

การ์ตูนชุด
คณิตคิดสนุก

เรื่องที่ 2

ผลบวกมหัศจรรย์



กระทรวงศึกษาธิการ



การ์ตูนชุด
คณิตคิดสนุก
เรื่องที่ 2
ผลบวกมหัศจรรย์



คำนำ

หนังสือการ์ตูน ชุด “คณิตคิดสนุก” เรื่องที่ 2 ผลงานกมลพัศจรรย์ เป็นหนังสือเล่มหนึ่งในชุดหนังสือส่งเสริมการอ่านคณิตศาสตร์ที่กรมวิชาการจัดทำขึ้น โดยมีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนรักวิชาคณิตศาสตร์และรักการอ่าน ซึ่งกรมวิชาการมอบให้ นางสาวเอิบมณู สุทธิประภา เป็นผู้เขียน

จุดประสงค์เฉพาะของหนังสือเล่มนี้ คือ

1. ส่งเสริมให้นักเรียนเห็นว่าการที่จะเชื่อสิ่งใด จะต้องมีการทดลองหรือตรวจสอบเสียก่อน
2. ส่งเสริมให้ชอบการค้นคว้าหาคำตอบ และตรวจสอบผล
3. ฝึกทักษะการสังเกต การหาความสัมพันธ์และการสรุป
4. เสริมความคิดรวบยอดเกี่ยวกับจำนวน
5. เพิ่มทักษะในการทำตามขั้นตอน การบวก ลบ คูณ หาร จำนวนนับและศูนย์

กรมวิชาการคาดว่า หนังสือเล่มนี้จะช่วยให้นักเรียนรักและสนใจคณิตศาสตร์ รักการอ่าน และเกิดคุณลักษณะต่างๆ ตามจุดประสงค์เฉพาะเพิ่มขึ้น กรมวิชาการขอขอบคุณผู้มีส่วนร่วมในการจัดทำ ผู้ให้ข้อคิดเห็น ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องในการทดลองไว้ ณ ที่นี้ หากผู้อ่านพบข้อบกพร่องโปรดแจ้งให้กรมวิชาการทราบด้วย เพื่อจะได้ นำเป็นข้อมูลปรับปรุงในการพิมพ์ครั้งต่อไป

(นายพนม พงษ์ไพบูลย์)

อธิบดีกรมวิชาการ

๑๕ กรกฎาคม ๒๕๓๗

วันหนึ่งที่บ้านรอบป้อม

โอ้ จิบ เชื้อใหม่
นั่นทฤษฎีลัทธิที่พวกเธอ
คิดได้ก็จริง ที่เธอไม่ได้ออ
บตาอะไรมันเลย สักเธอ
ทำออกมาที่มันบอก

ฉันไม่อยากเชื่อ
เลยป้อม แต่ที่
จะลอบดู

เล่นก๊อปปี้เหมือนกัน
โอ้ เล่นก่อนนะ



เริ่มเล่นนะ
ขั้นที่ 1 เลือกจำนวน
ที่มากกว่า 1 แต่
น้อยกว่า 11

เลือก 4



ขั้นที่ 2
คูณจำนวนที่เลือก
ด้วย 9

$4 \times 9 = 36$



ต่อไป ชั้นที่ 3
ผลลัพธ์ได้อัตในหลักหน่วย
กับหลักสิบของผลคูณ:



ผลคูณคือ 36
ผลลัพธ์ได้อัต
ได้ 63



เหลืออีก
กี่ขั้น:

ขั้นสุดท้ายแล้ว
บวกผลคูณในชั้น
ที่ 2 ด้วยจำนวน
ในชั้นที่ 3



ผลคูณในชั้นที่ 2 คือ 36
จำนวนในชั้นที่ 3 คือ 63
บวกกันได้ 99





จับทางอันนี้

- | | |
|---|-------------------|
| 1. เลือกจำนวน | เลือก 2 |
| 2. คูณด้วย 9 | $2 \times 9 = 18$ |
| 3. สลับที่เลขโดดของผลคูณ | ได้ 81 |
| 4. บวกผลคูณในขั้นที่ 2 ด้วยจำนวนในขั้นที่ 3 | $18 + 81 = 99$ |





จับทำดังนี้

1. เลือกจำนวน
ที่ชอบ คือ 16
2. คูณด้วย 9 $16 \times 9 = 144$
3. สลับที่เลขโดด
ของผลคูณ
จากหลักไปหลัง
เป็นหลังไปหน้า ได้ 441
4. บวกผลคูณ
ในขั้นที่ 2
ด้วยจำนวน
ในขั้นที่ 3 ได้ 585



บ๊อบ โอ้ แลเรจิบ ช่วยกันคิดหาทามขึ้นได้ออน แล้วเขียนลงในตารางรวมกับ
จำนวนที่คิดมาก่อน และพิจารณาสรุปแบบต่าง ๆ

เลือก ผลลัพธ์	16	19	33	40	57	62	78	83	99
ผลลัพธ์	585	342	1089	423	828	1413	909	1494	1089



เมื่อทำเสร็จแล้ว ทั้งสามคนช่วยกันจัดเข้าแบบอย่างดังนี้

เลือก	66	ได้ผลลัพธ์	1089	เป็นแบบที่	3
„	25	„	747	„	1
„	50	„	504	„	2
„	63	„	1332	„	2
„	59	„	666	„	1
„	71	„	1575	„	1





ทั้งสามคนช่วยกันใช้จำนวนใหม่มาทำสามขั้นตอน แล้วจัดพวงสาม ผลลัพธ์แบบที่ 1, 2 และ 3 โดยนำจำนวนที่เคยทำไว้แล้วมารวมด้วย



1 จำนวน ที่เลือก	2 ผลคูณ	3 ผลลัพธ์
33	297	1089
99	891	1089
66	594	1089
55	495	1089





แบบที่ 1

1. จำนวนที่เลือก	2. ผลคูณ	3. ผลลัพธ์
16	144	585
57	513	828
78	702	909
83	747	1494
25	225	747
59	531	666
71	639	1575
26	234	666
35	315	828
91	819	1737



จับ บ๊อง ไฮ ช่วยกันคิด และ
รวบรวมชุดจำนวนที่ได้ผลลัพธ์แบบ
ที่ 2 ดังนี้

แบบที่ 2

1. จำนวนที่เลือก	2. ผลคูณ	3. ผลลัพธ์
19	171	342
40	360	423
62	558	1413
50	450	504
63	567	1332
17	153	504
42	378	1251
87	783	1170

หลักสิบเป็น 5, 6, 7, 8
อ้อ! มากกว่า 4
แต่น้อยกว่า 9

ใช้ คู่เท่ากับ
แบบที่ 1 คือ
หลักสิบน้อย
กว่า 5

มาช่วยกัน
ใช้จำนวนอื่นๆ
ดูสิ

ได้เหมือนเดิม
เรากลัวว่า เมื่อหลักสิบ
ขอผลคูณมากกว่า 4 แต่
น้อยกว่า 9 หลักร้อยขอ
ผลลัพธ์มากกว่าหลักหน่วย
อยู่ 1

โอย!
ดีใจจริงๆ
เราทยอยผลลัพธ์
แบบที่ 2 จากการดู
หลักสิบขอ
ผลคูณได้
อีกแล้ว



โอ้ ป๋อง จิ๋ว ช่วยกันคิด
และเขียนขั้นตอนที่
เกี่ยวกับข้อเกี่ยวกับ ข้อนี้

1. เลือกจำนวนที่แทนด้วย
ตัวเลขสองหลักที่มาก
กว่า 11
2. คูณด้วย 9 แล้วบวก
หลักสิบของผลคูณ
ให้เท่ากับทศนิยม
3. สลับที่เลขโดดของ
ผลคูณจากหน้าไปหลัง
เป็นหลังไปหน้า
4. หาผลบวกของจำนวน
ในข้อ 2 และ 3

วิธีการทบทวน

ดูที่ หลักสิบ ของผลคูณในขั้นที่ 2

1. ถ้าเป็น 9 ผลลัพธ์คือ 1089 เป็นแบบที่ 3
2. ถ้าเป็น 5, 6, 7 และ 8 ผลลัพธ์มีหลักร้อยที่มากกว่า
หลักหน่วยอยู่ 1 เป็นแบบที่ 2
3. ถ้าเป็น 0, 1, 2, 3 และ 4 ผลลัพธ์มีเลขโดดในหลักร้อย
และหลักหน่วยต่างกัน เป็นแบบที่ 1



ช่วยกันตรวจสอบด้วยครั้นที่
ขั้นตอนในการเล่นเกม และวิธีทบทวน
ที่โอ้ ป๋อง และจิ๋ว ช่วยกันสรุป
ลูกน้องใหม่

