

# 1. 数の応用


## 2. 観覧車

●		

●●		

●●		

●●●		

# 3. 重ね図形


# 4. 約束位置移動


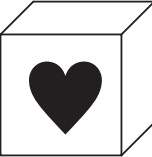
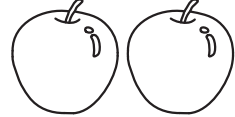

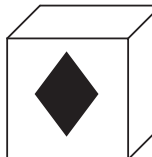
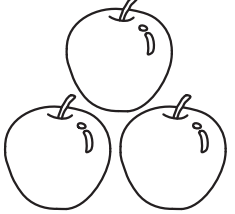
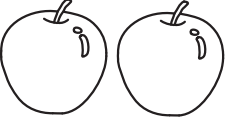
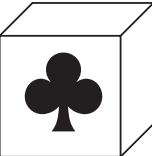

Three rows of a logic puzzle. Each row contains a sequence of four square boxes with dots, connected by arrows, and a final empty square box. The puzzle involves moving a squirrel and a pig (or panda) through a path of circles to reach a nut, while avoiding a wall of circles.


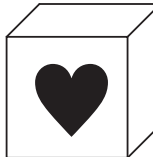
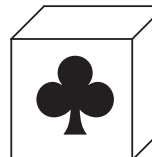


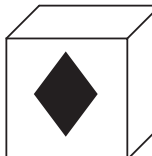
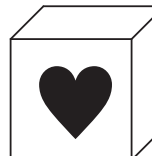


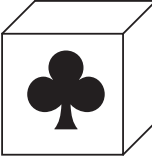
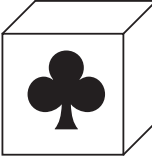
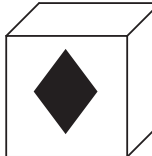

**Row 1:** A small square with 1 dot in the top-left corner. The path starts with a squirrel in a circle. A wall of 5 circles is in the top row. A pig in a circle is in the middle row. A nut in a circle is at the end. The sequence of boxes is: 4 dots (2x2), 2 dots (top-right, bottom-left), 3 dots (top-left, middle-right, bottom-right), and an empty box.


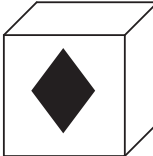
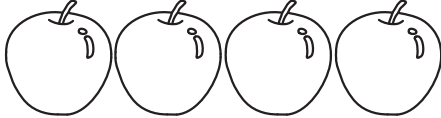

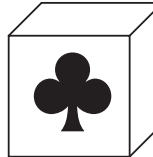
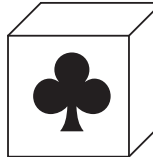

**Row 2:** A small square with 2 dots (top-left, top-right). The path starts with a squirrel in a circle. A wall of 5 circles is in the top row. A panda in a circle is in the middle row. A nut in a circle is at the end. The sequence of boxes is: 6 dots (2x3), 2 dots (top-right, bottom-left), 5 dots (2x2 with center), and an empty box.

**Row 3:** A small square with 3 dots (top-left, middle-right, bottom-right). The path starts with a squirrel in a circle. A pig in a circle is in the top row. A wall of 5 circles is in the middle row. A panda in a circle is in the bottom row. A nut in a circle is at the end. The sequence of boxes is: 3 dots (top-left, middle-right, bottom-right), 4 dots (top-left, middle-right, bottom-right, bottom-left), 2 dots (top-right, bottom-left), and an empty box.

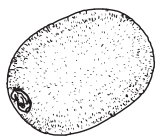
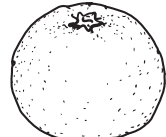
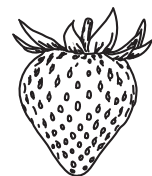
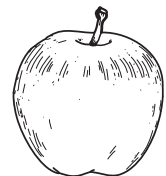
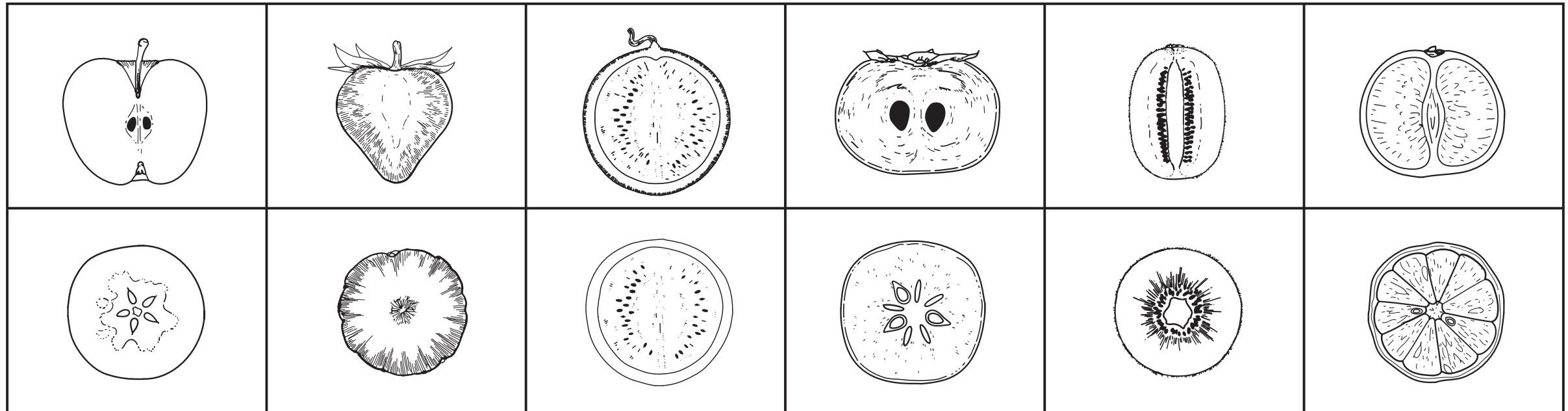
# 5. マジックボックス

 →  → 	 →  → 	 →  → 
---	---	---

 →  →  → 
 →  →  → 
 →  →  →  → 

 →  → 
 →  →  → 

# 6. 常識



## 1 数の応用

### < 発問 >

- ①左側の絵を見て下さい。
- ・チューリップの数をかぞえて□にその数だけ○を書きましょう。
  - ・ひよこの数をかぞえて□にその数だけ○を書きましょう。
  - ・アヒルが2羽ずつ草むらに隠れます。隠れることのできないアヒルの数だけ□に○を書きましょう。
  - ・ここにいるニワトリの足の数を合わせた数だけ□に○を書きましょう。
  - ・この絵の中で1番数が多いものはどれですか。□から選んで○をつけましょう。
- ・かぞえる絵が解答欄にありません。どこに書くのが発問をよく聞きましょう。
- ・数の操作の問題です。どのような発問なのかよく聞いて理解して解きましょう。

## 2 観覧車

### < 発問 >

- ①上の観覧車が矢印の向きに回り、下の観覧車のようになりました。
- △□に入る絵を右から選んで、絵が入る場所の印を四角の中に書きましょう。
- から□まで続けてみましょう
- ・上と下の観覧車の同じ絵のところに指を置いて、1つずつ動かして解答しましょう。
  - ・例えば、「犬」の前は？後ろはと考えるのもよいです。
  - ・指を同時に動かせるように練習をしましょう。

## 3 重ね図形

### < 発問 >

- ①左側の2つの形はガラスに書いたものです。この2枚のガラスをそのまま重ねるとどんな形になるでしょう。正しいものを右側から選んで○をつけましょう。
- ・目視で選択することが難しい時は、簡単な方をどちらかに書いてみましょう。
  - ・違う場所に(/)を入れて、選択肢を少なくして解答できるようにしましょう。

## 4 約束位置移動

### < 発問 >

- ①□を見て下さい。
- リスがすぐろくをします。サイコロの目の数だけゴールの栗まで進みます。お約束があります。ブタのところまで止まったら2つ進み、パンダのところまで止まったら1つ戻らなければいけません。このお約束で進むと、最後にいくつのサイコロの目を出せば、ゴールの栗まで行くことができますか。空いている四角の中に出す目の数だけ●を書きましょう。□□も続けてみましょう。
- ・目視で進むのではなく、指や鉛筆で1つ1つ確認をしながら進みましょう。
  - ・発問の段階でお約束をしっかり覚えましょう。
  - ・ブタやパンダのお約束を覚えるのが難しい時は、発問後、すぐに絵の上に○で印をつけておくのも良いです。

## 5マジックボックス

### < 発問 >

- ①1番上を見て下さい。これからお約束を言います。
- りんご1個がハートの箱を通ると、2個になって出てきます。  
 りんご1個がダイヤの箱を通ると、3個になって出てきます。  
 りんご2個がクローバーの箱を通ると、1個になって出てきます。
- を見て下さい。左側のりんごがそれぞれの箱を通ると、りんごはいくつになって出てきますか。その数だけ点線の四角の中に○を書きましょう。
- ②□を見て下さい。今度はそれぞれの箱を通して、出てきたりんごの数が右側に書いてあります。箱を通る前、最初にりんごはいくつありましたか。その数だけ点線の四角に○を書きましょう。
- ・お約束を発問する場合もあれば、「上のお約束通りにしましょう。」もあります。
  - ・お約束はその都度考えるのではなく、箱の上に印をつけておくことで時間短縮、間違え軽減につながります。

## 6 常識

### < 発問 >

- ①上は縦に切った切り口の絵です。下は横に切った切り口の絵です。上と下の切り口の絵は同じ果物です。では、どの果物を切ったのでしょうか。下から選んで線で結びましょう。
- ・今の季節にあるものは、実際に切って切り口を見せてあげましょう。無いものは、図鑑で確認をしましょう。
  - ・実際の果物や図鑑を見て、色を塗ってみましょう。
  - ・カードにして、同じ物を見つけるゲームをしても良いと思います。

### 1. 数の応用

	<input type="checkbox"/>	○○○○○○ ○○○○
	<input type="checkbox"/>	○○○○○○ ○
	<input type="checkbox"/>	○
	<input type="checkbox"/>	○○○○○○ ○
	<input type="checkbox"/>	

### 2. 観覧車

<input type="checkbox"/>			○	<input type="checkbox"/>			□
<input type="checkbox"/>			△	<input type="checkbox"/>			○
<input type="checkbox"/>			△	<input type="checkbox"/>			○
<input type="checkbox"/>			□	<input type="checkbox"/>			△
<input type="checkbox"/>			○	<input type="checkbox"/>			□

### 3. 重ね図形


### 4. 約束位置移動

<input type="checkbox"/>		○○○○○		○○○○○	
<input type="checkbox"/>		●●●●●		○○○○○	
<input type="checkbox"/>		○○○○○		○○○○○	

### 5. マジックボックス

	→		→								
	→		→								
	→		→								
<input type="checkbox"/>			→		→		→	○○○			
<input type="checkbox"/>			→		→		→	○○○○○○○○			
<input type="checkbox"/>			→		→		→		→	○○○○○○	
<input type="checkbox"/>	○○	→		→							
<input type="checkbox"/>	○○○○○○○○	→		→		→					

### 6. 常識
