



4 **Toán học diệu kì**

6 **Giá trị**

8 **Phép tính**

10 **Số chính phương
và số lập phương**

12 **Thừa số, Tích số,
Số nguyên tố**

14 **Giá trị hàng**

18 **Phân số**

20 **Phần trăm
và tỉ lệ**

22 **Yếu tố hình học**

24 **Góc**

26 **Hình học**

28 **Hình hai chiều**

30 **Tứ giác**

32 **Các hình
hai chiều khác**

34 **Hình tam giác**

36 **Hình tròn**

38 **Biến đổi
và đối xứng**

40 **Hình không gian
ba chiều**

42 **Các hình không gian
ba chiều khác**

44 **Trình bày dữ liệu**

46 **Đồ thị**

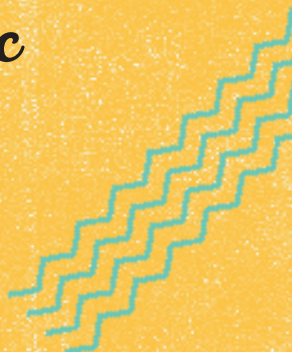
48 **Chỉ mục**



Nguồn ảnh

Trang 1–48: Sandra_M/Shutterstock.com, trang 4–5: Triff/Shutterstock.com, trang 7 hình trên: irin-k/Shutterstock.com, trang 7 hình dưới, trang 21 hình giữa & trang 41: Chones/Shutterstock.com, trang 8: perfectlab/Shutterstock.com, trang 9 hình giữa: Irina Rogova/Shutterstock.com, trang 10–11 hình giữa: Popartic/Shutterstock.com, trang 12–13: Love the wind/Shutterstock.com, trang 15 hình trên: greenphotoKK/Shutterstock.com, trang 17 hình trên: Andrey_popov/Shutterstock.com, trang 26 hình trên bên trái: Xtuv Photography/Shutterstock.com, trang 27 hình trên: Mike_shots/Shutterstock.com, trang 27 hình dưới: Marina Biryukova/Shutterstock.com, trang 30 hình giữa bên trái: V.Kuntsman/Shutterstock.com, trang 30 hình giữa bên phải: Bankrx/Shutterstock.com, trang 31 hình trên: Photo Melon/Shutterstock.com, trang 34 hình giữa: David Calvert/Shutterstock.com, trang 36: Johann Helgason/Shutterstock.com, trang 37 hình giữa: Split Second Stock/Shutterstock.com, trang 38 hình dưới: TheFarAwayKingdom/Shutterstock.com, trang 40 hình dưới: Africa Studio/Shutterstock.com, trang 41 hình trên bên trái: SDMANIA/Shutterstock.com, trang 41 hình dưới bên trái: Mega Pixel/Shutterstock.com, trang 42: Marc Busquet Rodriguez/Shutterstock.com, trang 43 hình trên: tomeqs/Shutterstock.com, trang 43 hình phải: Kostenko Maxim/Shutterstock.com, trang 44 hình trên: Freedomz/Shutterstock.com, trang 47 hình dưới: Ziga Cetrtic/Shutterstock.com.

Mọi nỗ lực đã được thực hiện để giải quyết vấn đề bản quyền. Nếu có bất kì thiếu sót nào do vô ý, xin vui lòng liên hệ với Nhà xuất bản để cải chính.



TOÁN HỌC DIỆU KÌ (MAGICAL MATHS)

Từ hàng ngàn năm trước, con người đã biết sử dụng con số và toán học để đếm số lượng của cái sở hữu, tính kích cỡ của các vật, và thậm chí là giải thích cách vận hành của Vũ trụ.

1: Toán học/Mathematics

Là bộ môn nghiên cứu về các con số, lượng, hình học và không gian, và mối quan hệ giữa chúng.

2: Con số/Numbers

Những biểu tượng và từ ngữ được dùng để đếm.

3: Số 0/Zero

Một số không có giá trị.

4: Số âm/Negative number

Một số có giá trị nhỏ hơn số 0.

5: Số dương/Positive number

Một số có giá trị lớn hơn số 0.

SỰ THẬT THÚ VỊ

Toán học có nguồn gốc từ nền văn minh cổ đại Sumer hơn 5.000 năm tuổi, thuộc khu vực phía nam Iraq ngày nay.

GIÁ TRỊ (VALUES)

Các con số có giá trị lớn nhỏ khác nhau giúp ta có thể dễ dàng so sánh chúng.

6: Xấp xỉ/ *Approximate*

Hai giá trị gần bằng nhau nhưng không giống nhau hoàn toàn.



7: Làm tròn/ *Rounding*

Biến một số thành một số khác có giá trị gần với nó để dễ dàng hơn trong việc tính toán hoặc trong trường hợp không cần sử dụng giá trị chính xác.

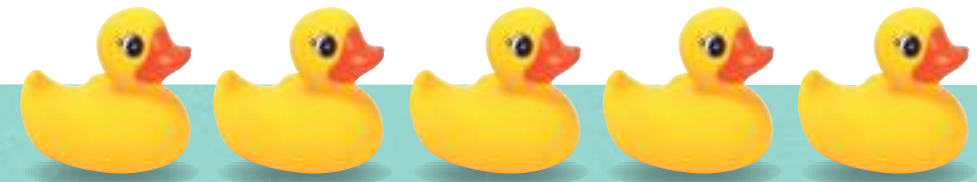
SỰ THẬT THÚ VỊ

Khi làm tròn, các con số từ 1 đến 4 được làm tròn xuống, các con số từ 5 đến 9 được làm tròn lên.

Bởi vậy, khi làm tròn số gần với 10: 11, 12, 13 và 14 được làm tròn xuống 10. 15, 16, 17, 18 và 19 được làm tròn lên 20.

8: Lớn hơn/*Greater than*

Được dùng khi một số có giá trị lớn hơn một số khác.



9: Nhỏ hơn/ *Less than*

Được dùng khi một số có giá trị nhỏ hơn một số khác.



10: Bằng/ *Equal to*

Được dùng khi một số có giá trị bằng với một số khác.

