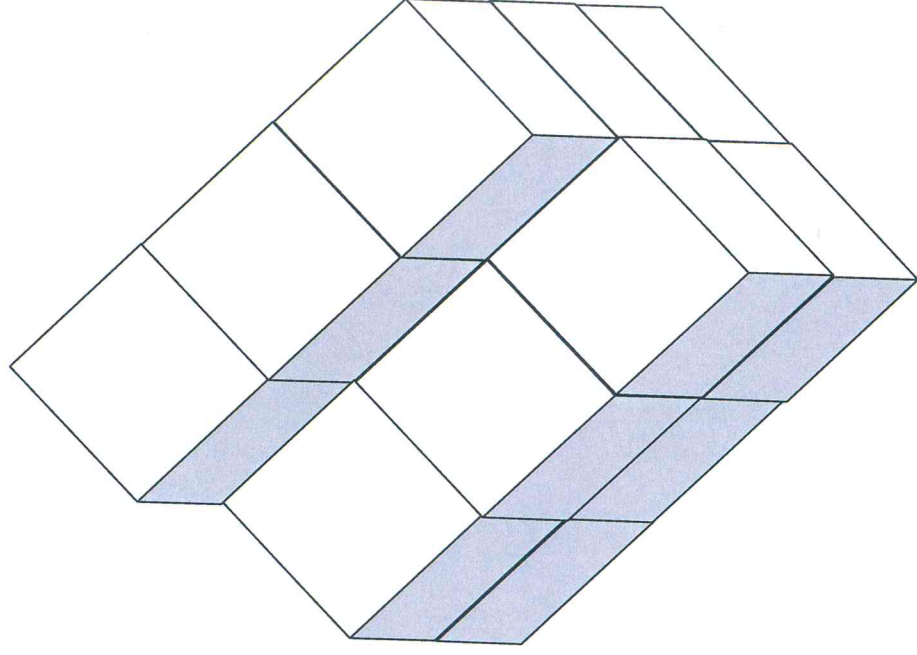
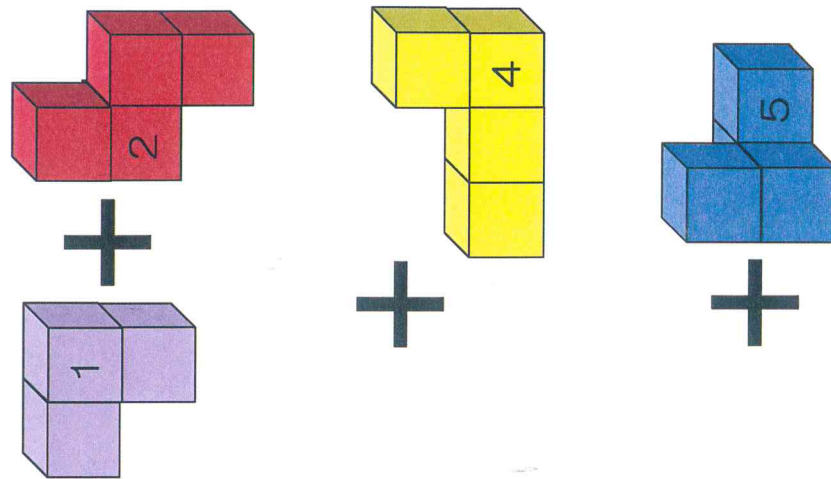
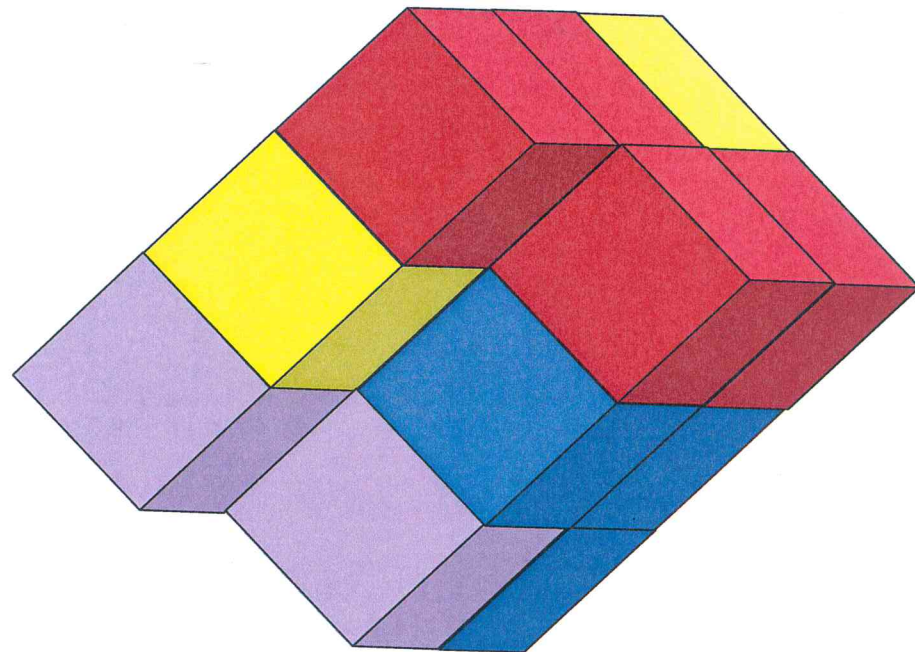


ものまね積み木 見取り図

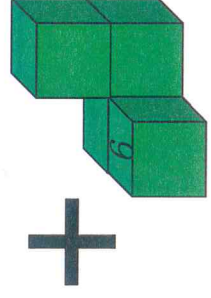
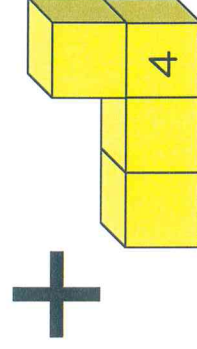
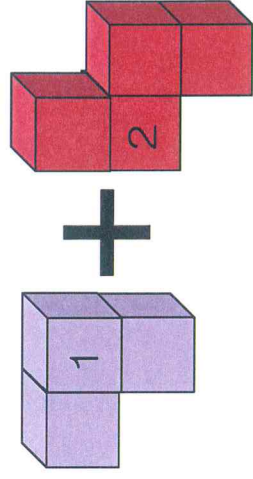
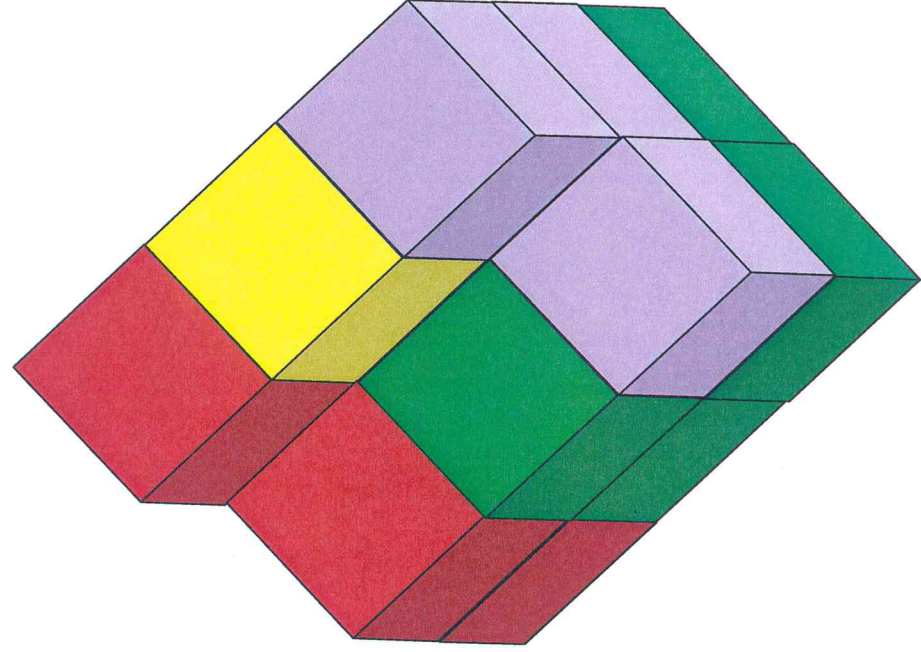


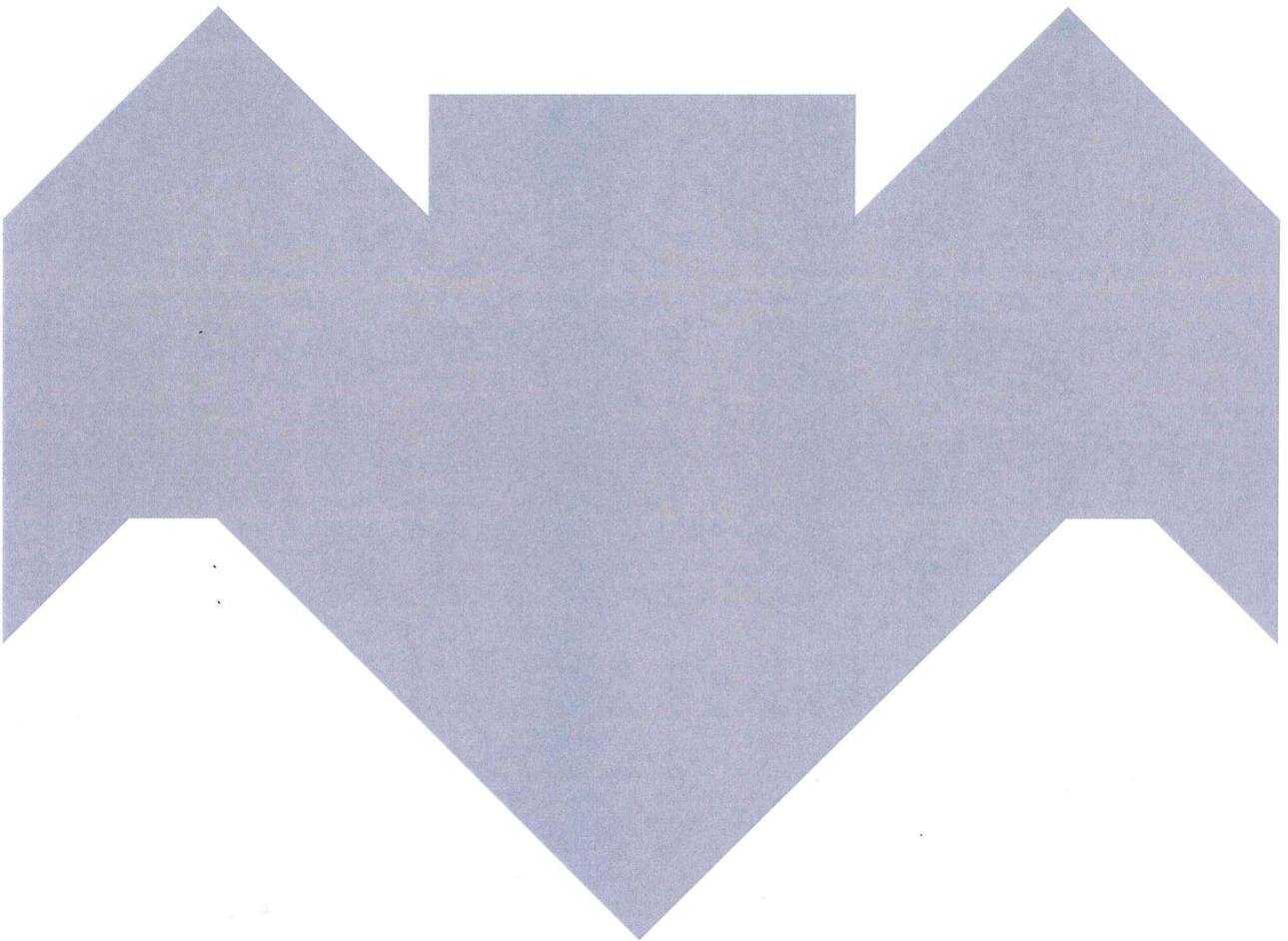
(14M-3)

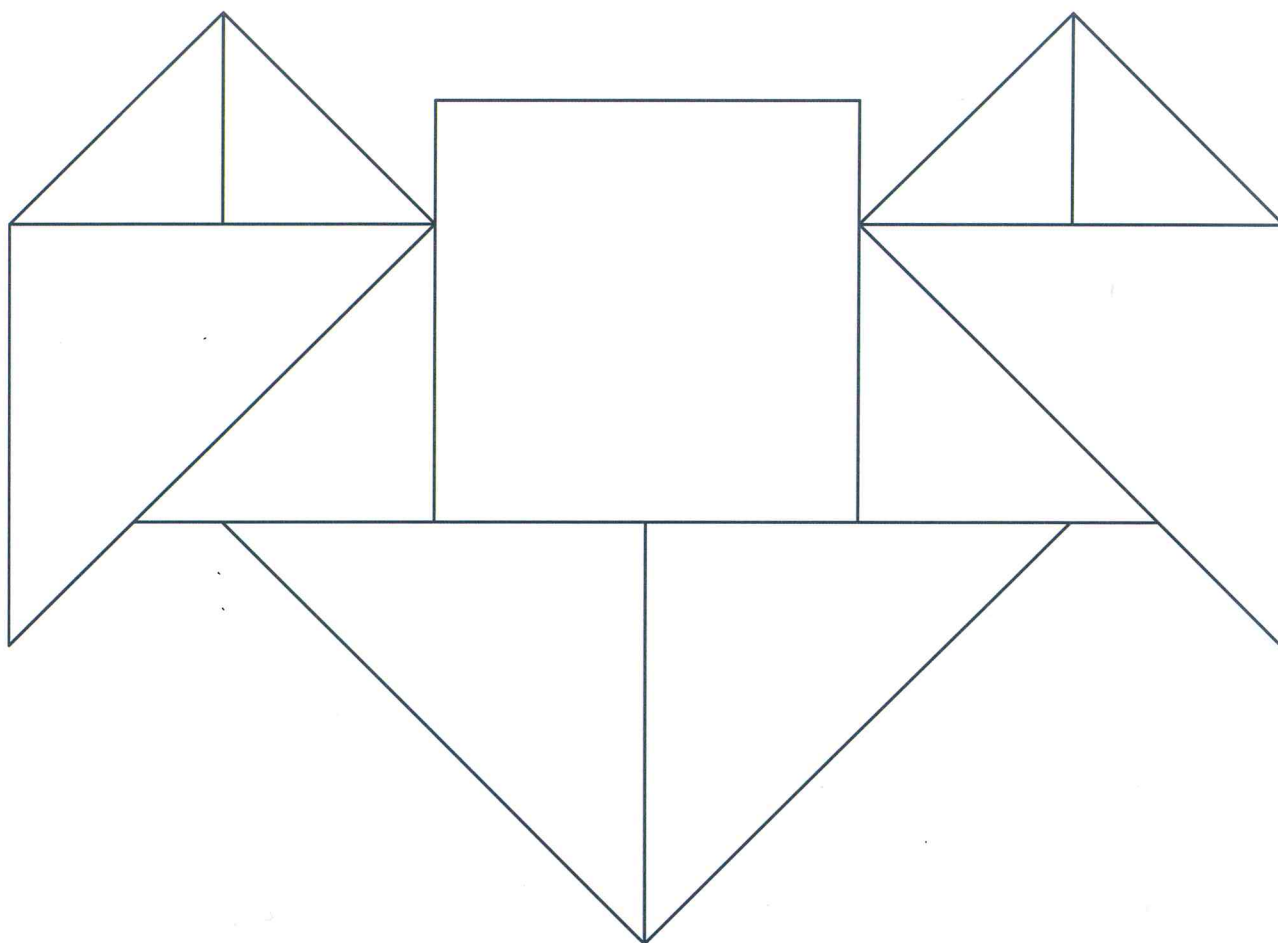
【解答例】ものまね積み木見取り図 (14M-3)



【解答例】ものまね積み木見取り図 (14M-3)





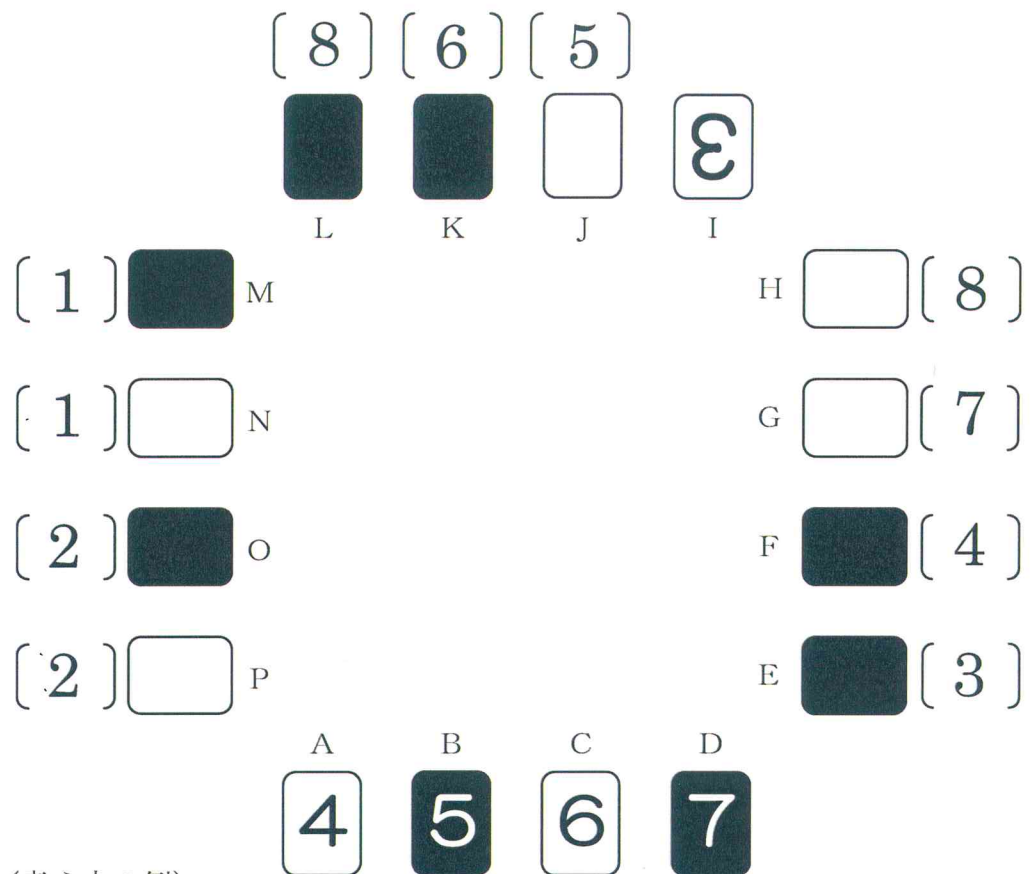


【解答】 詰めアルゴ その55

した
下のアルゴゲームは、4人プレーのペア戦です。

じぶん
自分のところに、A、B、C、Dのカードがくばられて、みかた
味方から、Iの
カードをみ
見せてもらいました。のこ
残りのカードをあてましょう。

(カードはしろ しろ くろ 黒の1～8をつか
を使っています。)



(考え方の例)

【黒の残り】 1、2、3、4、6、8

【白の残り】 1、2、5、7、8

- ・ 白1はNにしか入れないので決まり。(もしGならE、Fに入る黒カードが足りない。) よってMは黒1で決まり。
- ・ 白2はPにしか入れないので決まり。(もしGならE、Fに入る黒カードが足りない。) よってOは黒2で決まり。
- ・ Hは不明な白の中で1枚だけ右端にあるので、白8で決まり (定石)。
- ・ 白7はGにしか入れないので決まり。(もしJならK、Lに入る黒カードが足りない。) よってJは白5で決まり。
- ・ 黒の残りは3、4、6、8。K、Lは白5より大きい黒カードなので順に黒6、黒8で決まり。よってE、Fは順に3、4となり完成。

【解答】 ナンバーリンク その55

2

2

3

3

3

3

5

3

2

1

3

2

【解答】 ナンバーリンク その55

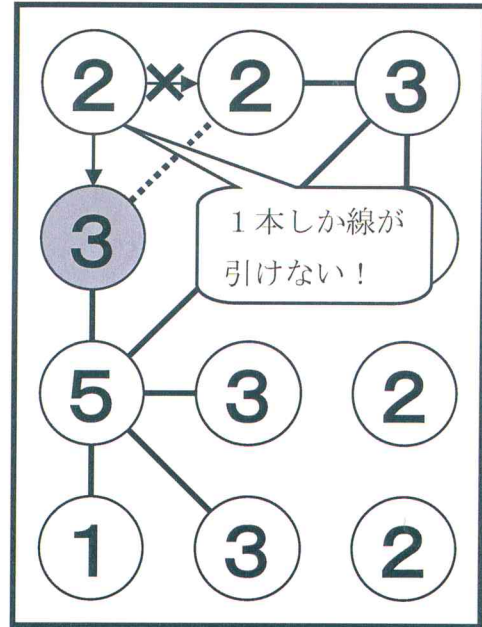
- 右上すみの③が決まります (ナンバーリンクの「定石」)。
- 左列上から3番目の⑤が決まります (ナンバーリンクの「定石」)。

(考え方の例)

まずは、左列上から2番目にある③に注目してみましょう。

この③が、右ななめ上にある②とつながってしまうと、左上すみにある②がおかしくなってしまいます。よって、③は右ななめ上の②とつながらないことがわかります。

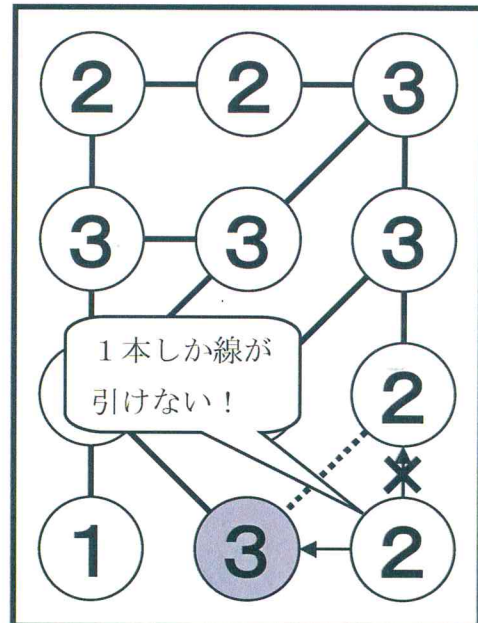
- ③が決まります。
- 右列上から2番目の③が決まります。
- 左上すみの②が決まります。



つづいて、下段中央にある③に注目です。

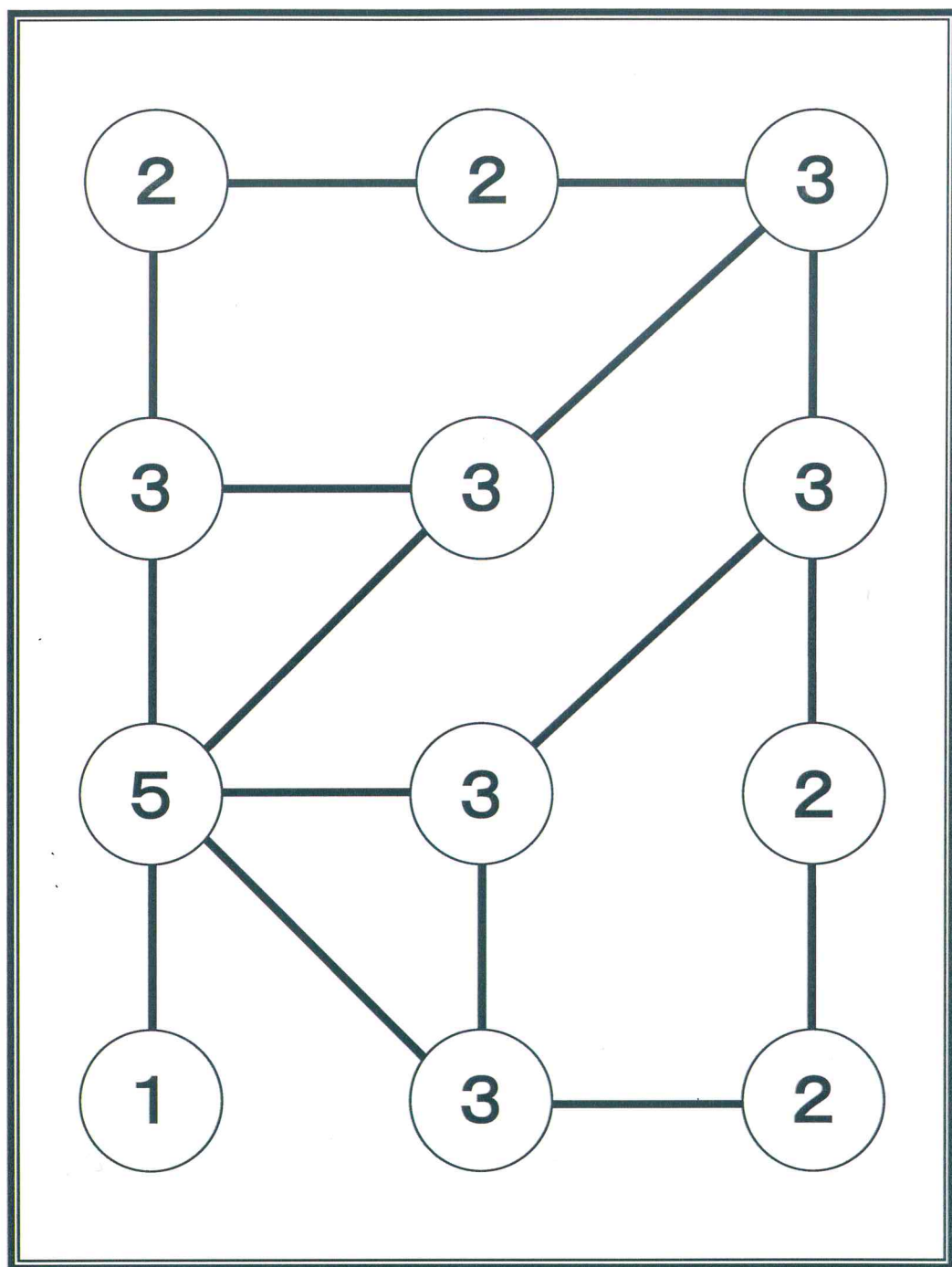
この③が右ななめ上の②とつながってしまうと、右下すみにある②がおかしくなるので、③は右ななめ上の②とつながらないことがわかります。

- 下段中央の③が決まります。
- 右下すみの②が決まって、完成です。



答えはこのようになります。

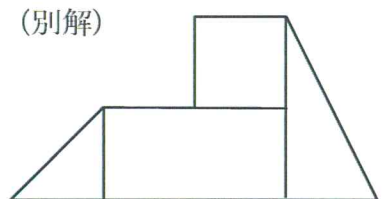
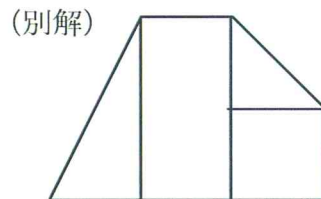
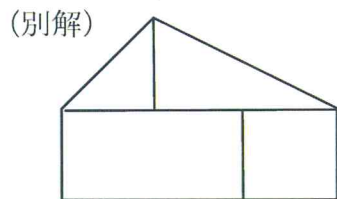
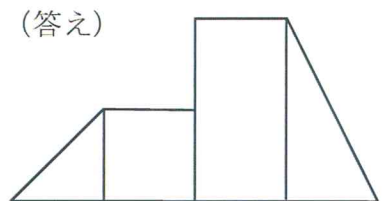
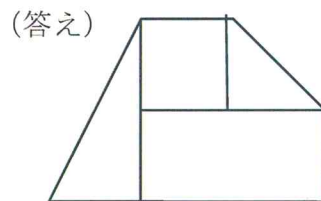
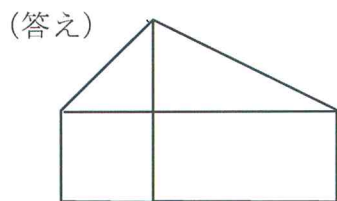
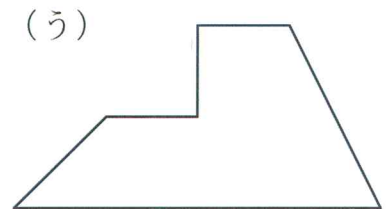
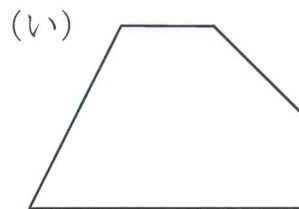
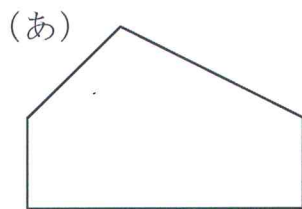
<完成図>



【解答】 チャレペー その55



上の4まいの板で下の（あ）、（い）、（う）の形を作りました。どのようにならべたのか、線をかき入れなさい。



めいろ よ じ じゅくご ろうにやくなんによ
【解答】迷路 「四字熟語」 ③～老若男女～

がつ 月 にち 日 な ま え 名前 _____

S から G まで、四字熟語を完成させながら進みましょう。
 う。（意味は家で辞書を引いて調べてみましょう。）

1. 「老」「若」「男」「女」の順 番に、1 文字ずつ拾います。
2. よけいな文字を拾ってははいけません。
3. 同じ道を 2 度通ってははいけません。また、引き返し
てもはいけません。

