

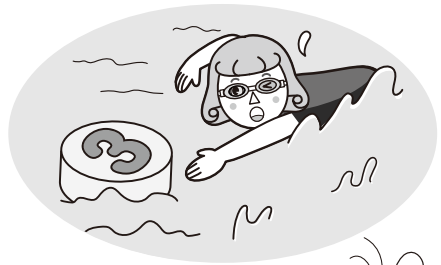
小学1~3年生の 算数パズル王国 ジュニア

第151回 「パズル&スイム」大会

王さまたちは「パズルを といて およぐ」大会に 出ます。

ルール

- ① せんしゅは チェックポイントの ばしょと、まわる じゅんばんの すうじが かいてある **ボード**を うけとります。また、みちが かいてある **ア**と **イ**の 2しゅるいの シールも うけとります。
- ② **ボード**の に シールを はって、5つの チェックポイントを ①、②、③、④、⑤と ばんごうの じゅんに すすむ みちを つくります。
- ③ **ボード**の すべての に シールを はり、①から ⑤までの ひとつながりの みちに します。
- ④ **ボード**の 右・下に みぎ した かいてある すうじは、その れつに はった **イ**の シールの まいすうです。
- ⑤ シールは このように、むきを かえて はっても かまいません。



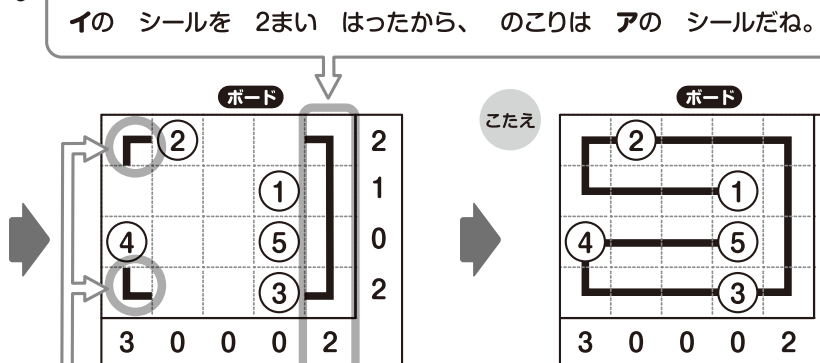
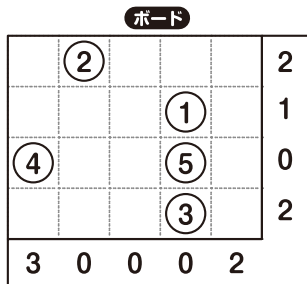
アは 2とおりの はりかたが あるね。



イは 4とおりだね。

もんだい 1 初心者コースです。 に あてはまる コースの せんを かきましょう。

れい



ボードの すみは かならず **イ**の シールだね。



のような、せんが つながらない はりかたは だめだよ。

おうさま

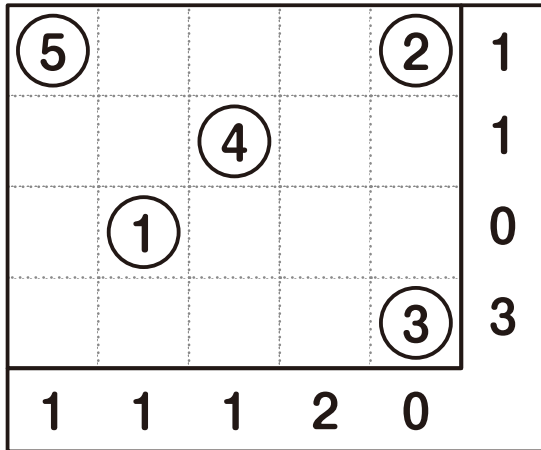
王様からひらこ

今回は道順を考えるパズルです。すべての□にシールをはり、1本の道を作ることに注意しましょう。



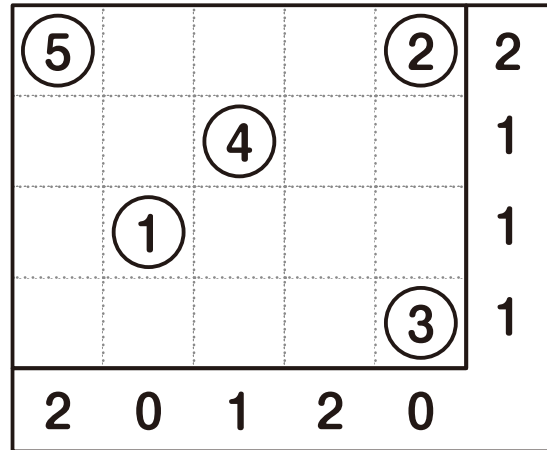
(1)

ボード



(2)

ボード

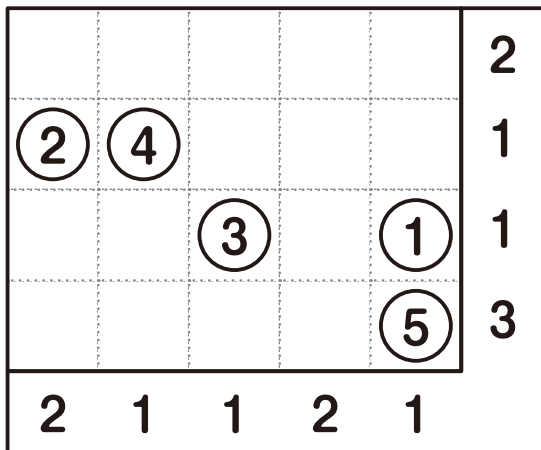


(1)と(2)とでは、
チェックポイントのばしょは
おなじだけど、コースはちがうよ。



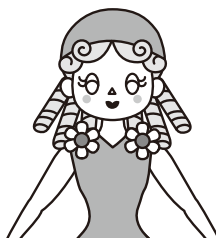
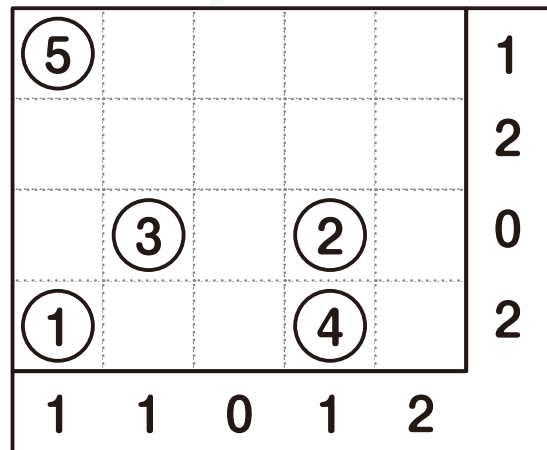
(3)


ボード



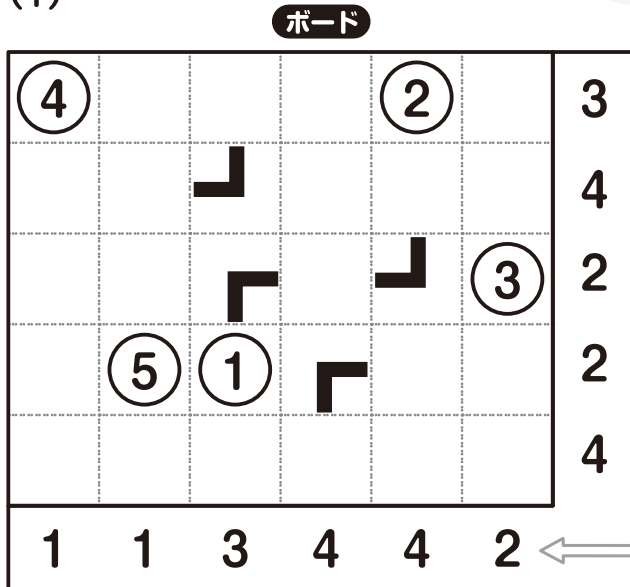
(4)

ボード

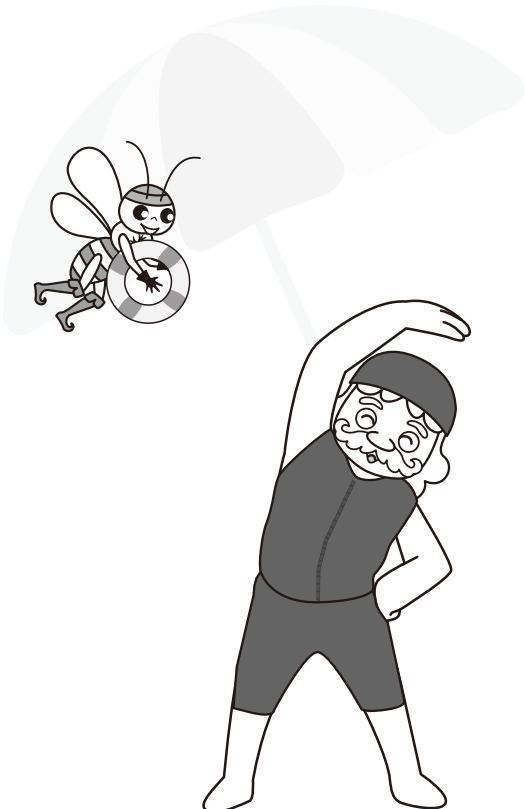
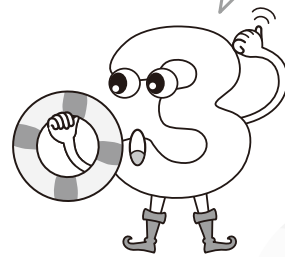


もんだい  **2** ちゅうきゅう しや 中級者コースです。なんまいかの シールが
すでに はってあります。□ に あてはまる コースの せんを
かきましょう。

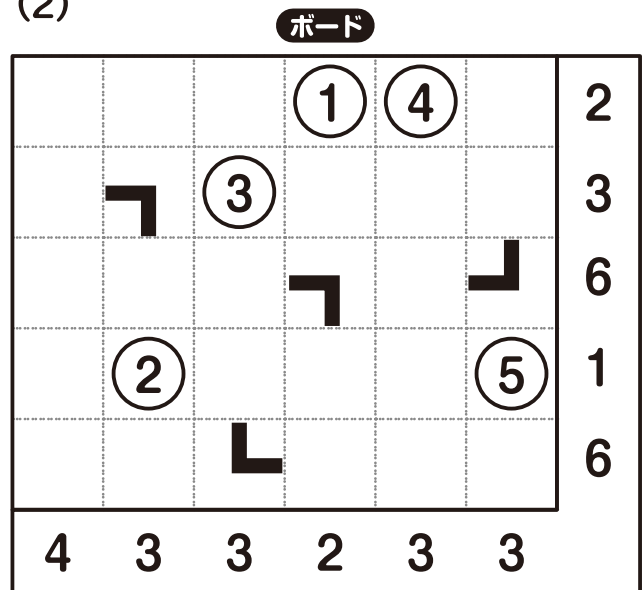
(1)




ボードの 4すみには **イ**の
シールしか はれないね。
ここが **2**だから、この
たての れつものこりは
アの シールだよ。

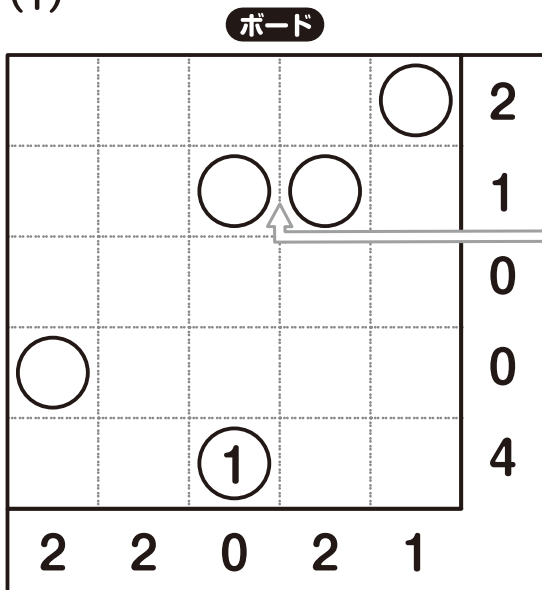


(2)

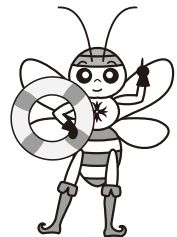


もんだい  **3** じょうきゅうしや 上級者コースです。①の チェックポイントの
 ばしょが わかっています。しかし、ほかの 4つの
 チェックポイントは、ばしょは わかっている、とおる
 じゅんばんの ばんごうが わかりません。□には あてはまる
 コースの せんを かき、○には あてはまる ばんごうを
 かきましょう。

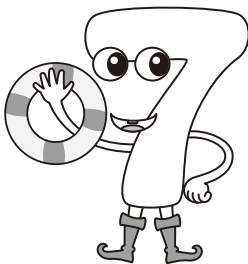
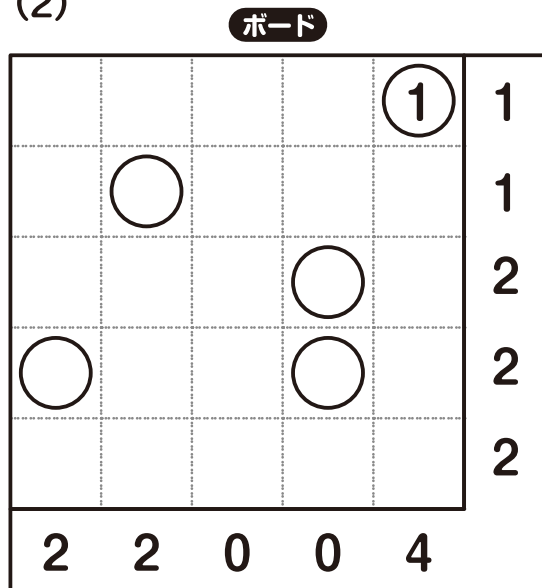
(1)



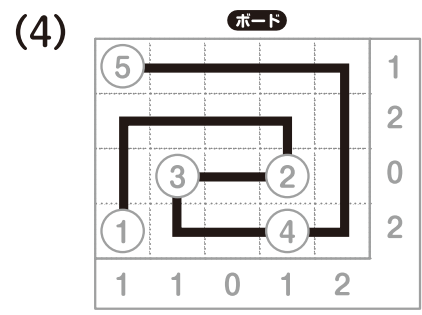
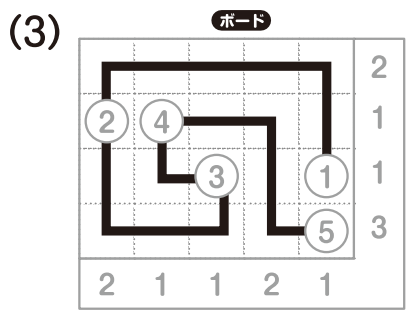
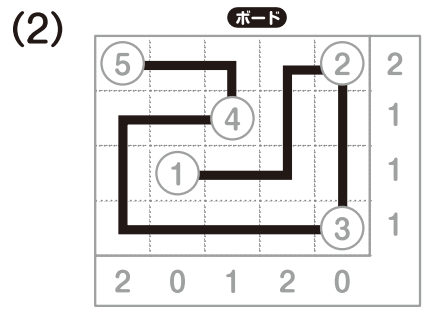
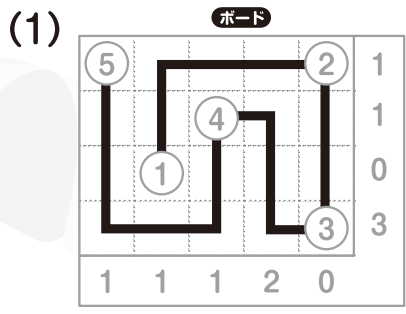
○どうしが
 となりあっても、
 みちが つながっている
 ことには ならないよ。



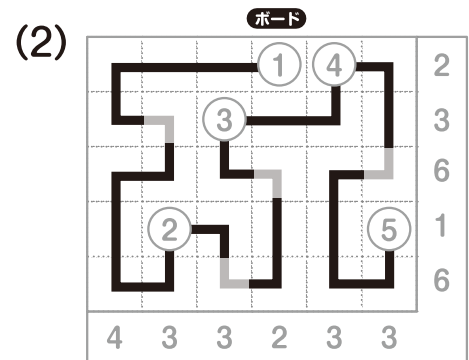
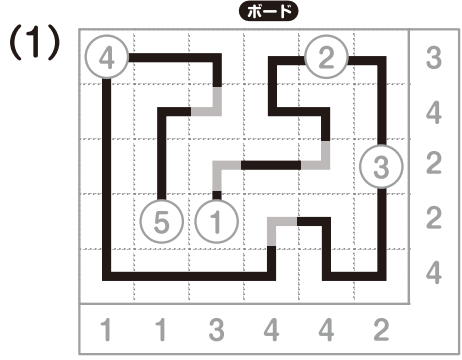
(2)



もんだい 1



もんだい 2



もんだい 3

