

チャレペー その57 「サイコロの目」^め

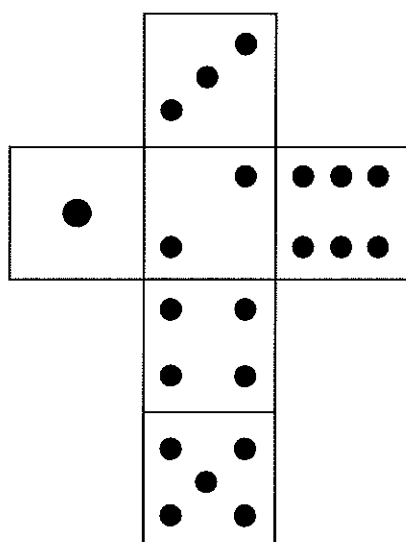
がつ
月

にち
日

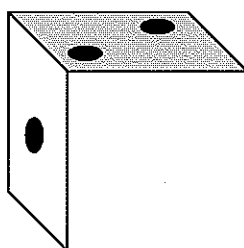
なまえ
名前

した^{した}のてん^{かい}開図^ずを組^くみ立^たてて作^{つく}ったさいころを転^{ころ}がしまし
た。(ア) と (イ) の手前^{てまえ}の面^{めん}には、どんな目^めが入^{はい}るでし
う。

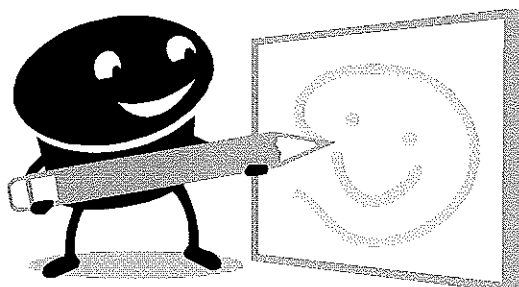
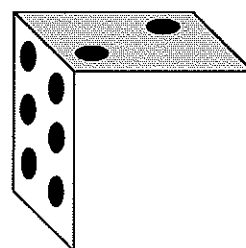
サイコロの目^めを、向^むきも考^{かん}え^がて正^{ただ}しく書^かきなさい。



(ア)



(イ)



迷路「となりの三角 ①」

が
月

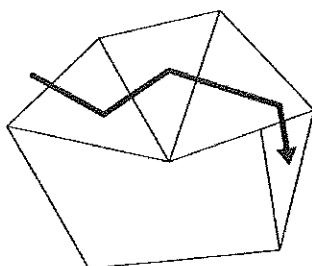
に
日

なまえ
名前

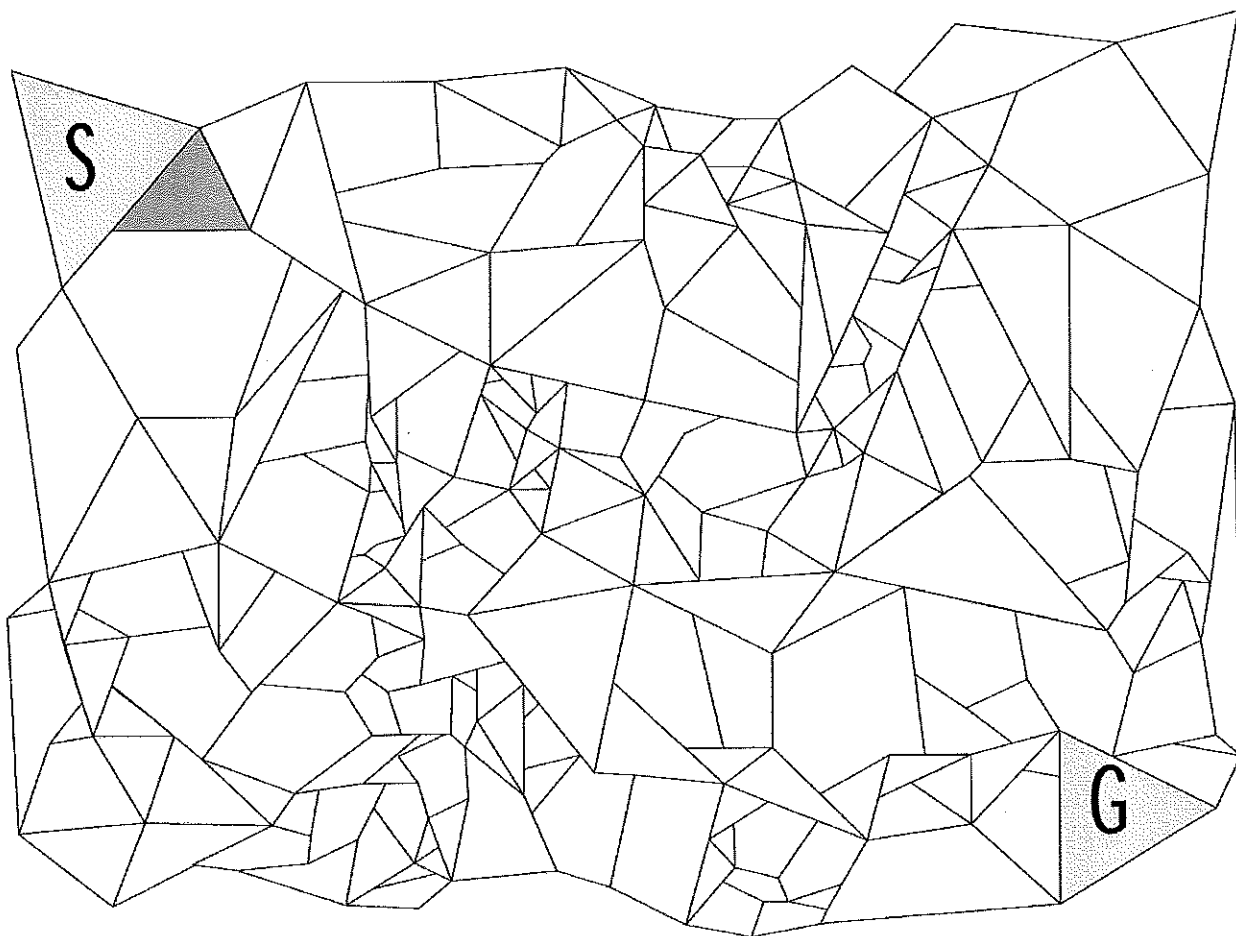
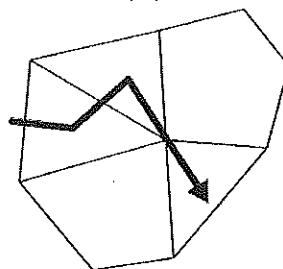
S から G まで、^{へん} 辺に ^{せつ} 接している ^{さんかっけい} 三角形を ^{とお} 通って、^{すす} 進
みましょう。

(例)

○



×



ナンバーリンク その57

がっ
月

にち
日

な まえ
名前

3

2

2

2

7

3

1

1

1

詰めアルゴ その57

がつ
月

にち
日

なまえ
名前

した
下のアルゴゲームは、4人^{にん}プレーのものです。

いま、手前^{てまえ}のプレーヤーがAのカードを使^{つか}ってHのカードを7とアタックしてはずれました。ふせてあるカードの数字^{すうじ}をあてましょう。

(カードは白^{しろ}と黒^{くろ}の1～8を使^{つか}っています。)

