



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 – 個人賽】答案

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：一小時

形式：甲部 - 「排箭頭遊戲」 (40 分)  
乙部 - 「SET 遊戲」 (40 分)  
丙部 - 「圖形求和」 (40 分)

(全卷各題均須作答，基本滿分為 120 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 圖形求和	
總分：	
閱卷員編號：	

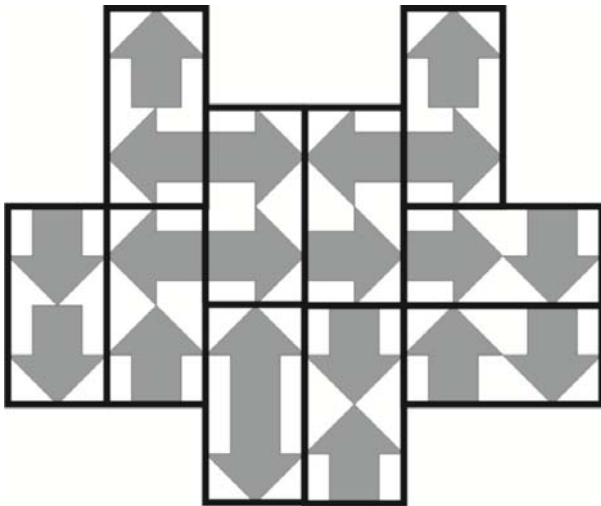


甲部得分

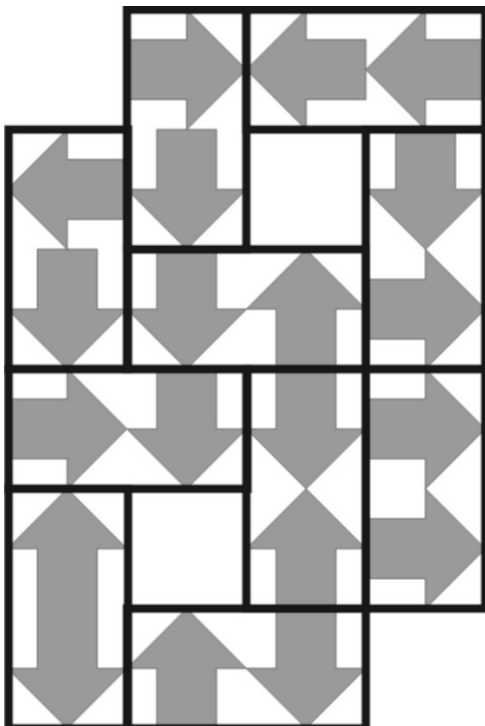
**甲部 (每條題目為 20 分，總分為 40 分)**

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。

1.



2.





--

**乙部 (每條題目每組答案 2 分，總分為 40 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。\*\*\*第六題可能有四至六組的答案，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: ( 1 ) ( 5 ) ( 12 )
方格編號: ( 3 ) ( 9 ) ( 10 )
方格編號: ( 1 ) ( 9 ) ( 11 )
方格編號: ( 5 ) ( 8 ) ( 9 )

4)

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

方格編號: ( 1 ) ( 7 ) ( 10 )
方格編號: ( 5 ) ( 6 ) ( 9 )
方格編號: ( 2 ) ( 5 ) ( 12 )
方格編號: ( 6 ) ( 11 ) ( 12 )

5)

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

方格編號: ( 1 ) ( 7 ) ( 12 )
方格編號: ( 4 ) ( 5 ) ( 10 )
方格編號: ( 2 ) ( 3 ) ( 7 )
方格編號: ( 6 ) ( 9 ) ( 11 )
方格編號: ( 3 ) ( 6 ) ( 8 )
方格編號: ( 7 ) ( 8 ) ( 10 )

6)

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

方格編號: ( 1 ) ( 9 ) ( 12 )
方格編號: ( 4 ) ( 5 ) ( 11 )
方格編號: ( 2 ) ( 3 ) ( 10 )
方格編號: ( 6 ) ( 7 ) ( 12 )
方格編號: ( 3 ) ( 8 ) ( 11 )
方格編號: ( ) ( ) ( )

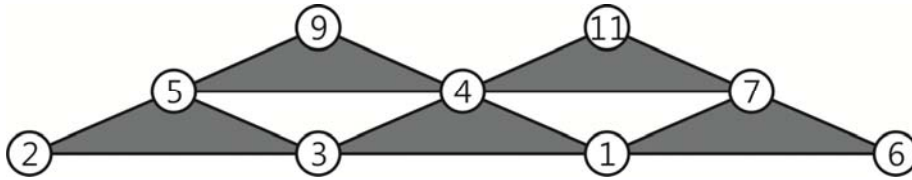
確定此題中，  
只可以組成  個集。



丙部(總分爲 40 分)

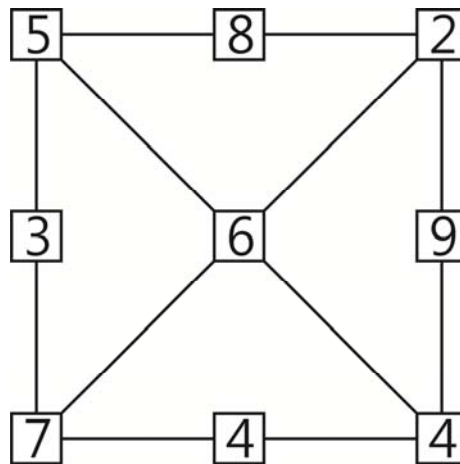
7.請將所提供的數字, 填在各圓圈內, 使每個小三角形尖頂上的數字, 都必定等於該三角形兩腰上數字的和。

1 2 3 4 5 6 7 9 11



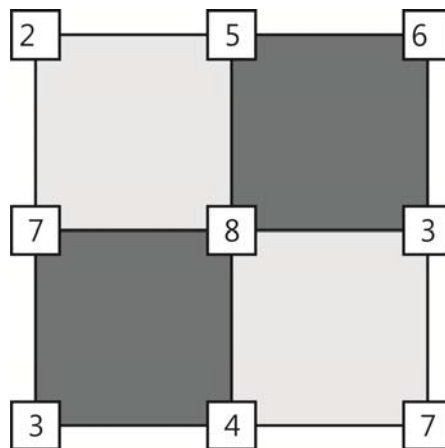
8.請將所提供的數字, 填在各空格內, 使每條直線上的數字之和都等於 15。

2 3 4 4 5 6 7 8 9



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 22。

2 3 3 4 5 6 7 7 8



~~ 全卷完 ~~