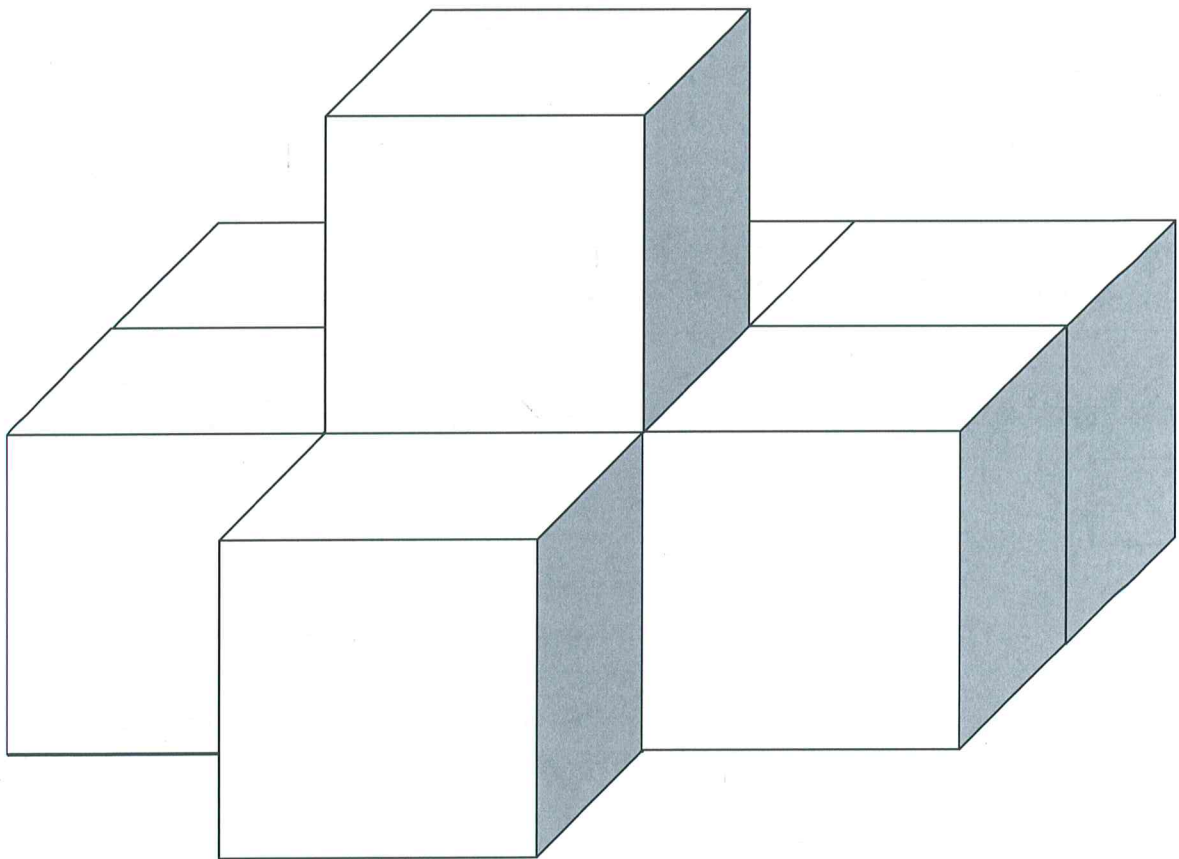
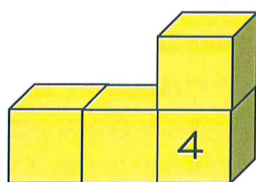
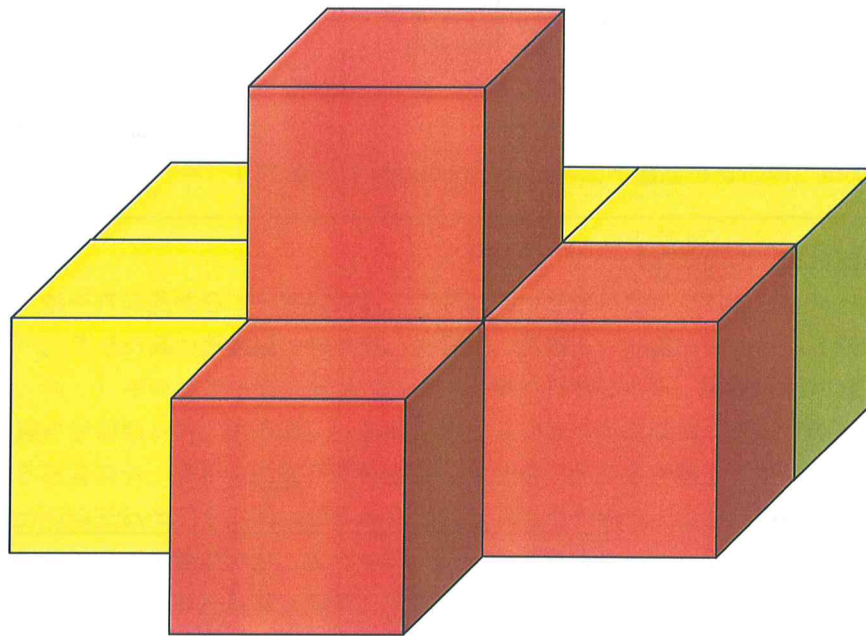


ものまね積み木 見取り図

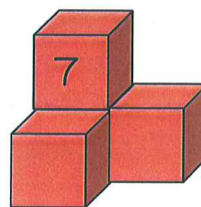


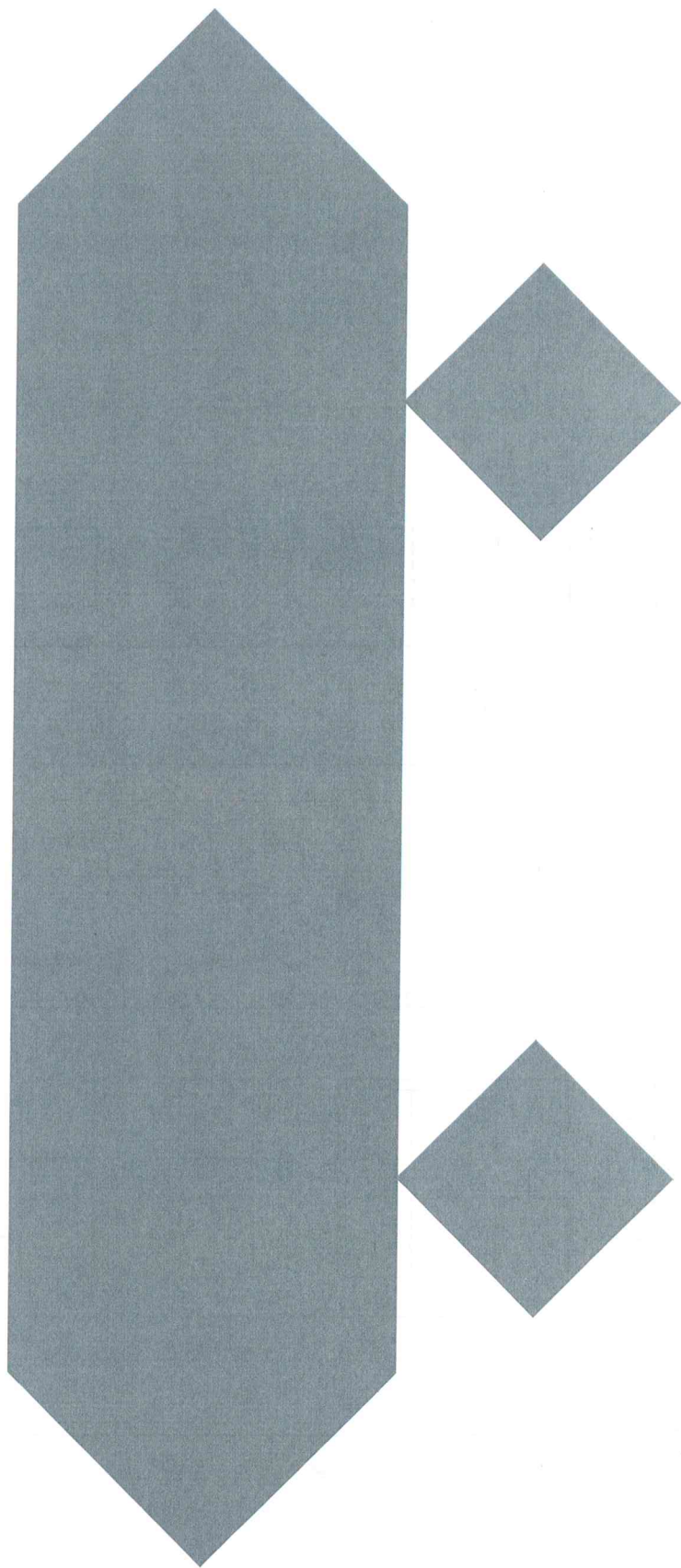
(2M-7)

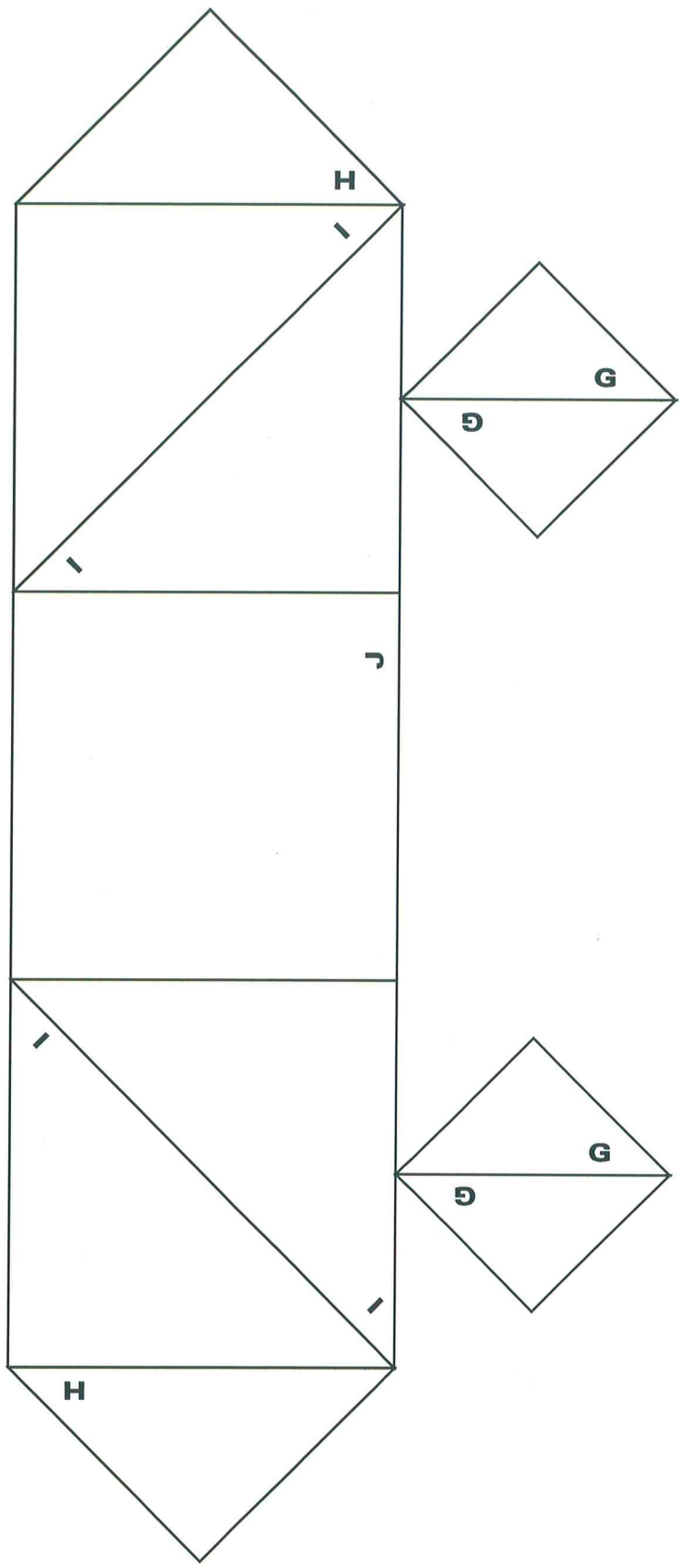
【解答例】ものまね積み木見取り図 (2M-7)



+





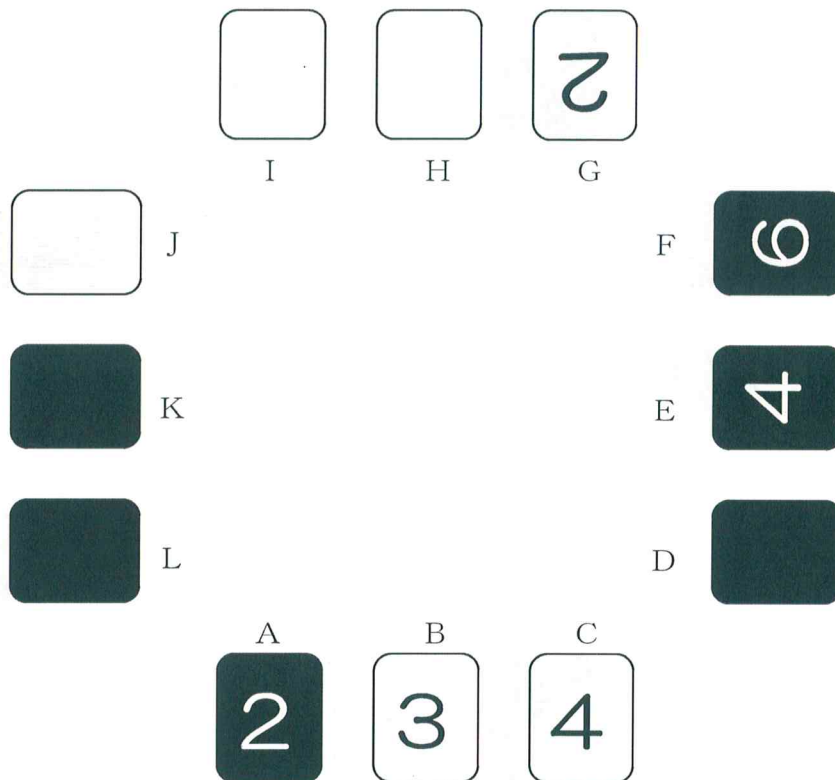


【解答】 詰めアルゴ その7

した
下のアルゴゲームは、4人^{にん}プレーのものです。

おもて
表になっているカードをヒントに、うらになっているカードを^あ当てて

みましょう。(カードは白と黒の1～6を使っています。)

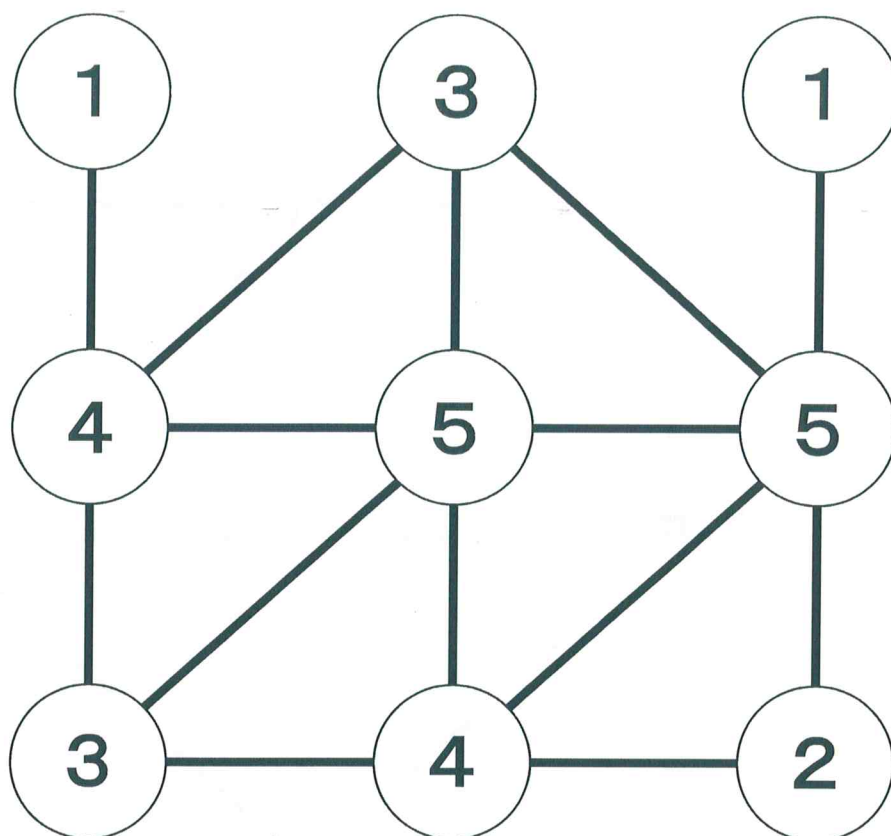


D = [1] H = [5] I = [6]

J = [1] K = [3] L = [5]

(TA-06→07-110124)

【解答】 ナンバーリンク その7



【考え方の例】

- ・ 角の③（定石）
- ・ 中央右⑤（定石）。端っこの⑤は周りのすべての島 5 か所とつながることができます。中央右の⑤が決まり。
- ・ 下段中央④は、1 か所つなげない場所がわかったので、残りをつないで決まり。
- ・ 中段左④も、同じように残りの 4 か所につないで決まり。
- ・ 最後に上段③と中央⑤をつないで完成。

※「決まり。」の島には印をつけることをアドバイスしてあげてください。論理的な思考を進める手助けとなります。

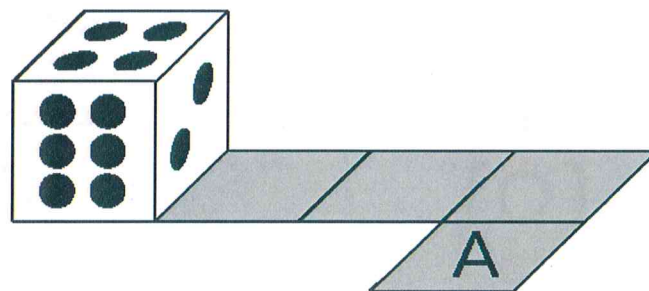
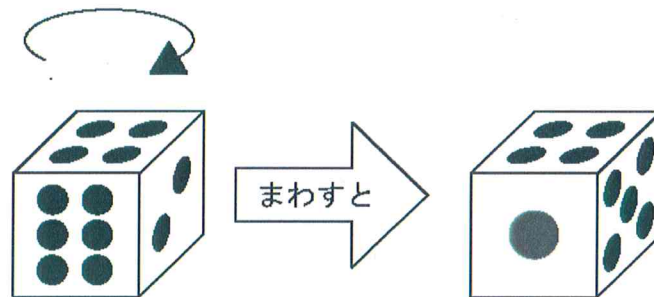
【例】



【解答】チャレペー その8 「サイコロン ②」

サイコロをマス目どおりに転がします。

Aのマス^め目^めにきたとき、何の目^{なん}が上^めをむいて^{うえ}いるでしょう
か。数字^{すうじ}で^{こた}答え^{こた}ましょう。



答え：1

【考え方の例】

スタートから、右に3回転がしたとき、奥の面（見えていない部分）の目の数何になるかを考えます。この面が、最後に手前に1回転がしたときに上になります。

サイコロを横に何回転かしても、たてに動かすことがなければ、手前と奥の面は変わりません。6の面の反対側は1の面なので、答えは1になります。

【解答】迷路その4 「トレジャー・ハンター④」

Sの場所からスタートして、宝 箱を探しに行きまし
よう。正しい順 路に、線を書きいれなさい。

