

算数大好き小学生の 算数パズル王国

第168回 白ウサギ 黒ウサギ

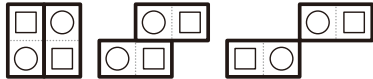
2023年はウサギ年なので、王様たちはルールにしたがって、かべにウサギタイルをはりつけています。どんなはり方をしたかわかるように、ボードの□に○か□をかきましょう。

ルール

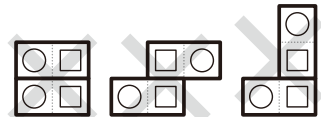
- 右のような、白ウサギ(○)と黒ウサギ(□)が1つずつかいてあるタイルがたくさんあります。
- タイルをボードに決められたまい数だけはりつけます。
- タイルは、○と○、□と□が、たて・横にとなりあわないようにはります。
- ボードにある□には、必ずタイルをはります。
- ボードの上・左にある○の中の数字は、その列にある白ウサギ(○)の数を、□の中の数字は、その列にある黒ウサギ(□)の数を、それぞれ表しています。



正しいはり方



正しくないはり方



れい タイルを5まいはりました。

ここに必ずタイルをはるとわかっているよ。

2	1	2	0
1	1	2	1
2	2		
0	1		
2	0		
1	2		

この列には○はないから、ここは□とわかるね。

2	1	2	0
1	1	2	1
2	2		
0	1		
2	0		
1	2		

この列も□と○が2個ずつだから、はり方は1通りしかないね。

2	1	2	0
1	1	2	1
2	2	○	○
0	1	×	×
2	0	×	×
1	2	○	○

この列のもう1個の□はここだね。

2	1	2	0
1	1	2	1
2	2	○	○
0	1	×	○
2	0	×	○
1	2	○	○

○と□がすべてペアになっているかたしかめよう。

2	1	2	0
1	1	2	1
2	2	○	○
0	1	×	○
2	0	×	○
1	2	○	○

王様からひとこと

今回は配置を考えるパズルです。タイルを貼ることができない□に×をかきながら、考えていきましょう。○と□が必ずペアになることがヒントになる場合があります。



もんだい

ヒント

ホップ(1)では、1列に 3個 同じ 記号がある 列から 考えましょう。
 ステップ(1)では、□の 位置から、タイルを はらないと わかる □に Xを かきましょう。
 ジャンプでは、記号を 入れながら タイルの 配置も 考えていきましょう。

ホップ

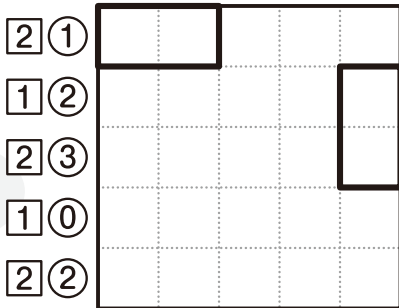
対象学年
2年~6年

タイルを 8まい はりました。

(1)

ボード

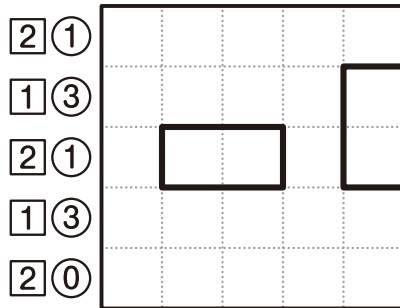
1 3 0 3 1
2 1 2 1 2



(2)

ボード

2 1 3 1 1
2 1 2 1 2



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。



ステップ

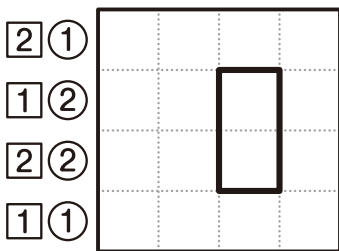
対象学年
3年~6年

タイルを 6まい はりました。

(1)

ボード

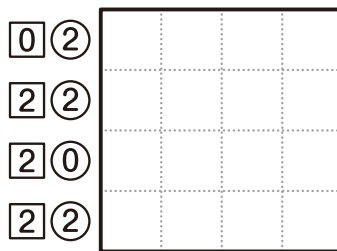
1 2 1 2
2 1 1 2



(2)

ボード

1 2 1 2
2 1 2 1



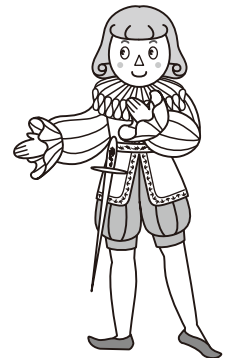
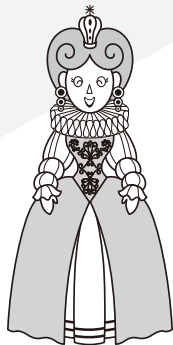
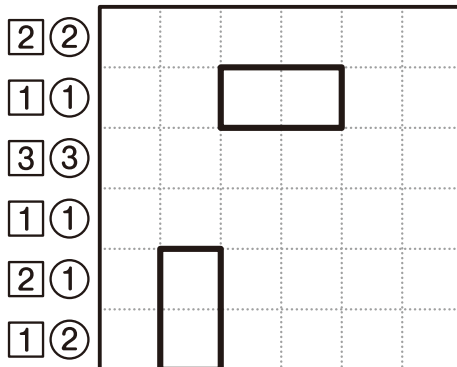
ジャンプ

対象学年
4年~6年

タイルを 10まい はりました。

ボード

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



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) ボード

	1	3	0	3	1
	2	1	2	1	2
2	1	○	□	□	□
1	2	□	○	□	○
2	3	○	□	○	□
1	0	□	□	□	□
2	2	□	□	○	□

(2) ボード

	2	1	3	1	1
	2	1	2	1	2
2	1	□	□	□	○
1	3	○	□	○	□
2	1	□	○	□	□
1	3	○	□	○	□
2	0	□	□	□	□



ボード

	2	1	1	1	2	3
	0	3	2	2	2	1
2	2	□	○	□	□	□
1	1	□	○	□	□	□
3	3	□	○	□	○	□
1	1	□	○	□	□	□
2	1	□	□	○	□	□
1	2	○	□	□	○	□



(1) ボード

	1	2	1	2
	2	1	1	2
2	1	○	□	□
1	2	□	○	□
2	2	○	□	○
1	1	□	□	○

(2) ボード

	1	2	1	2
	2	1	2	1
0	2	□	○	□
2	2	○	□	○
2	0	□	□	□
2	2	○	□	○

できたかな?

