

算数大好き小学生の 算数パズル王国

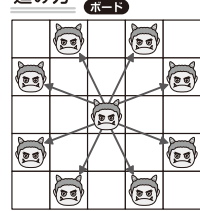
第121回 オニ退治

ルールにしたがって、オニ(鬼)を退治しながらスタートからゴールまで進みます。

ルール

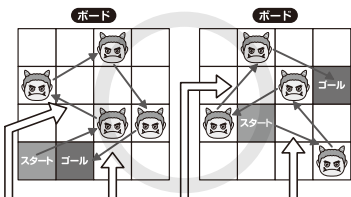
- ① ボードのマス目のうちいくつかはオニ(鬼)が置いてあります。
- ② スタートからゴールまで、右のような進み方でオニを取っていきます。
- ③ オニのいないマスに とまることはできません。
- ④ 一度とまってオニを取ったマス目にはオニがいなくなるので、もう一度とまることはできません。
- ⑤ 進み方をかいた→どうしが交わらないようにします。

進み方

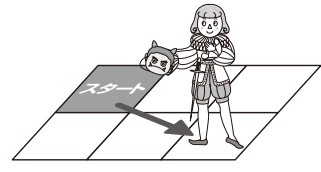
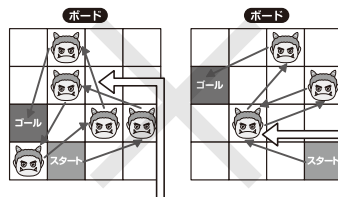


たとえば、中央のオニからはこのように8方向に進むことができます。

正しい進み方の例



正しくない進み方の例

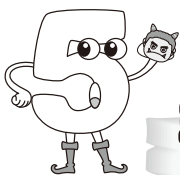
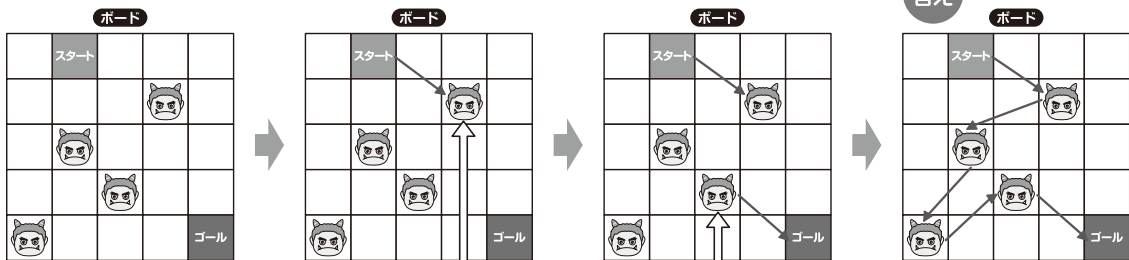


線が交わらなければ、一度通ったマス目をもう一度通ってもいいよ。

ここで進み方をかいた線どうしが交わっているからだめだよ。

一度とまってオニを取ったマス目に、もう一度とまっているからだめだよ。

れい スタートからゴールまで、オニを4こ取って進みました。



スタートから進めるオニはこれだけだね。

ゴールに進めるオニはこれだけだね。

4このオニを全部取れたね。

おうさま 王様からひとこと

節分にちなんだ鬼が出てくるパズルです。将棋の桂馬の動きを8方向に拡張した進み方(チェスのナイトの進み方)で、鬼を退治しながらゴールをめざします。進み方の線が交差してはいけないことに注意しましょう。



もんだい

ヒント

ホップ (1) では、**ゴール** に ^{すす}進める  から ^{かんが}考えましょう。
 ステップ (1) では、^{ひだりうえ}左上の  の ^{ぜんご}前後の ^{すす}進み方から ^{かんが}考えましょう。
 ジャンプでは、^{ひだりした}左下の  の ^{ぜんご}前後の ^{すす}進み方から ^{かんが}考えましょう。

ルール は ^{かんたん}かんたん。
^{かぞく}家族の ^{ひと}人たちも、
 いっしょに やってみてね。







ホップ

対象学年
1年~6年

スタート から **ゴール** までの ^{すす}進み方を かきましょう。

(1)  を 6こ と ^{すす}進みました。 (2)  を 7こ と ^{すす}進みました。

ボード

				
				
	ゴール			
スタート				

ボード

				
	ゴール		スタート	
				
				
				




ステップ

対象学年
2年~6年



スタート から **ゴール** まで、 を 8こ と ^{すす}進みました。 が いた に を かき、
 その ^{すす}進み方も かきましょう。

(1) を 5こ かきます。 (2) を 6こ かきます。

ボード



	スタート			
				
				
				<input type="radio"/>
ゴール				

ボード








				
	スタート			
				ゴール

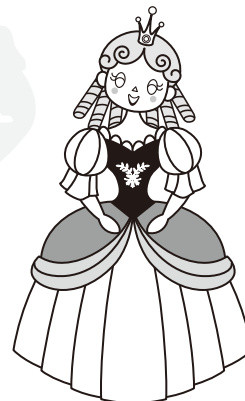
ジャンプ

対象学年
3年~6年

スタート から **ゴール** まで、 を できるだけ ^{おお}多く と ^{すす}進みました。 が いた に
 を かき、その ^{すす}進み方も かきましょう。

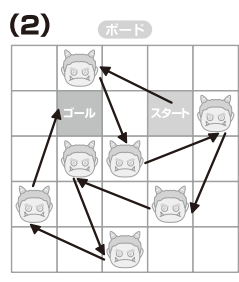
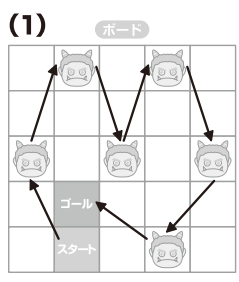
ボード

		スタート		
				
				
	ゴール			

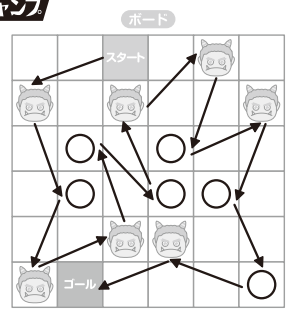


さん すう おう こく
算数パズル王国 **答え** さあ 答え合わせを しよう。

ホップ



ジャンプ



ステップ

