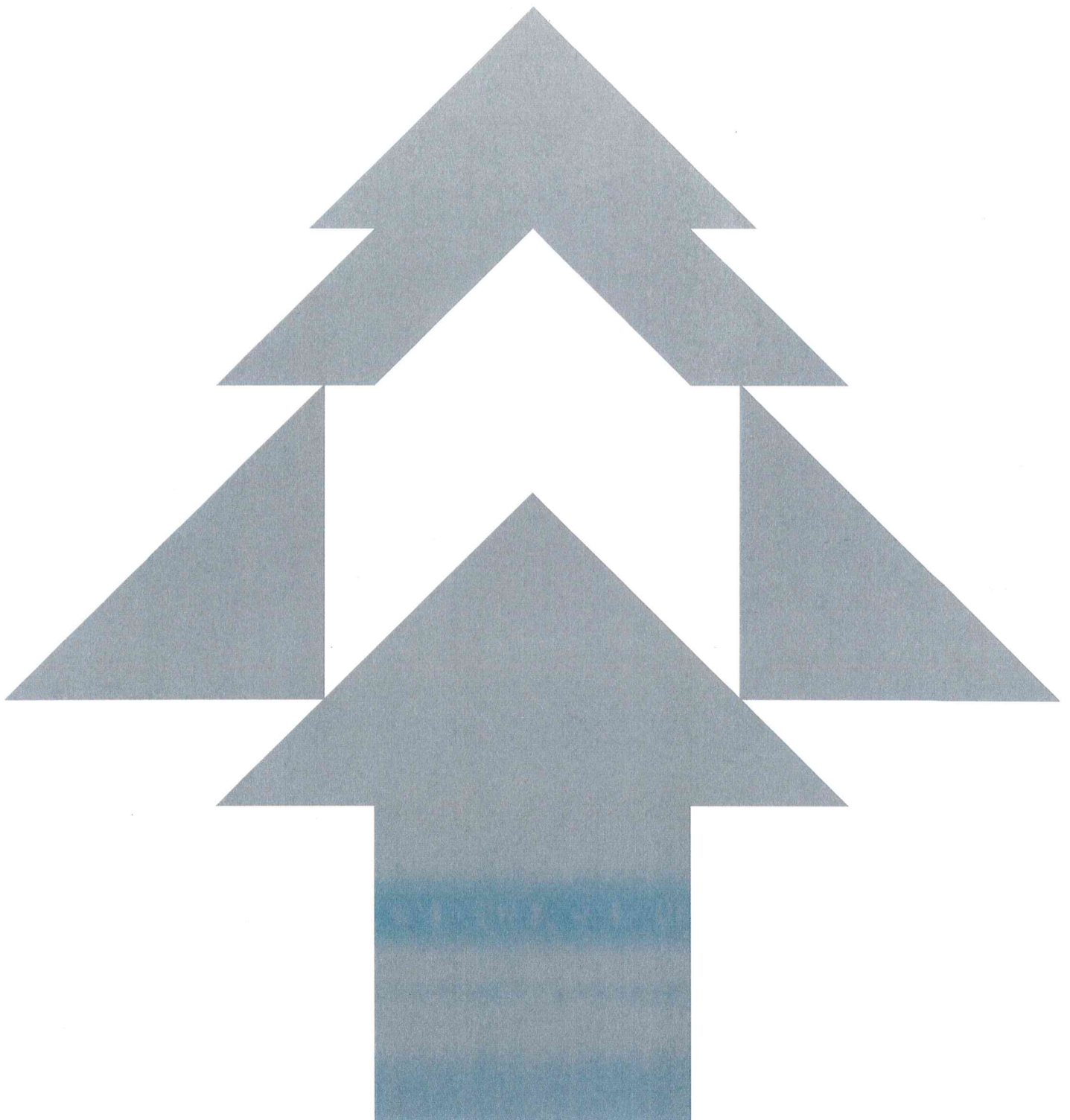
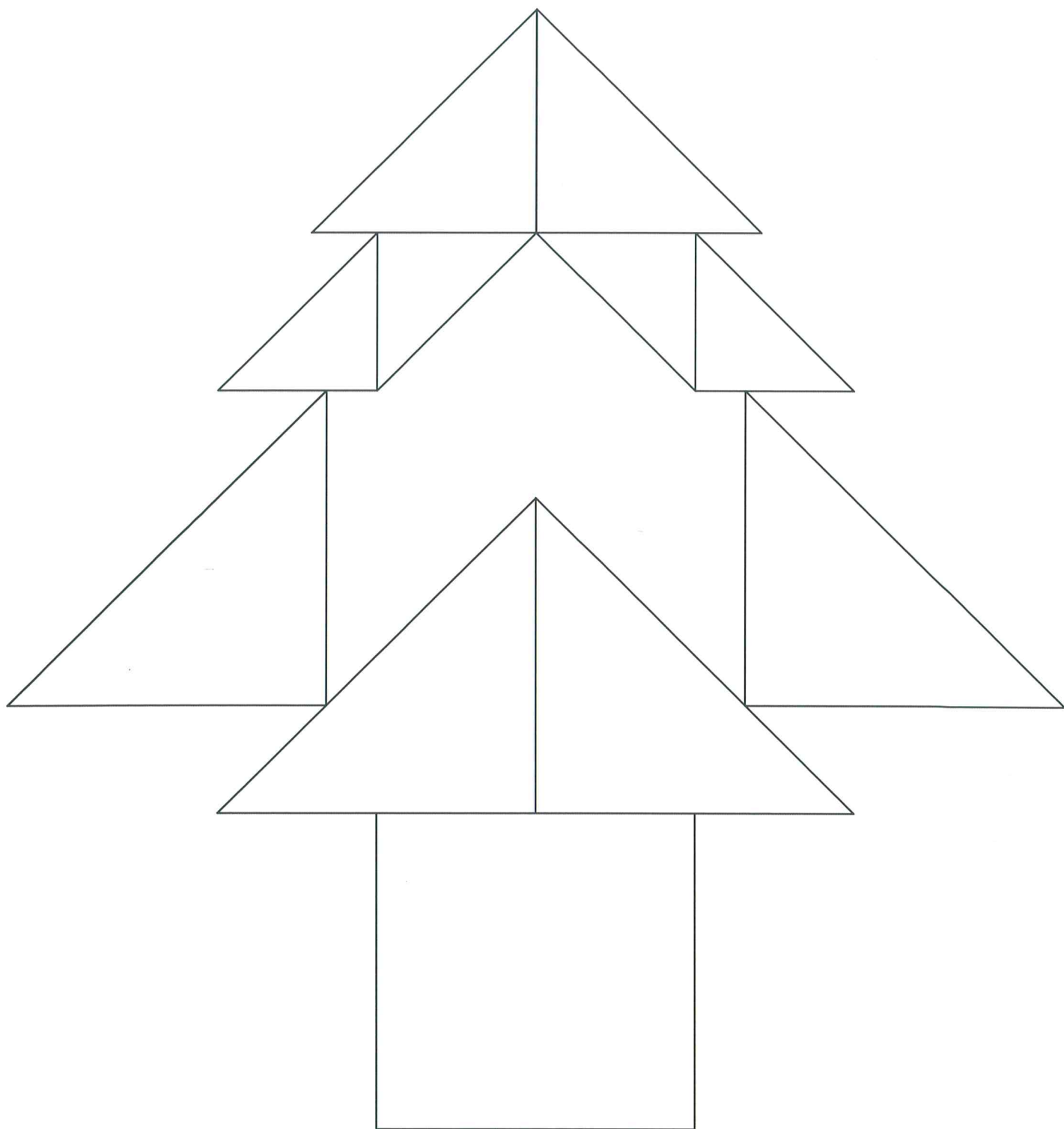
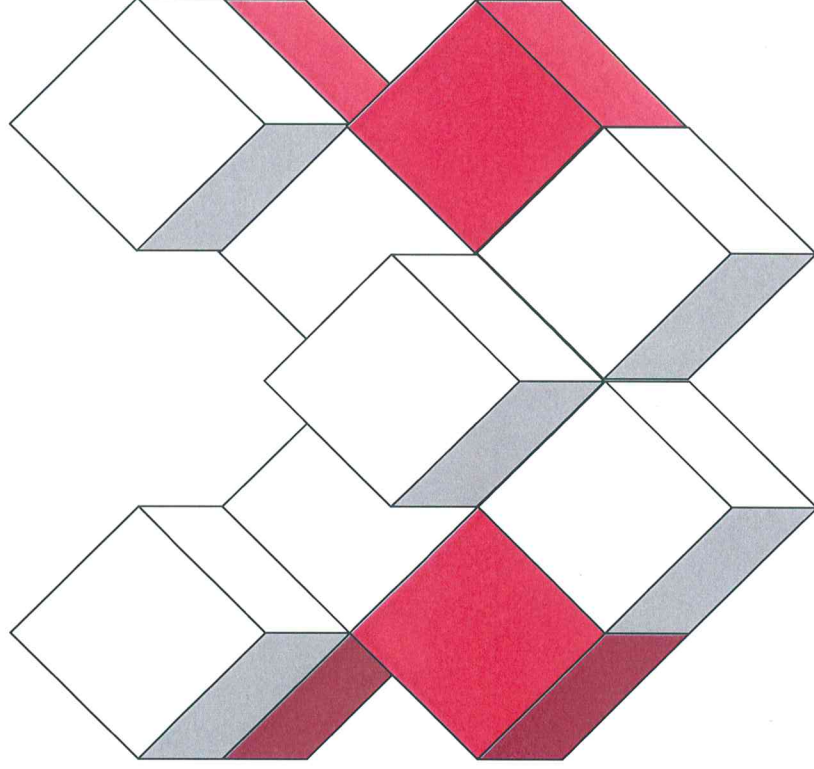




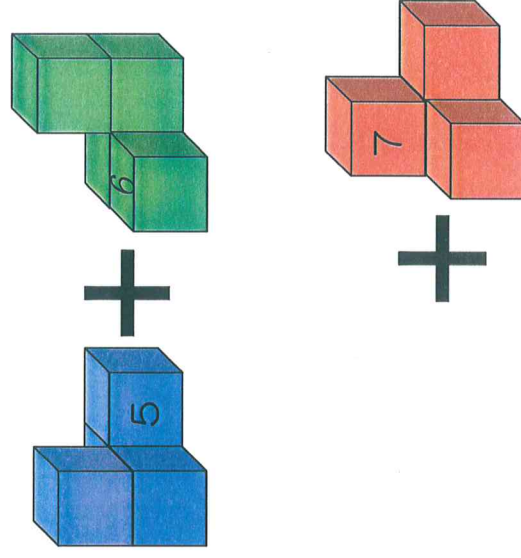
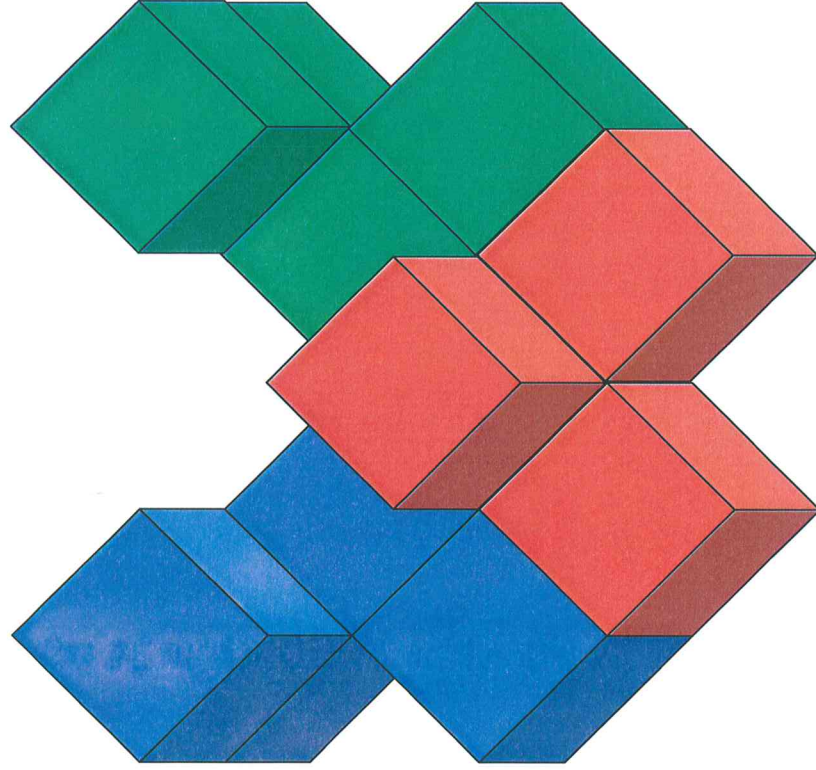


ものまね積み木 見取り図



(21M-6)

【解答例】ものまね積み木見取り図 (21M-6)



【解答】 詰めアルゴ その18

[] の中に^{なか}数字^{すうじ}を書き^か入れ^いなさい。

$\left(\begin{array}{c} 8 \\ \hline \end{array} \right) \left(\begin{array}{c} 6 \\ \hline \end{array} \right) \left(\begin{array}{c} 3 \\ \hline \end{array} \right) \left(\begin{array}{c} 3 \\ \hline \end{array} \right)$			
   			
L K J I			
 M		H 	
$\left(\begin{array}{c} 6 \\ \hline \end{array} \right)$	 N	G	 $\left(\begin{array}{c} 2 \\ \hline \end{array} \right)$
$\left(\begin{array}{c} 7 \\ \hline \end{array} \right)$	 O	F	 $\left(\begin{array}{c} 1 \\ \hline \end{array} \right)$
$\left(\begin{array}{c} 7 \\ \hline \end{array} \right)$	 P	E	 $\left(\begin{array}{c} 1 \\ \hline \end{array} \right)$
A B C D			
   			

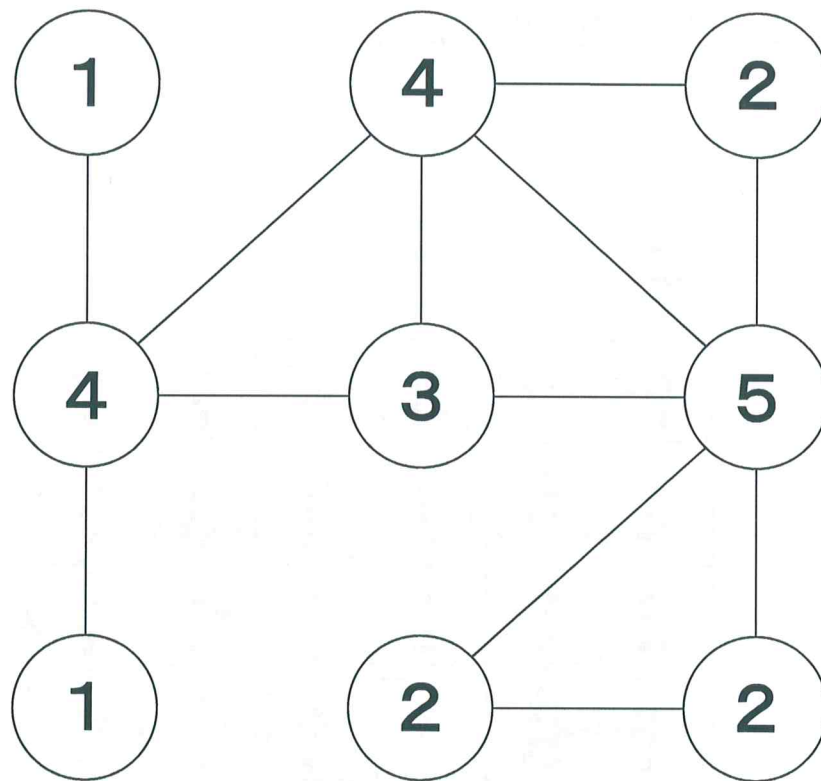
【考え方の例】

黒の残り：1， 3， 6， 7， 8

白の残り：1， 2， 3， 6， 7

- ・ Nは4より大きい白なので、残りからN=6、P=7が決まる。
- ・ NとPの間のOは、アルゴの基本ルールから黒7で決まる。
- ・ 黒の残りは1、3、6、8となり、K、Lはそれぞれ6、8と決まる。
- ・ Eが3だと、黒3黒4の間に白2枚はありえないので、E=1が決まる。
- ・ 黒の最後となった3はI。するとJは3以上なので、残りの白は1， 2， 3だから3と決まる。
- ・ 白の残りF、Gは1， 2で完成。

【解答】 ナンバーリンク その18



【考え方の例】

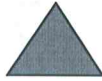
- ・ 定石⑤が決まり。
- ・ 上段右②、下段右②がそれぞれ決まり、続いて下段中央②も決まる。
- ・ 中段左④に着目。④から引ける島の内 1 か所（下段中央②）が既に決まっているので、この②以外に橋をつなげて④が決まり。
- ・ 残りをつないで完成

【解答】 チャレペー その18

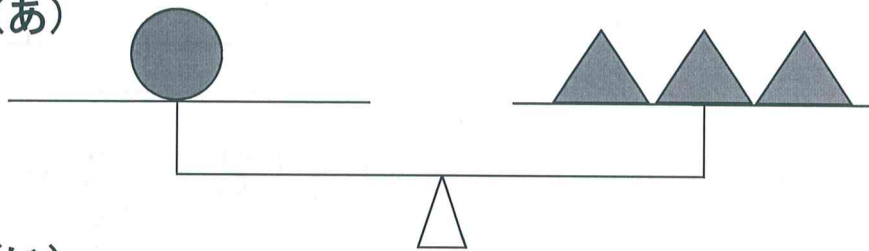
「つり合います ②」

   のおもりを、^{てん}びんにのせています。

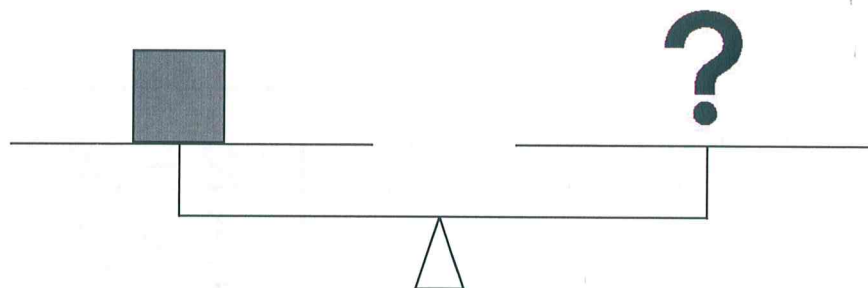
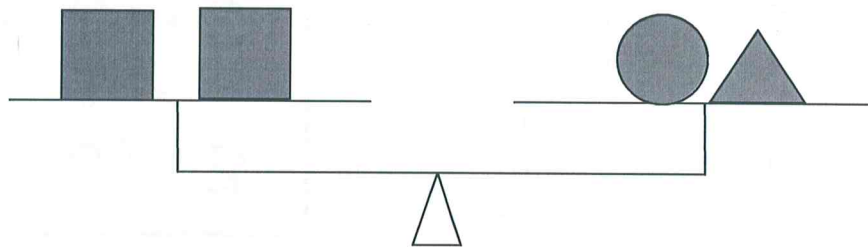
(あ) と (い) の^{てん}びんは、どちらもつり合^あっています。

?に  を何個^{なんこ}のせると、つり合^あうでしょうか。

(あ)



(い)



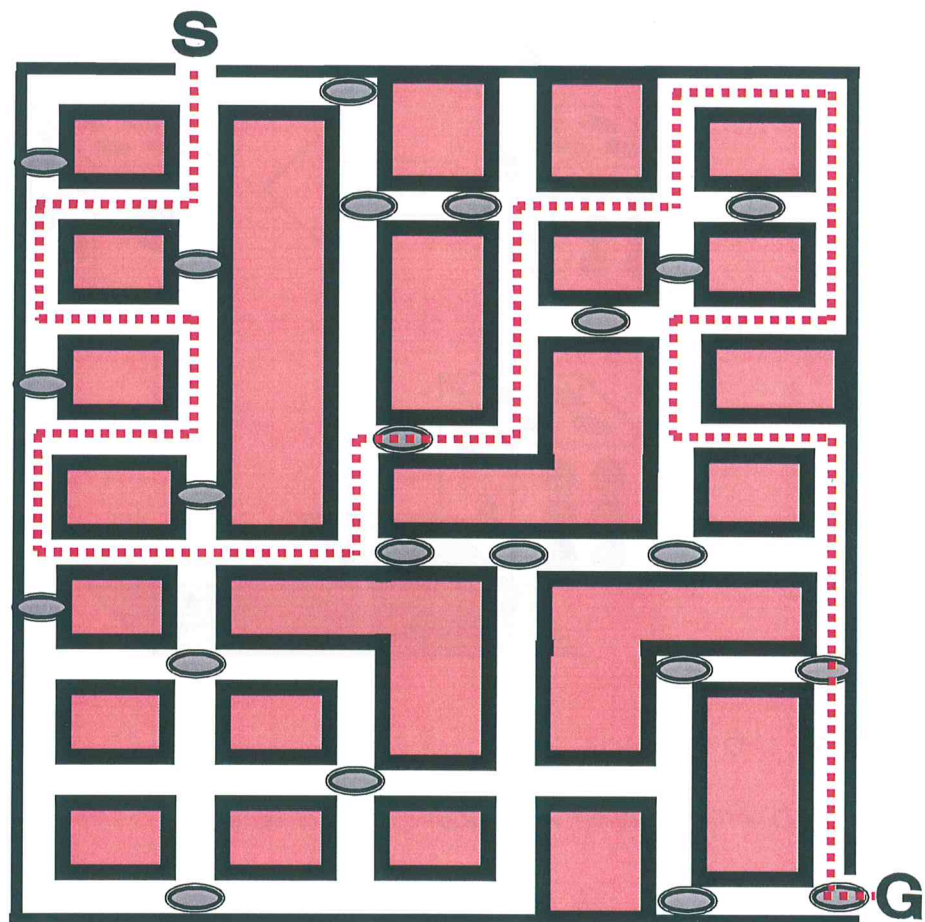
答え：2 個

【考え方の例】

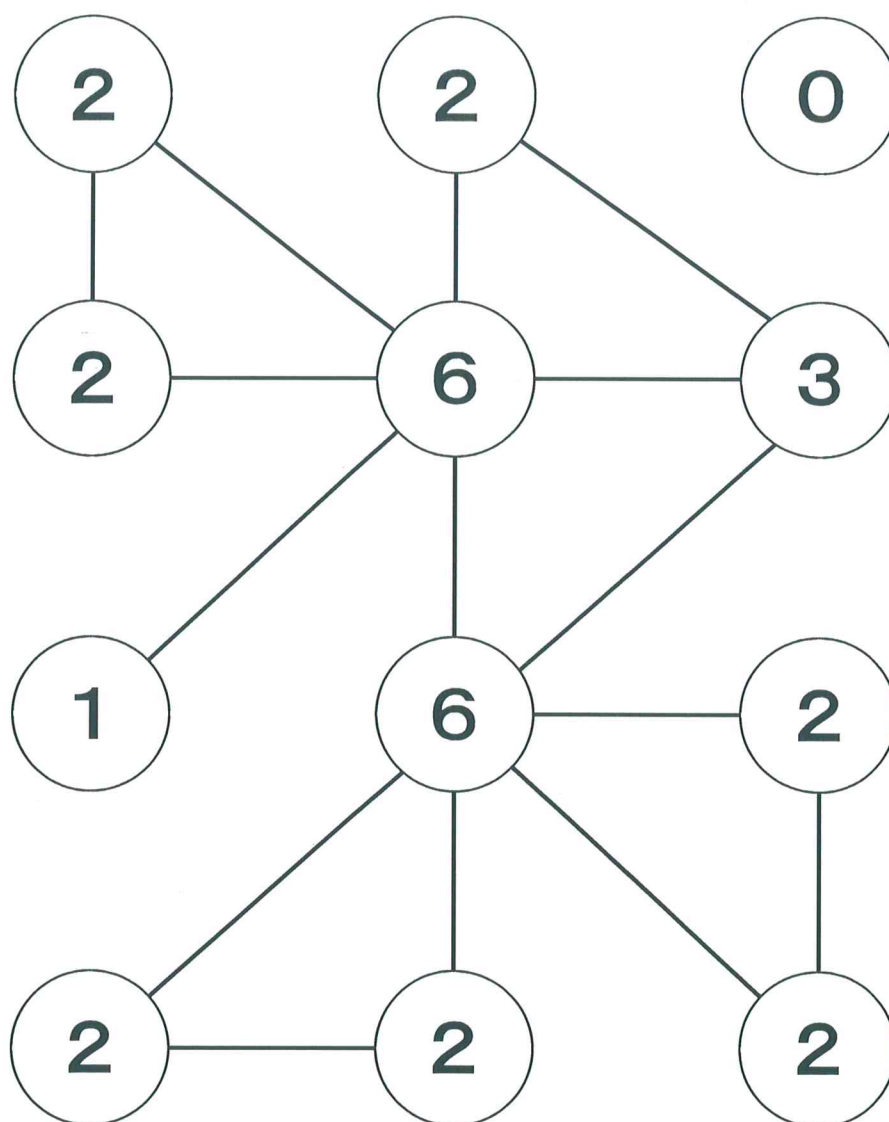
○ 1 個は、△ 3 個とつり合う。これより、□ 2 個は△ 4 個とつり合うことがわかる。よって、□ 1 個は△ 2 個とつり合うことが分かる。

【解答】^{めいろ}迷路『マンホール②』

マンホール  の上を^{うへ}3回通ってゴールしましょう。S から G までの^{ただ}正しい^{じゅん ろ}順路に、線を書きいれなさい。^{せん か}(同じ道をおな^{みち}道を^{どとお}2度通ってはいけません。また、^ひ引き返して^{かえ}もいけません。)



【解答】 ナンバーリンク その90



【詰め方の例】

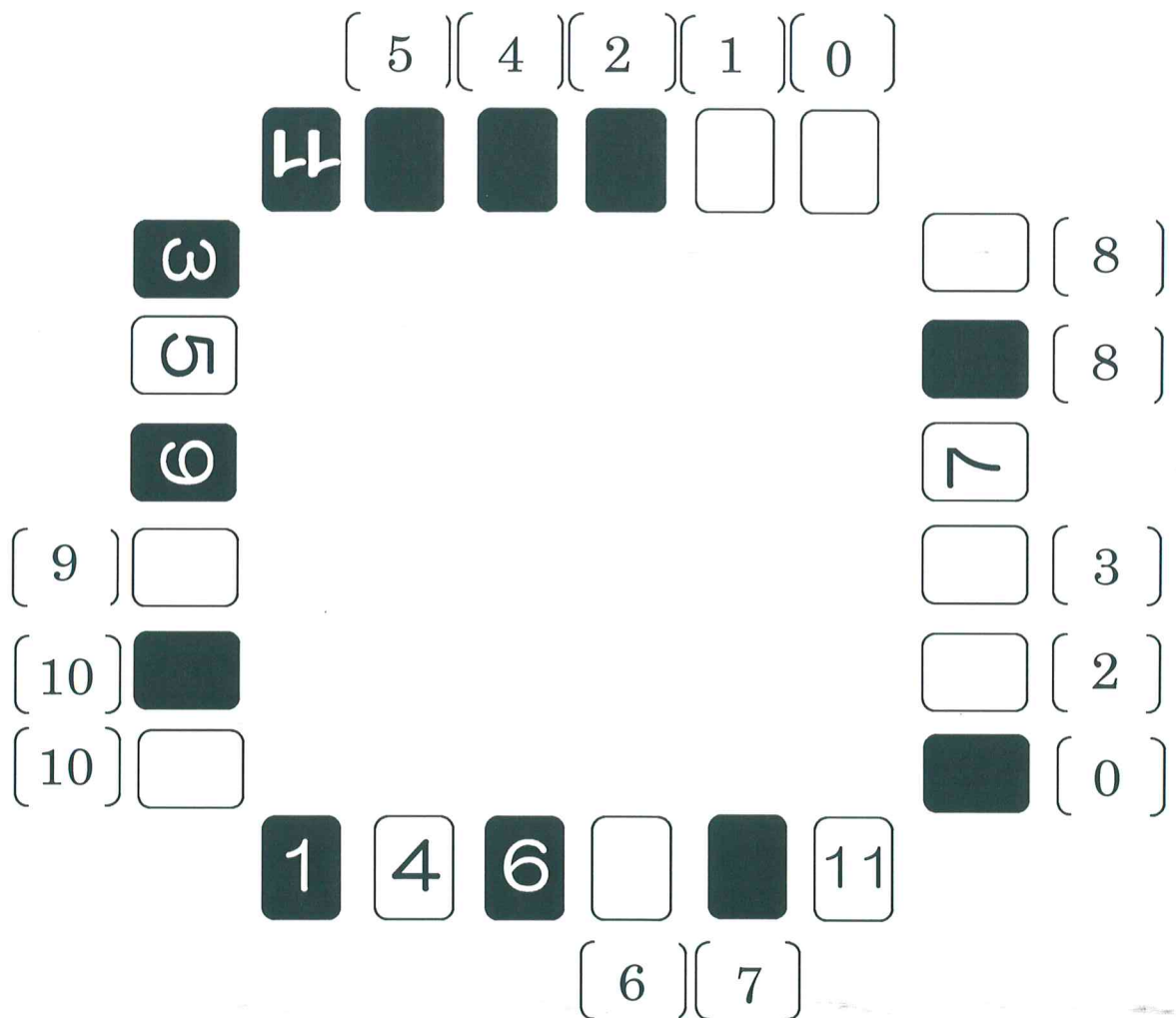
- ・ 2段目の6から、斜め下の1と2に同時に線を引くと、3段目の6が決まらない。よって2段目の6は、それ以外の5か所に線を引くことが分かる。
- ・ ここで、2段目の6から右下の2に線を引いてみると、3段目の6が5本しか線が引けないことが分かる。よって2段目の6は左下の1に線を引くことが分かり、6本が決まる。
- ・ あとはルール通り線を引けば完成。

【解答】 詰めアルゴ その90 (XY-022)

した
下のアルゴゲームは、4人プレーのものです。

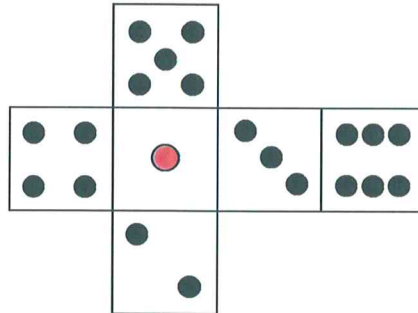
おもて
表になっているカードをヒントに、うらになっているカードを

あ
当ててみましょう。(カードは白と黒の0～11を使っています。)



【解答】チャレペー その90 ver.2

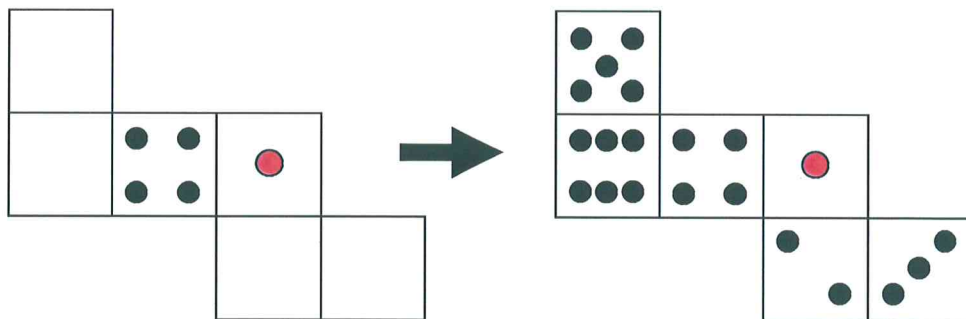
「開いたさいころ」①



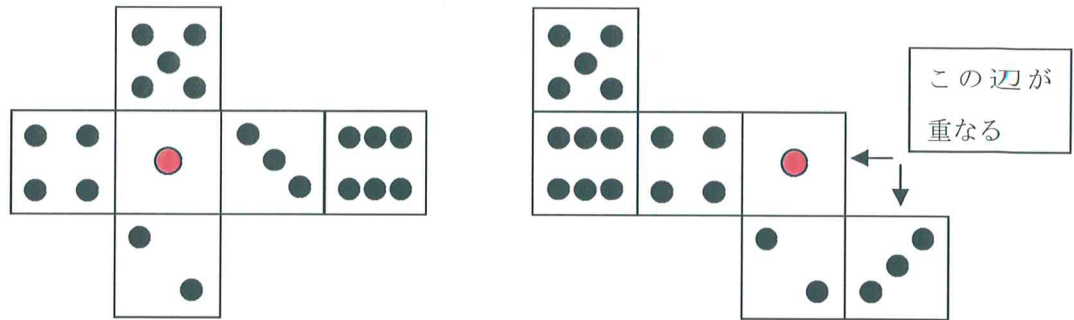
これは、^{せいしき}正式なサイコロの^{てんかいず}展開図です。

^{した}下の^{てんかいず}展開図の空いている面に、^あ目を、^{めん}向きも^め正しくなるよ
^かうに^い書き入れて、^{てんかいず}展開図を^{かんせい}完成させましょう。

^{かいとう}
【解答】



【考え方の例】



2つの展開図を見比べて、空いている部分に目を書き込んでいきます。このとき、2、3、6の目は、向きに注意しなければいけません。

まず、1と4の目の並び方はどちらも同じなので、2の目を同じ向きに書き入れます。

次に、右の展開図は矢印の部分の辺が重なるので、向きに注意して3の目を書き入れます。

また、左の展開図を見ると、4の目の面と6の目の面はとなりあうことがわかるので、向きに注意して6の目を書き入れます。

最後に、5の目を書き入れて完成です。

【解答】^{めいろ}迷路『ジャンケン ②』

S から G まで、パー、チョキ、グー、パー、チョキ、グー、、、の順^{じゅん}に進み^{すす}ましょう。

斜^なめ移動^{いどう}は出来^{でき}ません。また、同^{おな}じマス^{かいとお}を2回通^かってはいけません。

正^{ただ}しい順^{じゅん}路^ろに、線^{せん}を書^かきいれなさい。

