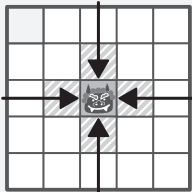


算数大好き小学生の 算数パズル王国

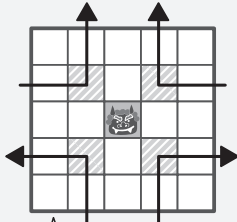
第37回 おにに つかるな!

ルール に したがって おにの いる 場所を 考える パズルです。

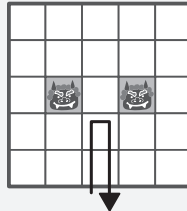
- ルール**
- 3びきの おにが それぞれ 別々の □に います。おにが いる □は、**ボード**の 太い 線の 内がわだけです。
 - みんなは、おにに つかまらないように、それぞれの 入り口から **ボード**に 入り、次のように 進んでいきます。



おにの 上下左右の □(□)に 進むと つかまります。



おにの ななめの □(□)に くと、おにを さけて、直角に 曲がります。

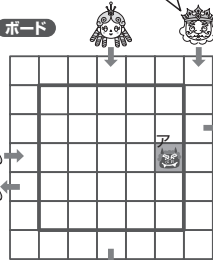


2ひきの おにに はさまれた 列を 進むと、おにの 手前で あとどりします。

おにの ななめの □以外では 曲がれないよ。

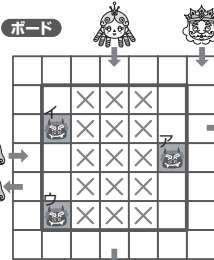
れい 3人とも おにに つかりませんでした。3人の 入り口と 出口から、3びきの おにが どこに いるか 考え、その □を それぞれ ぬりましょう。

はじめに **ボード**の 進み方を 考えよう。1回しか 曲がれないね。だから、おには アに いると わかるよ。

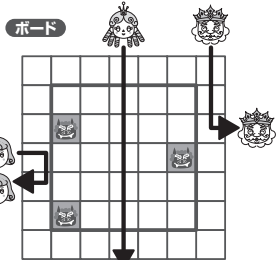


ボードは ここから に入ったよ。

つぎに **ボード**の 進み方を 考えてね。 **ボード**は まっすぐ 進んでいるから、×をつけた □に、おには いないと わかるわ。








ボードの 進み方から、残りの 2ひきの おには イと ウに いると わかるね。



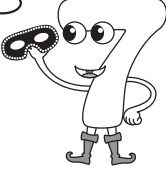
王様からひそひそ

今回のパズルは、節分ということで、鬼の配置を考える問題です。まず、進み方のルールをしっかりつかんでから考えましょう。鬼を避けて、進行方向が何度も変わることがあるので注意しましょう。

ヒント

ホップでは、**ルール**を確認しながら進み方をかきましょう。
 ステップ(1)では、は3回曲がります。(2)では、は4回曲がります。
 ジャンプでは、とが同じおににたかまります。
は2回曲がります。

ルールはかんたん。
 家族の人たちも、
 いっしょにやってみてね。



もんだい

ホップ

対象学年
1年~6年

3びきのおにがいる□がすべてわかっています。3人の中でおににたかまらなかったのはだれかな。3人の進み方を→でかき、たかまらなかった人を○でかこみましょう。

(1)

(2)

ステップ

対象学年
2年~6年

3人ともおににたかまりませんでした。3人の入り口と出口から、3びきのおにがどこにいるか考え、その□をそれぞれぬりましょう。

(1)

(2)

ジャンプ

対象学年
3年~6年

7人ともおににたかまってしまいました。3びきのおにがいる□をそれぞれぬりましょう。

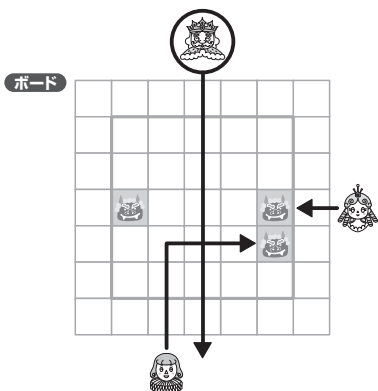
答えは次のページにあるよ。できたかな。

ボード

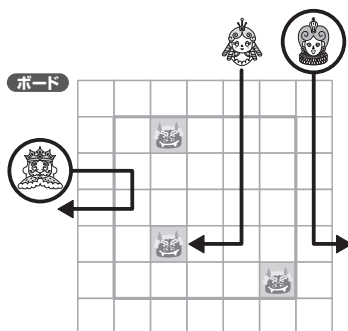
算数パズル王国 **こたえ** さあ こたえあわせをしよう。

ホッス

(1)

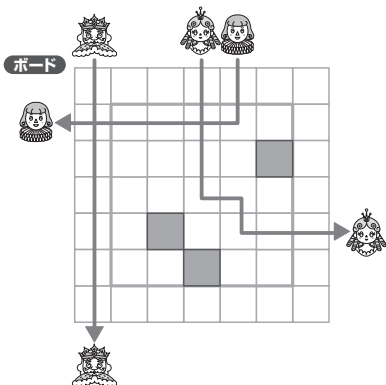


(2)

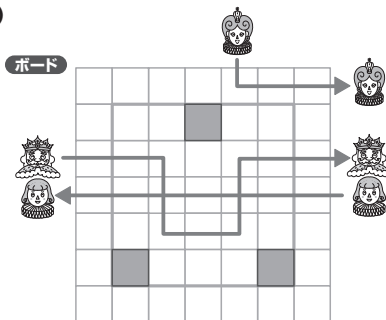


ステップ

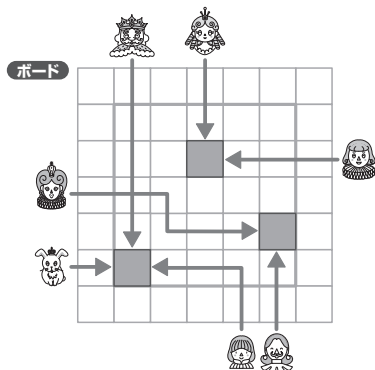
(1)



(2)



ジャンプ



できたかな?

