

算数大好き小学生の 算数パズル王国

第162回 進め ロケット 4.3.2.1.0!

王様たちは「ロケットパズル」をしています。ルールにしたがって、ロケット(🚀)の○に当てはまる数字をかきましょう。数字だけの□には、当てはまるむきのロケットをかき、数字もない□には、ロケットと数字の両方をかきましょう。

ルール

- ① ボードのすべての□に、ロケットが1機ずつあります。
- ② ロケットの数字は、それぞれのロケットがむいている先に、何種類の数字があるかを表しています。

れい

ボード

ア	イ	ウ	エ
🚀	🚀	🚀	3
カ	キ	ク	🚀
1	🚀	🚀	セ

ロケットのむきから、ウとキは1で、ケとシは0とわかるね。

ボード

ア	イ	ウ	エ
🚀	🚀	①	3
カ	①	ク	🚀
1	🚀	🚀	セ

数字だけの□は、ロケットのむきがわからないということよ。エとクは数字からだけで、左むきとわかるわね。ウとキは1だから、ア、イ、カは1ではないよ。

ボード

ア	イ	ウ	エ
🚀	🚀	①	③
カ	①	②	🚀
1	🚀	🚀	セ

イは、ウとエをさしているね。ウは1でエは3だから、イは2だよ。アはイとウとエをさしているね。それぞれ2、1、3だから、アは3だよ。

ボード

ア	イ	ウ	エ
③	②	①	③
カ	①	②	🚀
1	🚀	②	セ

スは、ウとクをさしているね。ウは1でクは2だから、スは2だよ。

答え

ボード

🚀	🚀	🚀	🚀
③	②	①	③
🚀	①	②	🚀
🚀	🚀	🚀	🚀

サ、シ、スはそれぞれ1、0、2だから、セは3だよ。サのロケットは上むきとわかったね。カは3で、右むきだね。

王様からひとこと

今回は数字の配置を考えるパズルです。端では0も使えることを忘れないようにしましょう。

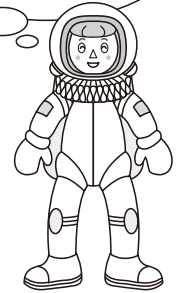


もんだい

ヒント

ホップ(1)では、いちばん 上の だんから 考えましょう。
 ステップ(1)でも、いちばん 上の だんから 考えましょう。
 右はしが 4では ない ことから、0が 入ると わかります。
 ジャンプでは、左から 2列目から 考えましょう。
 0が 入らないので、4が 入ると わかります。

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。



ホップ。
 対象学年
 1年～6年

(1) **ボード**

🐟	🐟	🐟	🐟
🚀	🐟	🚀	2
🐟	🐟	🚀	🐟
3	🐟	🚀	3

(2) **ボード**

🐟	🚀	🚀	2
🐟	🐟	🐟	3
🚀	🐟	🐟	🚀
🐟	🐟	3	🐟

ステップ。
 対象学年
 2年～6年

(1) **ボード**

4	🐟		🐟	🚀
🚀	🚀	🚀	🐟	🐟
🐟		🚀	🚀	4
3	🚀	🚀	🚀	🚀

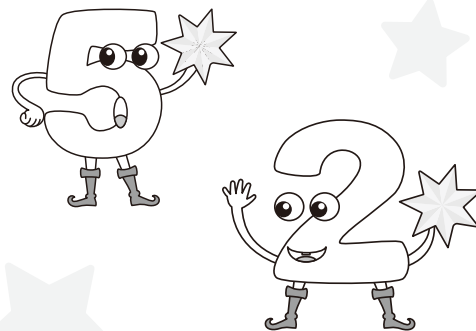
(2) **ボード**

🐟	2	2	3	🐟
1		2	🚀	🐟
🐟	🚀	🐟	3	🚀
4	🐟	🚀		4

ジャンプ。
 対象学年
 3年～6年

ボード

4	4	🐟	🐟	
🐟	🐟	🐟	🚀	2
	🚀	1	🐟	
	🐟	🚀	🚀	3
🚀	🚀		🐟	4



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

(1)

ボード

0	1	2	3
2	1	2	2
1	1	1	1
3	2	2	3

(2)

ボード

0	2	0	2
3	2	1	3
2	1	2	2
0	1	3	3

ジャンプ

ボード

4	4	2	1	3
2	1	2	2	0
2	2	1	2	0
2	3	1	2	3
2	4	0	3	4

ステップ

(1)

ボード

4	3	0	1	2
2	2	2	1	2
4	3	2	1	4
3	2	0	1	2

(2)

ボード

2	2	2	0	2
1	2	2	2	2
3	1	2	0	1
4	3	1	0	4

できたかな?

