



、一笔画

1、定义: 笔不离纸, 线不重复

2、判断方法: 奇点个数0个或2个

(0个奇点同进同出,2个奇点一进一出) (1)目标:奇点个数变为0或2

二、多笔画

1、最少笔画数 = 奇点个数÷2

2、多笔变一笔

(2) 方法: 两个奇点间添线或去线

三、生活应用 💠

1、实物图变为点线图:区域变点,通道变线

2、最短路线: 若不能一笔画, 奇点间添加重复线

段,重复线段要少、要短







## 【整体思路】定前动后,分类枚举

一、数字组数

按位数分类

### 二、整数拆分

- 1、停止信号:出现相同或相邻的两种数
- 2. 易错点:
- (1)分堆/群:每堆至少为1
- (2)数是否可重复?是否有0?
- (3) "分堆"不排序, "分人"要排序
- (4)数量/范围限制,注意最大值~

### 三、树形图

- 1、标次数(天数)
- 2、巧用对称





## 一、凑整

1、加法:找朋友

2、减法:找相同

## 二、添去括号

1、加法:在加号后添去括号,

括号里符号不变号

2、减法:在减号后添去括号,

括号里符号要变号

## 三、带符号搬家

带着数前面的符号一起走

## 四、找基准数(多的要减去,少的要补上)

变为离此数最近的整十整百数

五、多位数计算

竖式辅助

关键:(1)确定数的个数

(2)注意末尾



1、常见突破口:

首位、末位、进位、退位(减法建议改成加法)

- 2、进位分析:
  - (1) 越加越小、无中生有——必有进位
  - (2) 两数字相加最多进位1; 三数字相加最多进位2
- 3、特殊形式
  - (1) 金三角109
- (2) 极端情况
- + ----
- + | | | 1 9 |

(3) 上下相同



### 一. 乘法凑整

1. 乘法好朋友

$$2 \times 5 = 10$$

$$4 \times 25 = 100$$

### 2. 凑整技巧

(1)交换:连续乘法,

交换顺序,

结果不变

(2)拆乘积:凑好友



### 二. 分配

### 1. 方法:

两个数的和与一个数相乘,

可以先分别与这个数相乘,再将积相加

$$a \times (b+c) = a \times b + a \times c$$

### 2. 分配技巧:

- (1)要和括号里的每一个数相乘
- (2)不改变原来的符号
- (3)与接近整十整百数相乘,可以先拆数再分配





### 一. 和差问题

- 2. 公式:

### 二. 和倍问题

- 2. 公式:
- 1倍量=和÷(倍+1)
- 1倍量: "是"、"比"后面的量
- 3. 不是整倍数:多去少补





## 差倍问题

1. 图解

1倍量

n倍量

2. 公式:

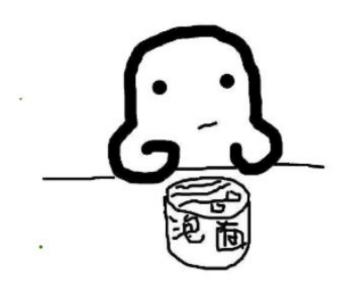
差

1倍量=差÷(倍-1)

3. 不是整倍数: 多去少补

4.暗差:同增同减,差不变

差=给×2







#### 一、年龄特点

1、年龄差:不变,可求

2、年龄和: 会变, 可求

3、年龄倍:会变,无规律、不可求

#### 二、和差倍型

大数 = (和+差)÷2

小数 = (和-差)÷2

1份量 = 和÷(倍+1) = 差÷(倍-1)

#### 三、当当型

画年龄轴 (数射线)



### 一、基本概念

- 1、点——无大小,线——无粗细
- 2、直线:两端无限延伸,只能画出局部
- 3、平面内两直线位置关系:平行or相交

### 二、新增直线、交点规律

交点少: 新线与老线平行, 或穿过老点

交点多: 新线与老线相交, 且不过老点

### 三、交点最值

n条直线最多交点数: 1+2+3+·····+(n-1)

### 四、点线排布

- 1. 基本型: 计算重叠点, 判断形状
- 2. 复杂型:由基本型局部微调





### 一、概念

- 1、分配量——分什么(糖)
- 2、接受量——分给谁(人)
- 3、分配额——每人分几个
- 4、盈:分完还剩、多出
- 5、亏:分着不够、需借

### 二、画图

### 三、公式 (严禁死记公式)

接受量 =(大盈-小盈)÷分配额之差

=(大亏-小亏)÷分配额之差

=( 盈 + 亏 )÷分配额之差