



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

小學校際數學遊戲銀禧盃挑戰賽 (第六屆)

【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：四十分鐘



形式：甲部 - 「排箭頭遊戲」 (56分)
乙部 - 「SET 遊戲」 (64分)
丙部 - 「圖形求和」 (60分)

(全卷各題均須作答，基本滿分為 180 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	

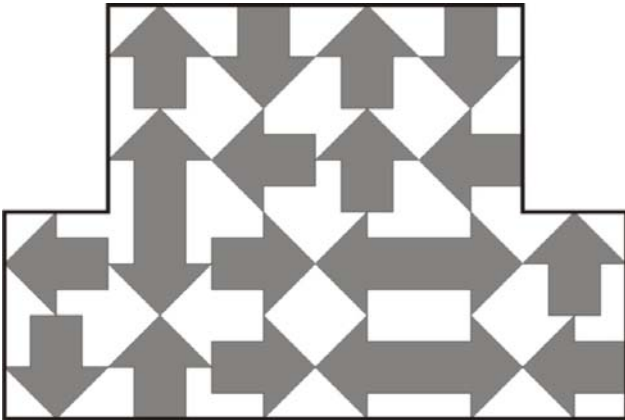
* 參賽同學不用填寫此欄！

	積分
甲部：排箭頭遊戲	
乙部：SET 遊戲	
丙部 圖形求和	
總分：	
閱卷員編號：	

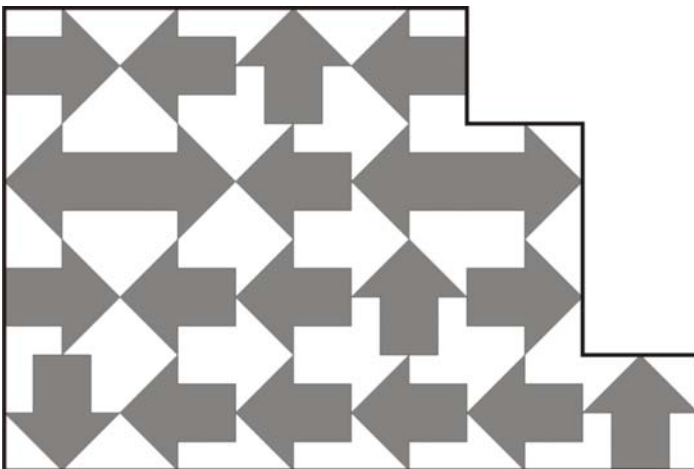
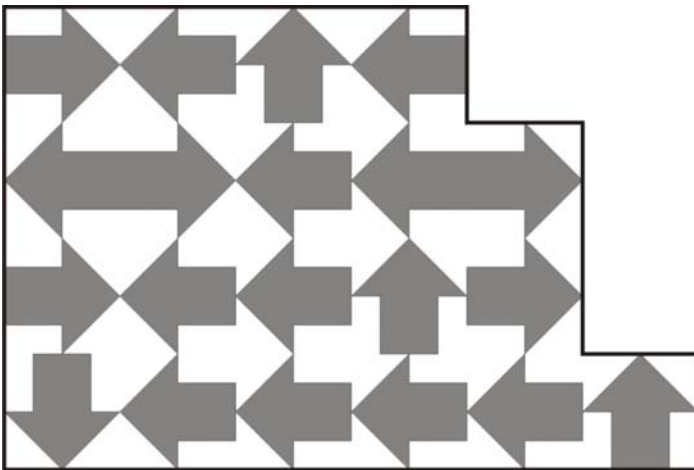


甲部 (總分爲 56 分)

1. 利用「排箭頭遊戲」的 10 張長方形紙卡，拼湊出下列圖形，並用直線將答案顯示在圖中。(此題答對得 24 分)



2. 利用「排箭頭遊戲」的 10 張長方形紙卡，拼湊出下列圖形，並用直線將答案顯示在圖中。(答對一個答案得 24 分,而答對兩個答案可得 32 分)





--

乙部 (每條題目每組答案 2 分，全對共得 64 分)

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，參賽者請在 內確定有多少個集。***

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: () () ()

確定此題中，只可以組成 個集。

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: () () ()

確定此題中，只可以組成 個集。

5)

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: () () ()

確定此題中，只可以組成 個集。

6)

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: () () ()

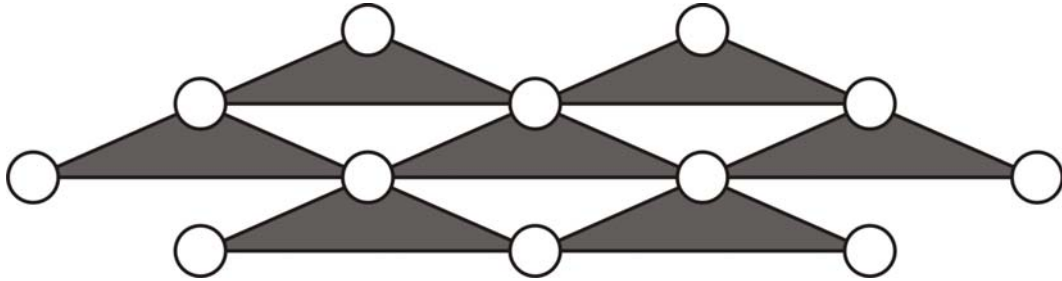
確定此題中，只可以組成 個集。



丙部 (總分為 60 分)

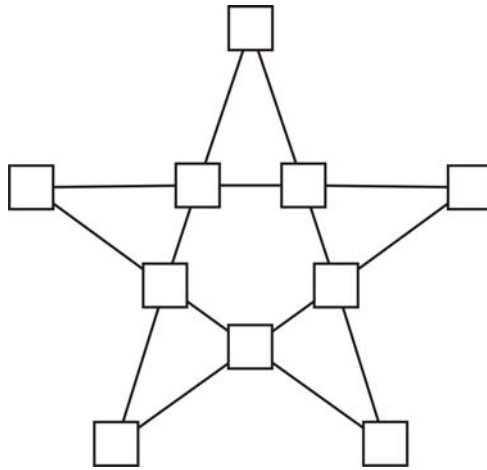
7. 請將所提供的數字, 填在各圓圈內, 使每個小三角形尖頂上的數字, 都必定等於該三角形兩腰上數字的和。

1 2 3 5 6 7 10 13 23 25 28 38



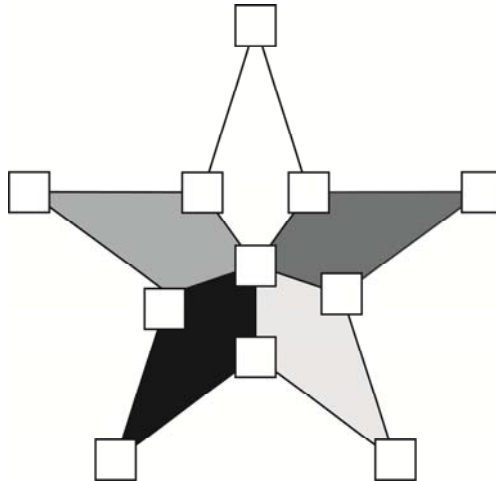
8. 請將所提供的數字, 填在各空格內, 使每條直線上的數字之和都等於 48。

5 5 9 11 13 13 15 15 17 17



9. 請將所提供的數字, 填在各空格內, 使每個顏色區域邊界上的數字之和都等於 45。

6 7 8 10 10 11 12 13 14 16 18



~~ 全卷完 ~~