

算数大好き小学生の 算数パズル王国

第163回 プールの底に タイルはり

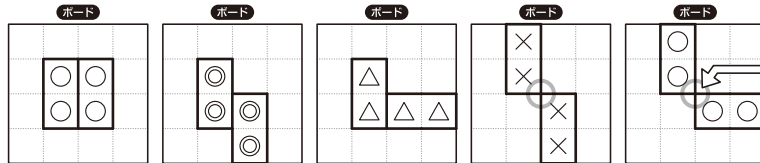
王様たちは プールの底に タイルを はっています。

ルールにあうように、□に当てはまる記号(○、◎、△、×)をかきましょう。

ルール

- ① ボードのすべての□に、すきまなく タイルを しきつめます。
- ② タイルは ○○、◎◎、△△、××の4種類があります。はりかたは たてでも横でもかまいません。
- ③ 同じマークのタイルどうしは、辺だけではなく、頂点でも接しないようにします。

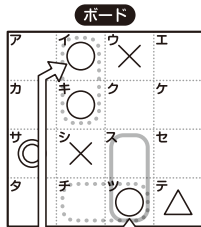
ただ正しくない
タイルの
はりかた



頂点でも
接しては
いけないよ。



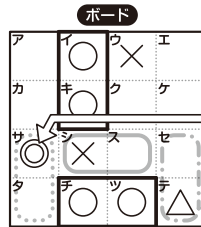
れい



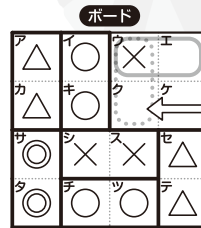
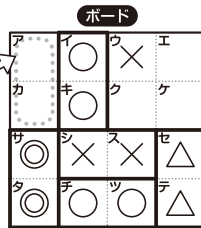
イとキに○が
ならんでいるから、
これで1まいの
タイルだね。
かこんでおこう。
ツの○をふくむ
タイルが、イキの
タイルと接しない
ようにするには、
スツではなく、
チツだね。



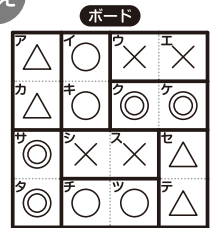
アカで1まいね。
○、◎、×と
接しているから、
△と決まるわ。



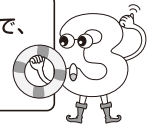
すきまがあかないようにするには、
タはサとつなげるしかないね。
シはストしか、テはセとしか
つながらないね。



こた
答え



ウクだとクが×になって、シスの×と接してしまうので、
ウエで1まいだね。残ったクケは○、×、△と
接しているから◎と決まるね。



王様からひとこと

今回は配置を考えるパズルにチャレンジしましょう。ボードにすきまなくタイルをならべることから、マークはわからなくても、タイルの向きが決まる場合があります。そのような考え方も利用してください。



もんだい

ヒント

ホップ(1)では、◎の タイルから ^{かんが} 考えましょう。
 ステップ(1)では、**ボード**の ^{みせ}右下から ^{かんが} 考えていきましょう。
 ジャンプでは、☆の ついた □は、○、◎、×の 3つの ^{きごう}記号と ^{せつ}接している ^{ちゆうい}ことに 注意しましょう。

◎は ^{かんたん}かんたん。
 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

(1) **ボード**

△	◎		
			×
◎		◎	○
	×	×	

(2) **ボード**

○			×
		△	△
	×		×
			○



ステップ。
 対象学年
 2年～6年

(1) **ボード**

◎		×	
		◎	◎
	○		×
		△	○
			×

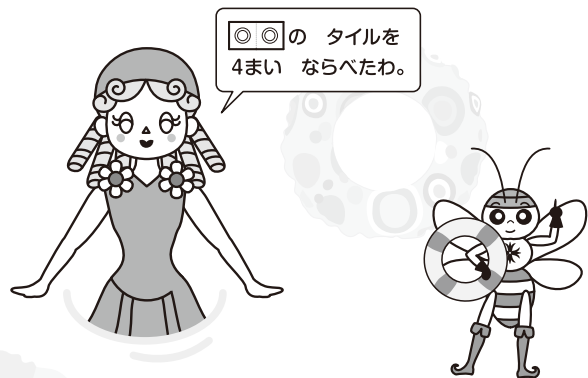
(2) **ボード**

◎			△	△
△				
		△	×	
	◎			

ジャンプ。
 対象学年
 3年～6年

ボード

	○		◎	
○	×	◎		
	☆			○
	△	×	△	



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

△	○	○	△	△
△	○	×	×	○
○	○	○	○	○
○	×	×	△	△

(2)

ボード

○	○	×	×	△
○	△	△	○	△
○	×	×	○	×
△	△	○	○	×

ジャンプ

ボード

△	○	○	○	○	○
△	×	△	△	×	○
○	×	○	○	×	△
○	△	△	○	○	△
○	○	×	○	○	×
△	△	×	△	△	×

ステップ

(1)

ボード

○	×	×	○	○	○
○	○	○	○	△	○
×	○	×	×	△	×
×	△	△	○	○	×

(2)

ボード

○	○	△	△	○	△
△	×	○	○	○	△
△	×	△	×	×	○
○	○	△	○	○	○

できたかな?

