

一個數學模式的探討

初小學數組科第一名

台北市明倫國小

作者：胡全威、陳榮吉
劉君耕、林沛其
指導教師：林 玉 珍

一、研究動機

數學，是一門有趣的學科，我們實在很想做些數學題目，可是常常不知要做什麼，也不知該如何去做，老師了解我們的困難，也知道我們對數學有興趣，所以常講一些有趣的數學故事給我們聽，或找一些有趣的數學題目讓我們想想做做。

最近，老師又出了一道數學題目讓我們當遊戲玩，按照它的規則玩下去，越玩越覺得有趣，幾個人還把玩出來的結果互相拿來比對，再請老師指導。經過長期的推算整理，加上老師的指導，就滙成了這一份成果。

這遊戲的作法是這樣的：「任何大於零的整數，如果是偶數，就把它除以2，如果是奇數就乘以3再加上1，然後把所乘的結果，繼續用以上的方法做運算，最後一定會達到1。」

老師說，這個數學遊戲，裏面包含一個數學難題，是由原籍波蘭的著名美國數學家烏朗教授（Stanislaw Ulam）提出的，這題目讓小學生來試做都會明白，可是到現在數學家們還不明白為什麼會有這樣的結果，找不到一個理論上的證明。雖然，老師知道我們的數學知識不多，目的不在期望由我們來做出好的解釋，但是，因為得到老師的鼓勵，我們也就敢來對大數學家的猜想作檢驗了。如此，我們就興緻勃勃地往下做了。

二、研究目的

- (一)設計檢驗並探討烏朗教授猜想的方法。
- (二)嘗試用不同的規則來探討數字世界中的巧妙。
- (三)在探究過程中，學習用數學的思考模式來探討數學的問題。

三、研究設備器材 小型計算器、紙、筆、尺。

四、研究方法與過程

(一)檢驗「烏朗教授的猜想」：

1.教師說明「烏朗教授猜想」的運算規則與演算步驟。(詳見研究動機)

2.嘗試練習：

我們各自先拿了幾個較小的數來算，果然這些數最後都走向1，大家都覺得很妙。例如：

$22 \rightarrow 11 \rightarrow 34 \rightarrow 17 \rightarrow 52 \rightarrow 26 \rightarrow 13 \rightarrow 40 \rightarrow 20 \rightarrow 10 \rightarrow 5 \rightarrow 16 \rightarrow 8 \rightarrow 4 \rightarrow 2 \rightarrow 1$ 。

3.整理：

(1)爲了想觀察這些數，由一數變成另一數的關係，我們決定先縮小所檢討的範圍，也就是先考慮1到99之間的數，而暫時不去碰100以上的數，爲了要避免遺漏，我們覺得有必要將1到99各數的變化情形，先按順序一個一個列出來。

(2)這時，老師引導我們先回過頭去看看「烏朗教授的猜想」所用的規則，到底有什麼意義？她要我們重新再讀這個規則：若遇 偶數則「 $\div 2$ 」 若遇 奇數就「 $\times 3 + 1$ 」

老師問我們：將偶數「 $\div 2$ 」，會得到什麼？可能是偶數，也可能是奇數。那麼，若仍爲偶數，則再「 $\div 2$ 」，如此連續下去，終會獲一奇數，這樣一來，我們所要列出的數，就可省去偶數，而只列出奇數了。

(3)爲了比較好把握演算的過程，也爲了避免計算錯誤，老師教我們設想出一個可以涵概全部二位數的表(表一)，先

將「 $\times 3 + 1$ 」的運算結果登錄下來。

(4)利用表一的結果，老師引導我們將1到99各奇數的演變情形作了比較、分析。

① $1 \rightarrow 4 \rightarrow 2 \rightarrow 1$

② $3 \rightarrow 10 \rightarrow 5 \rightarrow 16 \rightarrow 8 \rightarrow 4 \rightarrow 2 \rightarrow 1$

③ 5 (與②相同)。

④ $7 \rightarrow 22 \rightarrow 11 \rightarrow 34 \rightarrow 17 \rightarrow 52 \rightarrow 26 \rightarrow 13 \rightarrow 40 \rightarrow 20 \rightarrow 10$ (與②相同)。

⑤ $9 \rightarrow 28 \rightarrow 14 \rightarrow 7$ (與④相同)。

⑥ 11 (與④相同)。

⑦ 13 (與④相同)。

⑧~⑩是15~99各奇數的演變情形(限於篇幅，在此從略)。

(表一) 對二位數以內各奇數作「 $\times 3 + 1$ 」運算的結果

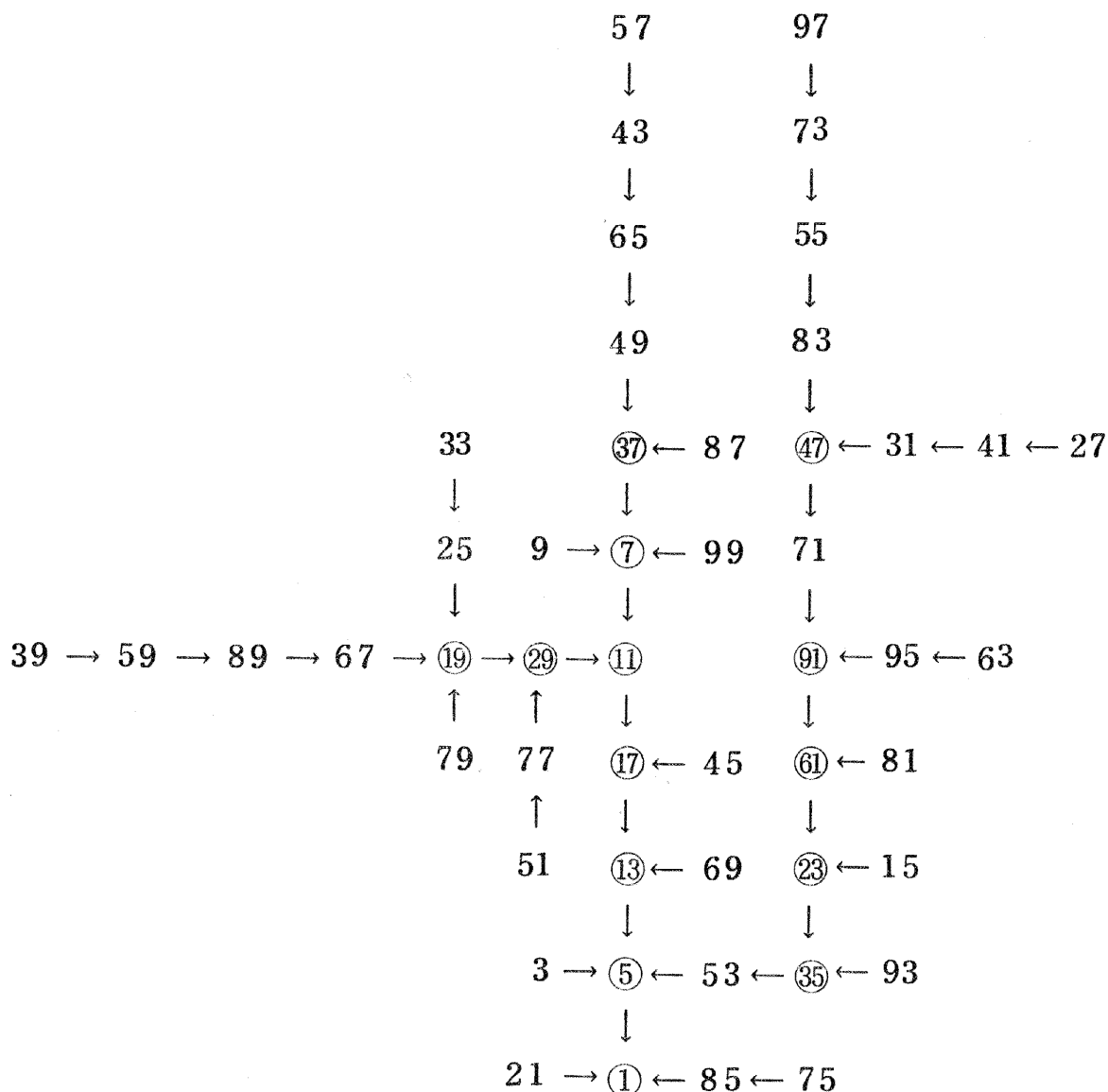
十位數	個位數	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0			4		10		16		22		28
1			34		40		46		52		58
2			64		70		76		82		88
3			94		100		106		112		118
4			124		130		136		142		148
5			154		160		166		172		178
6			184		190		196		202		208
7			214		220		226		232		238
8			244		250		256		262		268
9			274		280		286		292		298

(5)我們根據上面的檢驗，將二位數以內各奇數（大於零）如何歸向 1 的路徑作成下表（表二）：

4. 從表二我們發現：

(1)「1」是二位數以內各整數（大於零）所歸向的數，俗話說「百川歸大海」，「1」果真是烏朗教授猜想所歸向的大海。

(表二) 二位數以內各奇數作烏朗猜想運算的路徑關係



(2)除了 85，75，21 三數以外，所有二位數以內的各奇數也都歸向 5。

(3)大於1，而由二個方向以上滙集的奇數，除了91及35二個數以外，都是質數（不是人家的倍數），（見表二打圈的數）。

(4)除了1以外，5、7是源頭較多的數，11、5是重要的轉捩點，其次是47。

5. 成果與討論：

我們用檢驗的方法，證實了在二位數以內的整數（大於零）範圍內，烏朗教授的猜想果然不差，因為在其中，我們沒有找到任何的反例。雖然如此，也不表示烏朗教授的猜想，永遠是對的，因為我們目前只是對小於100的整數作檢驗而已，也許在一百萬、一千萬、一億或十億之後會出現反例也說不定，除非，我們能找出理論上的證明。至於證明的方法，目前我們還無法提出。這個課題，有待我們繼續去學習與研究。

(二)改訂烏朗教授猜想的運算規則：

1. 在不斷沿用烏朗教授的猜想所用的規則（若遇偶數就「 $\div 2$ 」，若遇奇數就「 $\times 3 + 1$ 」）之間，我們發現「 $\times 3 + 1$ 」的作用，原來是要將所得的奇數化爲偶數（註），回頭再看表一，果然如此。因而激發我們探討：如果要化爲偶數，是否也可以不用「 $\times 3 + 1$ 」的規則，而用「 $\times 3 - 1$ 」的規則呢？因為任何奇數「 $\times 3$ 」必得奇數（如 $1 \times 3 = 3$ ， $3 \times 3 = 9$ ， $5 \times 3 = 15$ ， $7 \times 3 = 21$ ， $9 \times 3 = 27$ ），而奇數「 $+ 1$ 」固然可以獲得「偶數」，但是奇數「 $- 1$ 」也一樣可以獲得偶數呀！是不是利用這種規則也可以？主意既定，我們就開始按「若遇偶數則「 $\div 2$ 」，若遇奇數則「 $\times 3 - 1$ 」的規則來運算。

2. 我們仍舊只考慮二位以內的奇數，我們再次利用原先設想出來的表，來把用「 $\times 3 - 1$ 」的規則演算結果先登錄起來。（見表三）

〔註〕：奇數 $\times 3 =$ 奇數 $\times (2 + 1) =$ 奇數 $\times 2 +$ 奇數 $=$

= 奇數

奇數 + 1 = 偶數

可知 奇數 $\times 3 + 1$ 所得的結果必為偶數

所以 這樣的解釋是合理的。

3. 利用表三的結果，我們再次將 1 到 99 各數的演變情形，全部列出，結果如下：

(1) $1 \rightarrow 2 \rightarrow 1$

(2) $3 \rightarrow 8 \rightarrow 4 \rightarrow 2 \rightarrow 1$

(3) $5 \rightarrow 14 \rightarrow 7 \rightarrow 20 \rightarrow 10 \rightarrow 5$ (↻)

(4) 7 (與③相同)

(5)~(50) 是 9 至 99 各奇數的演變情形 (在此從略)。

(表 三) 對二位數以內各奇數作「 $\times 3 - 1$ 」運算的結果

十位數 \ 個位數	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0		2		8		14		20		26
1		32		38		44		50		56
2		62		68		74		80		86
3		92		98		104		110		116
4		122		128		134		140		146
5		152		158		164		170		176
6		182		188		194		200		206
7		212		218		224		230		236
8		242		248		254		260		266
9		272		278		284		290		296

4. 根據上面的運算，將二位數以內各奇數，如何從一數變到另一數的路徑關係，作成下表（表四）：

5. 從表四，我們發現：

(1) 二位數以內各奇數，作「 $\times 3 - 1$ 」運算後，所走之路徑分成了三組不相連接的「數群」（如表四中的甲、乙、丙），其中甲組由十九個數組成，乙組由十四個數組成，丙組由十七個數組成。

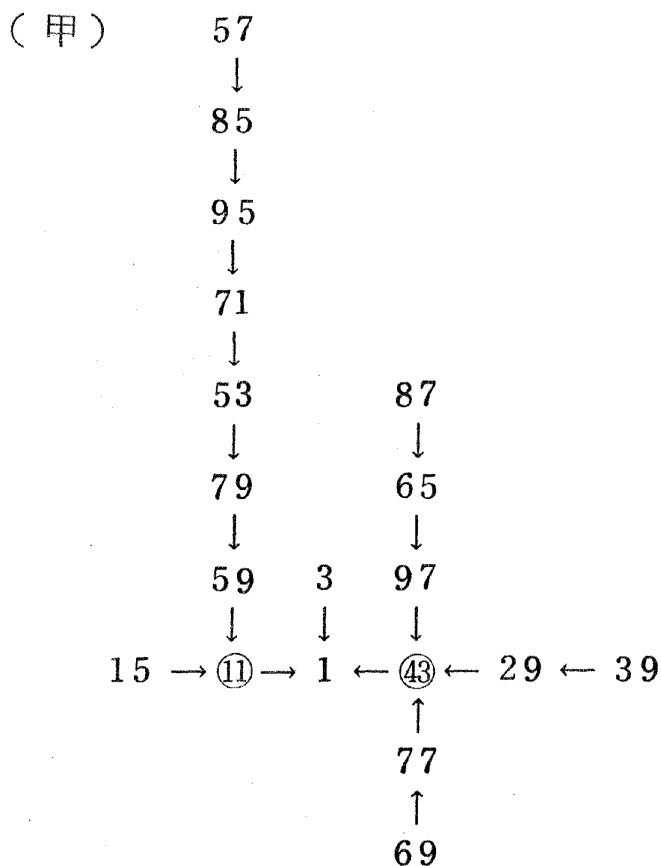
(2) 甲組的數全部歸向 1，其中除了 3 以外，各數不是歸向 11，就是歸向 43。由三個方向滙集的奇數有 11、43，它們都是質數。

(3) 乙組的數，全都歸向由 5 與 7 二數構成的小循環中，由三個方向滙集的奇數有 7、13、19，它們也都是質數。

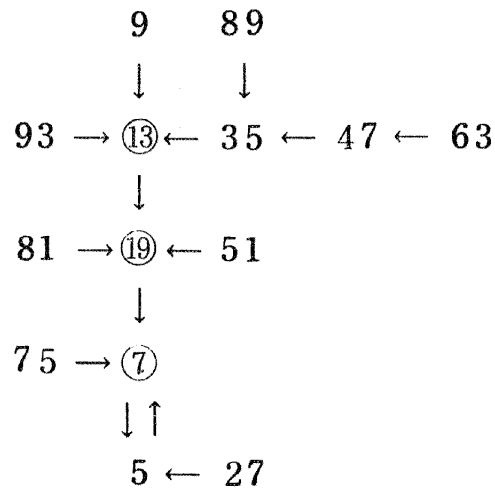
(4) 丙組的數，全都歸向由 25、37、55、41、61、

（表 四）

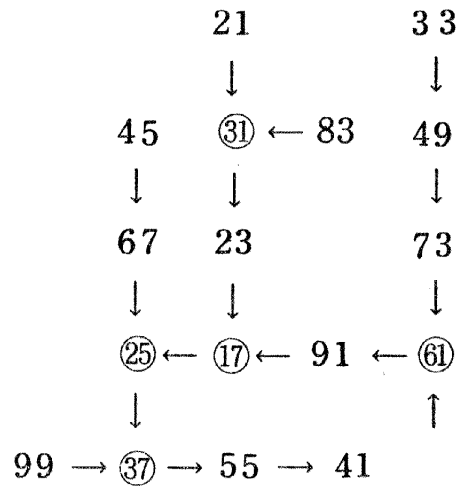
二位數以內各奇數作「 $\times 3 - 1$ 」運算的路徑關係：



(乙)



(丙)



91、17 七數構成的較大的循環中，由二個方向滙集的奇數中，除 25 外，31、17、37、61 都是質數。

6. 成果與討論：

與烏朗教授比起來，我們的運氣沒有他的好，雖然爲了要將奇數化爲偶數時，把烏朗教授所用「 $\times 3 + 1$ 」的運算規則中的「加 1」改爲「減 1」，在第一次運算後，雖然看不出有何不同，但當我們繼續用「 $\times 3 - 1$ 」的規則演算下去，卻得了分裂爲三而各自不相連的數組。這現象，顯示出：用了不同的演變規則，就會有不同的結果。

我們企圖以不同的規則得到烏朗教授猜想的結果，我們是失敗了，這顯示烏朗教授在遇奇數時用「 $\times 3 + 1$ 」來運

算，除了化爲「偶數」的作用以外，另有其巧妙的地方。我們因而對數字的演變更爲好奇。

㊦另一「猜測」的嘗試與探討：

1. 現在，我們每個人都迷住了數字的加減乘除，希望能在其中發現一些巧妙的結果。無意間，我發現將一個二位數的個位「乘以2」，再「加上」十位數，得到一個新數後，再重複以上的演算，結果各數也都會歸向1。老師說可以暫時把它命名爲「小虎的猜想」，內容是：在1到99之間的數，如果將個位數「 $\times 2$ 」，再「加上」十位數，對所得的新數，再繼續用以上的運算規則做下去，結果都會走到1。
2. 爲了證明這個「猜想」是正確的，我們對1到99各整數作了檢驗，我們再次用下表（表五）來把演算結果登錄起來。
3. 運算：

(1) $1 \rightarrow 2 \rightarrow 4 \rightarrow 8 \rightarrow 16 \rightarrow 13 \rightarrow 7 \rightarrow 14 \rightarrow 9 \rightarrow 18 \rightarrow 17 \rightarrow$
 $15 \rightarrow 11 \rightarrow 3 \rightarrow 6 \rightarrow 12 \rightarrow 5 \rightarrow 10 \rightarrow 1$

(2) $19 \rightarrow 19 \rightarrow 19$

(3) $20 \rightarrow 2$

(4) $21 \rightarrow 4$

(5) $22 \rightarrow 6$

(6) $23 \rightarrow 8$

(7) $24 \rightarrow 10$

(8) $25 \rightarrow 12$

(9) $26 \rightarrow 14$

(10) $27 \rightarrow 16$

以上從(3)到(10)各數的演變過程，都與(1)相同。

4. 發現與探究：

(1)發現：

①由運算之(1)，可知1到18各數，都會經過這一個變化過程而歸向1。

②由表五可知，1到99各數，依「個位數 $\times 2$ 加上十位

(表 五) 1 到 99 各整數作「個位數 $\times 2$ 加上十位數」運算的結果

十位數 \ 個位數	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0 ⁰	2 ¹	4 ²	6 ³	8 ⁴	10 ⁵	12 ⁶	14 ⁷	16 ⁸	18 ⁹
1	1 ₉	3 ₈	5 ₇	7 ₆	9 ₅	11 ₄	13 ₃	15 ₂	17 ₁	19 ₀
2	2 ₁₈	4 ₁₇	6 ₁₆	8 ₁₅	10 ₁₄	12 ₁₃	14 ₁₂	16 ₁₁	18 ₁₀	20 ₉
3	3 ₂₇	5 ₂₆	7 ₂₅	9 ₂₄	11 ₂₃	13 ₂₂	15 ₂₁	17 ₂₀	19 ₁₉	21 ₁₈
4	4 ₃₆	6 ₃₅	8 ₃₄	10 ₃₃	12 ₃₂	14 ₃₁	16 ₃₀	18 ₂₉	20 ₂₈	22 ₂₇
5	5 ₄₅	7 ₄₄	9 ₄₃	11 ₄₂	13 ₄₁	15 ₄₀	17 ₃₉	19 ₃₈	21 ₃₇	23 ₃₆
6	6 ₅₄	8 ₅₃	10 ₅₂	12 ₅₁	14 ₅₀	16 ₄₉	18 ₄₈	20 ₄₇	22 ₄₆	24 ₄₅
7	7 ₆₃	9 ₆₂	11 ₆₁	13 ₆₀	15 ₅₉	17 ₅₈	19 ₅₇	21 ₅₆	23 ₅₅	25 ₅₄
8	8 ₇₂	10 ₇₁	12 ₇₀	14 ₆₉	16 ₆₈	18 ₆₇	20 ₆₆	22 ₆₅	24 ₆₄	26 ₆₃
9	9 ₈₁	11 ₈₀	13 ₇₉	15 ₇₈	17 ₇₇	19 ₇₆	21 ₇₅	23 ₇₄	25 ₇₃	27 ₇₂

註：方格內較小的數字，表示原數與新數之差，右上表示增加，右下表示減少。

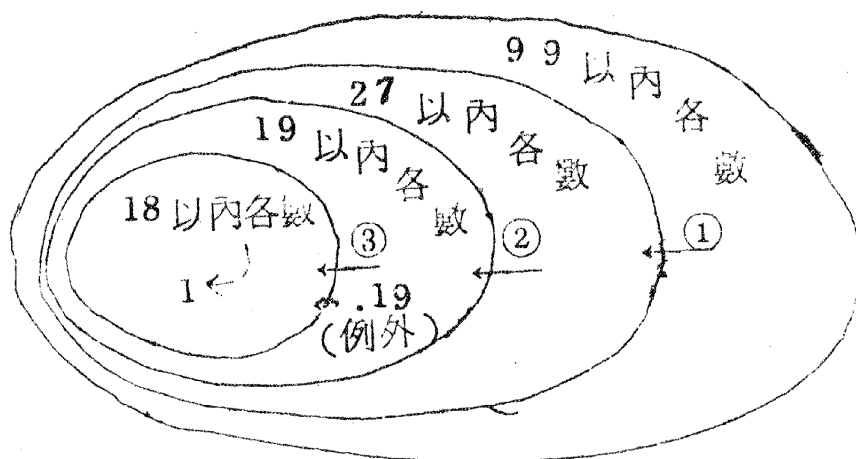
數」的規則，作第一次運算後，所得的新數都進入 27 以內。

③由運算之(1)~(10)可知，27 以內各數作第二次運算後，再得的新數都進入 19 以內的範圍。

- ④由運算之(1)及(2)可知，19 以內各數作第三次運算後，所得的新數除 19 以外，18 以內各數都進入同一個變化過程的系統中。
- ⑤19 是個走不動的數，由表五可知 19，38，57，76，95 等五個數都會走向 19 而止步，這些數恰巧都是 19 的倍數。
- ⑥「小虎的猜測」需要修正了，應改為：1 到 99 各數，除了 19 的倍數以外，用以上的規則運算，最後各數都會走到 1。
- ⑦我們所發現到的關係，可以用下圖（圖一）來表示。

(2)探究：由表五可探知：

- ①當數目是一位數時，各數是朝大的方向走，也就是數目會越變越大，而進入二位數。如 $2 \rightarrow 4 \rightarrow 8 \rightarrow 16$ 。
- ②當數目在二位數時（拾以上），除 19 以外，都是原來的數比較大，新得到的數比較小。如：
 18 （大） $\rightarrow 17$ （小） $\rightarrow 15$ （更小） $\rightarrow 11$
- ③當數目在二位數時，原來的數與新數之間的差在 0 到 81 之間。



圖一 1 到 99 各數作「小虎猜測」運算的演變關係：

①表示第一次運算，②表示第二次運算。

④原數的十位數越大或個位數越小時，它與新數的差也越大，因此，當十位數是9，個位數是0時，原數與新數的差最大。即 90 （原數） $- 9$ （新數） $= 81$

⑤也就是：19是十位最小，個位最大的二位數，它與新數的差最小（是0）以外，其餘各數，原數與新數的差都大於0（零）。

因此，除19以外的二位數，所得的「新數」都會「變小」，而且只要它們一進入18以內，就一定要走到「10」這個數，這時，我們也就知道它們一定要掉進「1」這個數了。

(3)證明：

爲了要求此研究過程的完整，我們在老師的指導下，完成二位數作此運算會「變小」的理由證明。道理是很簡單的：

①因此我們知道個位「 $\times 2$ 」是增加了一倍的「個位數」，那就是增加了1，2，3，4，5，6，7，8，9各數。

②至於十位數，由原來的幾拾變成了個位的「幾」，是減少了，到底減少多少呢？我們可由下面的計算看出是減少9，18，27，36，45，54，63，72，81各數。

個位數增加	十位數減少
$0 \times 2 - 0 = 0$	$10 - 1 = 9$
$1 \times 2 - 1 = 1$	$20 - 2 = 18$
$2 \times 2 - 2 = 2$	$30 - 3 = 27$
$3 \times 2 - 3 = 3$	$40 - 4 = 36$
$4 \times 2 - 4 = 4$	$50 - 5 = 45$
$5 \times 2 - 5 = 5$	$60 - 6 = 54$
$6 \times 2 - 6 = 6$	$70 - 7 = 63$
$7 \times 2 - 7 = 7$	$80 - 8 = 72$

$$8 \times 2 - 8 = 8$$

$$90 - 9 = 81$$

$$9 \times 2 - 9 = 9$$

③兩相對照，可知除了十位數是1，個位數字是9的時候，一個減少9，一個增加9，原數與新數一樣大外，其餘的任何時候，都是十位「減少的數」比個位「增加的數」來得大，所以新數都會因減少而變小。

5. 推廣：

(1) 這個遊戲規則可推廣至三位數、四位數、五……。

(2) 對於三位數，「小虎的猜測」可改爲：

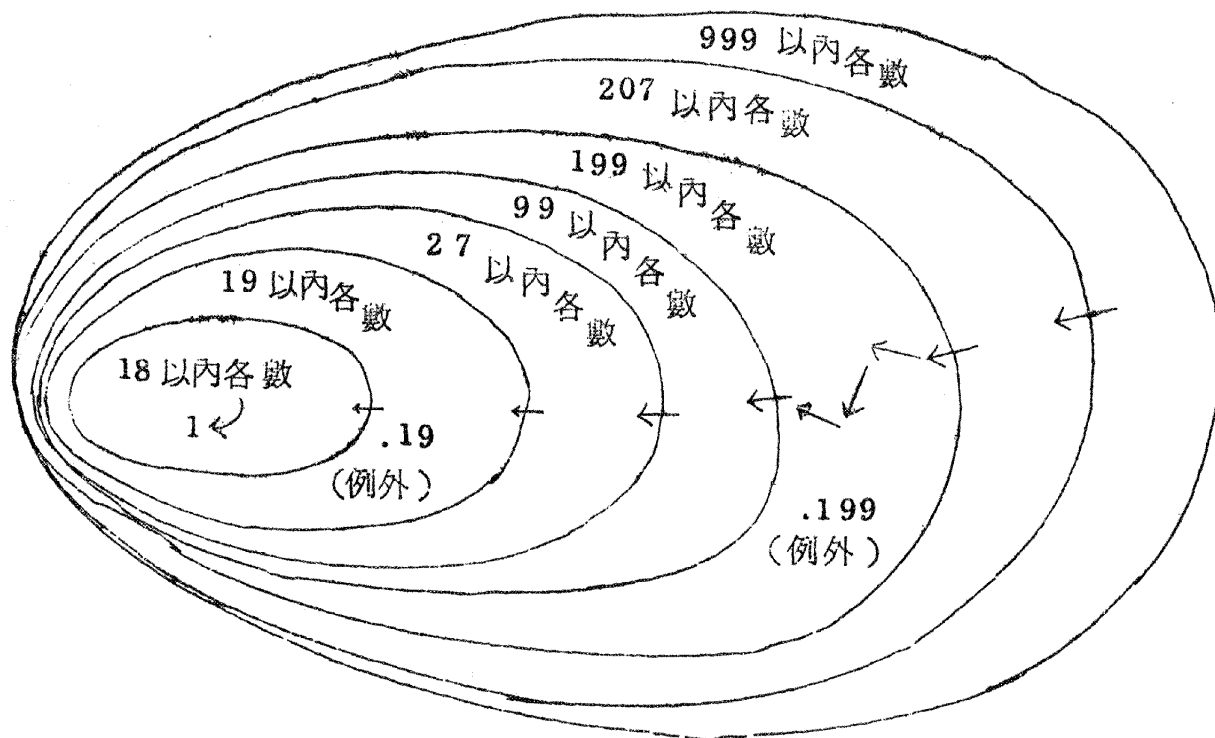
當它是三位數時，用「末二位 $\times 2$ 再加上百位數」的規則

當它是二位數時，用「末一位 $\times 2$ 再加上十位數」的規則

當它是一位數時，用「個位 $\times 2$ 」的規則作運算，

結果除了19及199的倍數以外，其餘各數都會走到1。

(3) 可用下圖（圖二）來表示這個關係。



圖二 三位數以內各數作「小虎猜測」運算的演變關係

五、成果、心得與展望

總括地說，在這一長串的研究過程中，我們習用數學的方法，獲得了下面的具體成果：

(一)我們利用涵概所有二位數的表來推算、檢驗，證實了在二位數以內的整數（大於零）範圍內，烏朗教授的猜想是不差的。對於他的「猜想」，我們當然可以同樣用列表的方法，繼續去檢驗其他超過二位以上的數。不過，這樣的作法永遠都只是檢驗的工作而已，不算是證明，這個課題正待大家繼續努力。雖然如此，我們也沒有白走這一遭，因為我們在過程中設計了檢驗的方法，設想了好用的「表」來進行檢驗工作，來分析、比較這猜想的內涵。

(二)仿倣烏朗教授的猜想，若改用「 $\times 3 - 1$ 」的規則去作演算，結果則不相同。它會形成三個數組，而且這三個數組各自不相連接。這樣的結果，雖然有點出乎意料之外，但是，老師說，發現分裂為三組的現象，也是一種規律的發現，在研究上的價值，並不低於全體歸併於1的現象，因為它們為什麼會分裂為三？那些數會形成一組？為什麼？二位數以內各數是如此，那三位數以上呢？是不是所有的數都是如此？這一連串相伴而來的問題，都有待大家去解決，也許可因而引出更好的數學發現也說不定。

至於烏朗教授當初為什麼會採用他的運算規則，是否其中另有理由？我們在此，仍無法找出合理的解釋。

(三)類似烏朗教授的猜想，我們也做了一個「猜想」，定名為「小虎的猜想」，內容是這樣的：二位以內的數，如果將個位數「 $\times 2$ 」，再「加上」十位數，對所得的新數，繼續用以上的演算規則做下去，結果除了19的倍數以外，其餘各數都會走到1。

這個猜想，在二位數時成立，我們已經作了證明。在三位數時也將成立（除199的倍數及19的倍數以外），甚至於可繼續

推廣至任何位數。

六、參考資料(指導教師用)

- (一)林炳炎 「卡布列克常數」科學月刊 民 71 年 1 月。
- (二)諸明嘉編著 數學歸納法 人間文化事業公司 民 68 年。
- (三)坡利亞著 邱國維譯 數學研究法 開山書店 民 60 年。
- (四)李學數著 數學和數學家的故事 廣角鏡出版社 民 69 年。

評語：本件處理的是現今數學界未解決的問題，初小學生當然不能解決。本件的作者雖然只試了兩位數的情形，但整理出清晰的圖表，並嚐試用稍微改變題目的方式，找出類似的問題來作平行處理，並把他們的嚐試所得的結果，形成另一個猜測。題材新穎，處理手法更是暗合數學前線研究的常用手法，非常罕見。