

算数大好き小学生の 算数パズル王国

第82回 矢印パズル

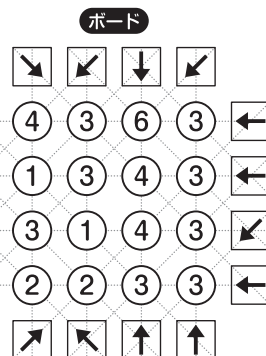
ルールにあうように、□の中のうすい線をなぞって矢印をかきましょう。

ルール

- ボードに○がなっています。○に書いてある数字は、その○に向かう→の数を表しています。
- の数字から、外側の□に入る矢印の向きを考え、□の中の——をなぞって、当てはまる向きの矢印をかきます。矢印は必ずどれかの○に向かうようにします。

はしの□は→か↘のどちらかだね。

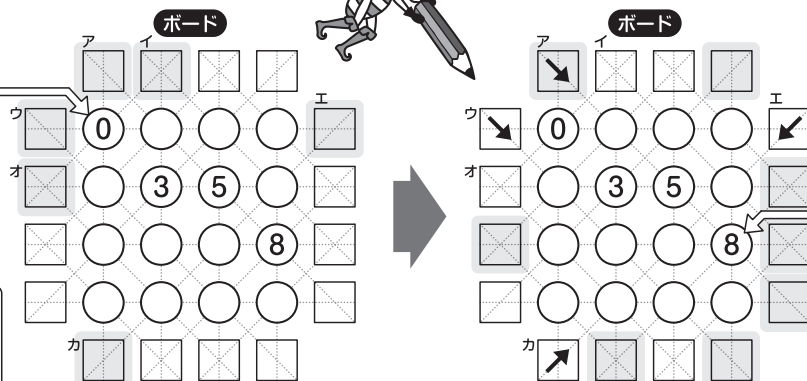
→か↗か↘の3通りあるよ。



れい

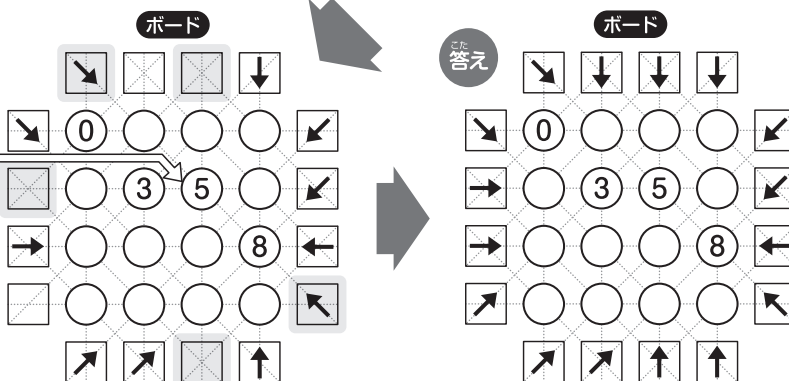
まず、ここの①から考えるよ。この①に向かう矢印をかける□はア~カの6こあるよ。

①をさす矢印はないから、ア・ウ・エ・カの矢印の向きが決まるね。



次に、⑧を考えるよ。⑧に向かう矢印をかける□は8こあるね。だから、その8この□はすべて矢印の向きが決まるね。

⑤に向かう矢印は、今2こあるね。まだ矢印の向きが決まっていない□のうち、⑤に向かう矢印をかける位置にあるのは3こ。その3こは矢印の向きが決まるね。



おうさま 王様がらひとこ

今回は、→の向きの配置を考えるパズルです。○の位置によって、その○に向かう矢印をかける□の数違います。いちばん多くて8個ですが、6個の場合もあります。

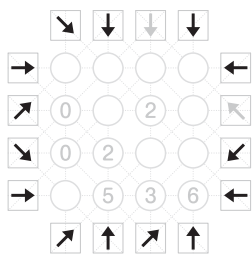


さん すう おう こく
算数パズル王国

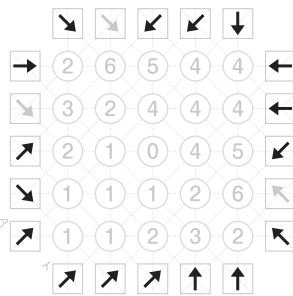
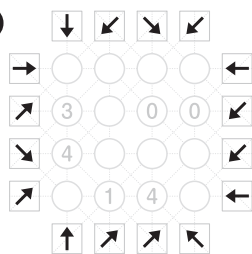
答え さあ 答え合わせを しよう。



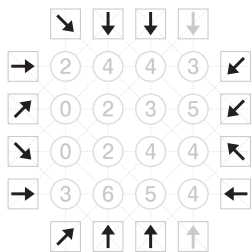
(1)



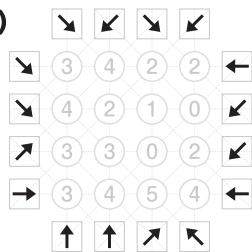
(2)



(1)



(2)



できたかな?

