
k	6	l	2	m	5	n	8	o	7
p	8	q	4	r	6	s	7	t	1
u	9	v	5	w	2	x	4	y	3

把方格編號及算出指定數字的算式，填在下面答案欄內。
(若方格編號多於 5 組，則祇須填寫 5 組即可。同組的數字，不論方格編號如何，祇能填寫一道算式。)

合成 23	合成 29
方格編號:() () ()	方格編號:() () ()
算式:	算式:
方格編號:() () ()	方格編號:() () ()
算式:	算式:
方格編號:() () ()	方格編號:() () ()
算式:	算式:
方格編號:() () ()	方格編號:() () ()
算式:	算式:
方格編號:() () ()	方格編號:() () ()
算式:	算式: