



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

小學數學遊戲銀禧盃挑戰賽 (第六屆)

【初賽】 - 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」 (45 分)

(全卷各題均須作答，基本滿分為 125 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！

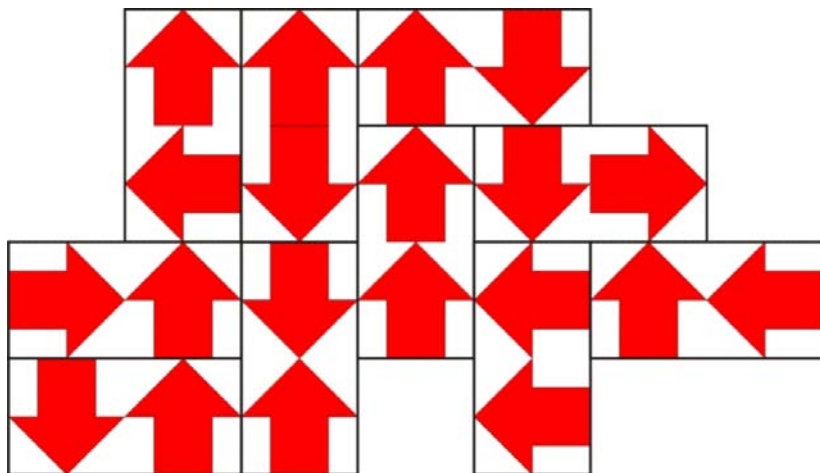
	積分
甲部：排箭頭遊戲	
乙部：SET 遊戲	
丙部 圖形求和	
總分：	
閱卷員編號：	



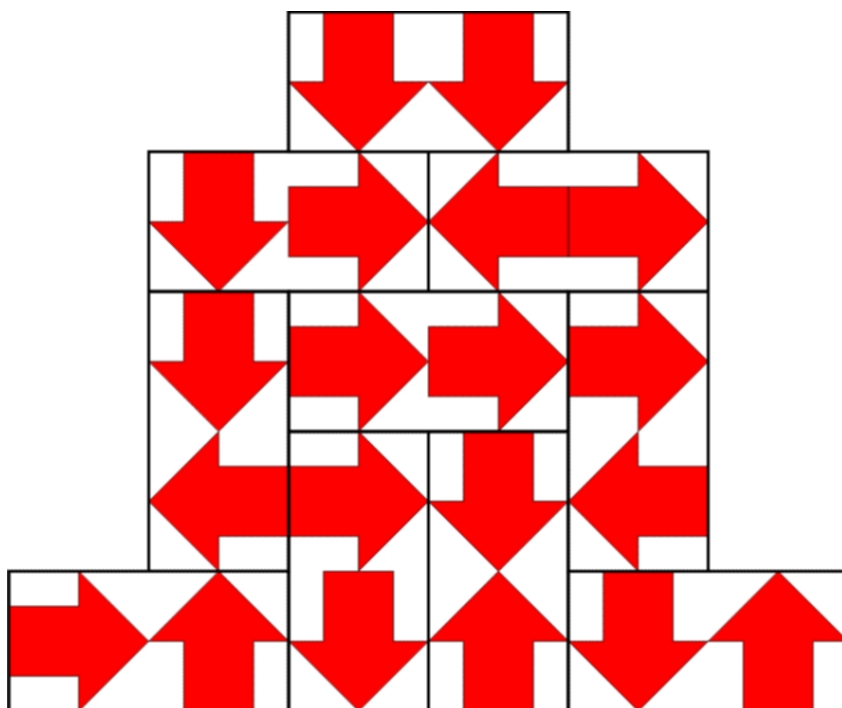
甲部 (每條題目為 20 分，總分為 40 分) **【初賽】 - 答案**

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.





乙部得分

乙部 (每條題目每組答案 2 分，總分為 40 分) [初賽] - 答案

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。

3)

1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	

方格編號: (1) (3) (9)
方格編號: (2) (5) (6)
方格編號: (2) (3) (7)
方格編號: (7) (8) (9)

總分:8 分

4)

1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	

方格編號: (1) (3) (5)
方格編號: (2) (3) (7)
方格編號: (1) (4) (9)
方格編號: (6) (7) (9)

總分:8 分

5)

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

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

總分:12 分

6)

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

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

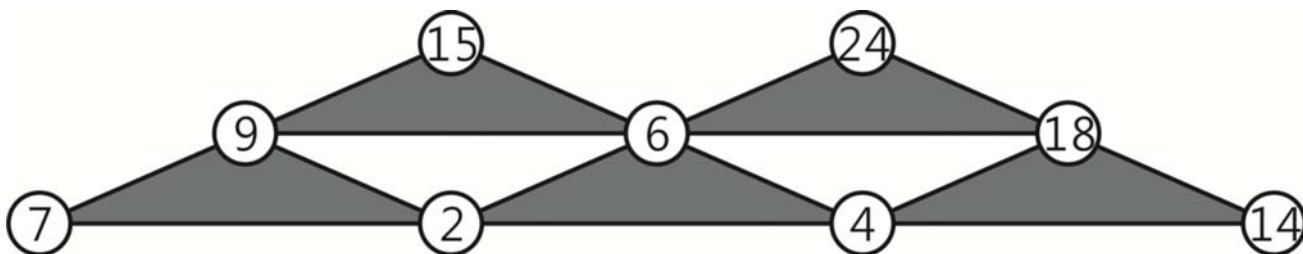
總分:12 分



丙部 (每題 15 分，全對共得 45 分，5 分爲獎勵分數)

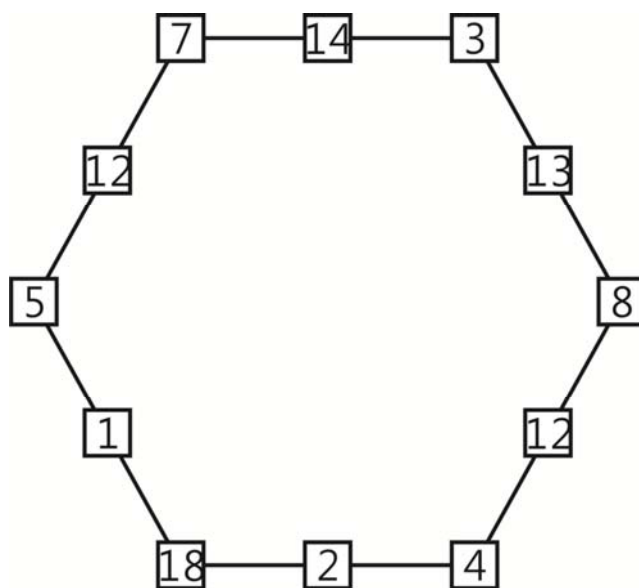
1) 請將所提供的數字，填在各圓圈內，使每個小三角形尖頂上的數字，都必定等於該三角形兩腰上數字的和。

2 4 6 7 9 14 15 18 24



2) 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 24。

1 2 3 4 5 7 8 12 12 13 14 18



3) 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 24。

3 4 5 6 7 8 9 10 11

