

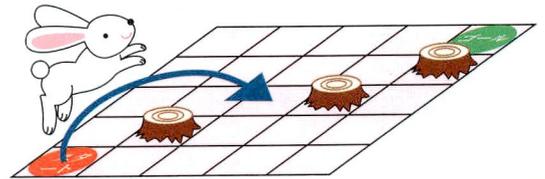
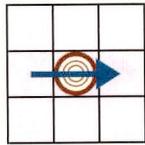


ひかるくんたちは「うさぎが ピョン ゲーム」をしています。  
 すすみ方の **ルール** を読んで 下の といに 答えましょう。

### すすみ方の ルール

- ① **スタート** から すべての 切りかぶ(◎や◎)を とびこえて **ゴール** まで すすみます。
- ② 下のように 自分の いる □ の たて・よこ・ななめに となり合う 切りかぶしか とびこえられません。となりに 切りかぶが ない □ からは うごけません。
- ③ 同じ 切りかぶを 2ど とびこえても かまいませんが、同じ □ は 2ど 通る ことは できません。

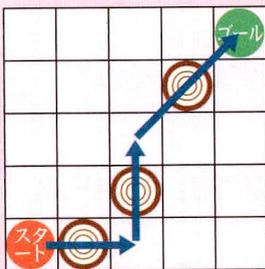
### <うごき方の れい>



**1** みんなは どのように すすんだのかな。すすみ方を → で かきましょう。

(1) どの 切りかぶ(◎)も 1回ずつ とびこえました。

れい



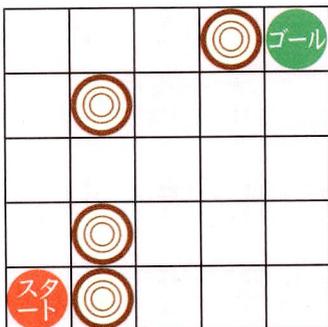
**スタート** から **ゴール** まで よこ(→)・たて(↑)・ななめ(↗)の じゅんに とびこえて すすんだよ。



①



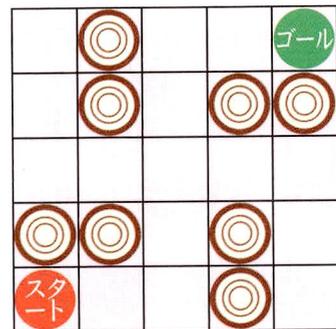
ひかるくん



②



えりちゃん



(2) ◎の切りかぶは 1回ずつ、◎の切りかぶは 2回ずつ とびこえました。

れい

6この切りかぶを、ぜんぶで 7回 とびこえたよ。

①

7この切りかぶを、ぜんぶで 8回 とびこえたわ。

②

5この切りかぶを、ぜんぶで 7回 とびこえたよ。

**2** 切りかぶ(◎)の ば 場しよが わかっています。1回ずつ とびこえた 切りかぶ (◎)を 茶色で、2回ずつ とびこえた 切りかぶ(◎)を 赤で ぬり、すすみ方を → で かきましょう。

(1)

5この切りかぶを、ぜんぶで 6回 とびこえたよ。

(2)

6この切りかぶを、ぜんぶで 8回 とびこえたわ。

ビグマはかせの  
ワンポイント  
アドバイス

スタートから1回目に動ける場所はどこか考えましょう。1回目に動いた場所から、次にどこに進めるか順に調べていきましょう。条件に当てはまるように進めなくなった場合は、元に戻ってやり直してみましょう。