

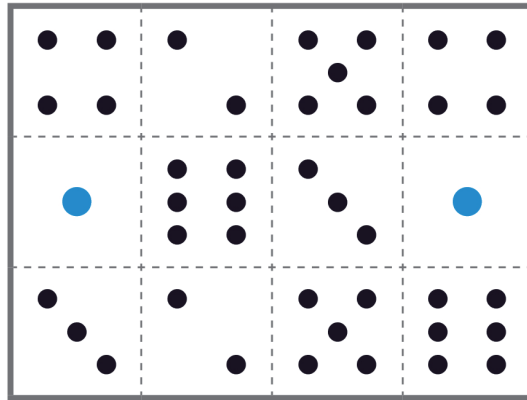
1

# サイコロを作る

目標時間は5分

分 秒

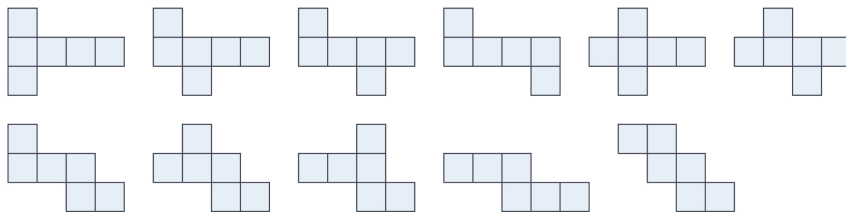
**Q** ルールにしたがって、<sup>ふよう めん</sup>不要な面には×をつけ、<sup>てんかい ず</sup>展開図のまわりを<sup>ふとせん かこ</sup>太線で囲みましょう。



(1)

## ルール

- ① 図から、<sup>ず</sup>かっこ内の<sup>ない かず</sup>数だけさいころの<sup>てんかい ず</sup>展開図を切り取ります。  
(向かい合った面の目の数の和はどこも7にならなければなりません)
- ② <sup>おな</sup>同じ面を<sup>かいつか</sup>2回使うことはできません。
- ③ <sup>ふよう</sup>不要な面には×をつけ、<sup>てんかい ず</sup>展開図のまわりを<sup>ふとせん かこ</sup>太線で囲みなさい。
- ④ <sup>りっぽうたい</sup>立方体の展開図は以下の11通りです。



# 2

## ナンバープレイス

目標時間は5分

分 秒

Q ルールにしたがって、<sup>すうじ</sup>数字を<sup>い</sup>入れましょう。

8	2	6		5		4		9
			6		2		5	
5	3	9		4		2		7
7		1				9	8	4
9	6	2						
3		4				5	2	6
	7	5	9		4			1
	4			6		7	9	2
2	9		8		1	6		

### ルール

- ① 空いたマスに1～9の<sup>すうじ</sup>数字を<sup>い</sup>入れます。
- ② たて・横のそれぞれ9列に1～9が1回ずつ<sup>はい</sup>入ります。
- ③ 太線で囲まれた3×3の9つのブロックにも、1～9が1回ずつ入ります。



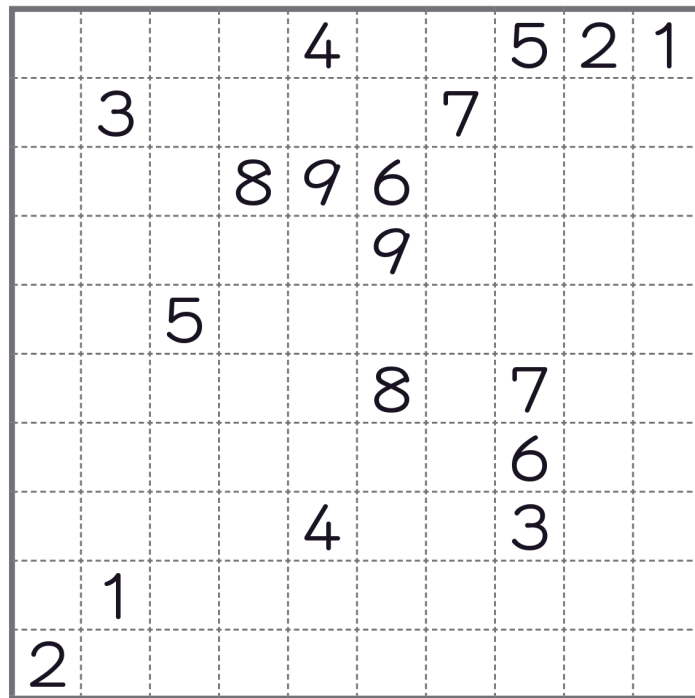
# 3

## ナンバーリンク

目標時間は5分

分 秒

**Q** ルールにしたがって、<sup>おな</sup>同じ<sup>すうじ</sup>数字<sup>どうし</sup>どうしを  
<sup>せん</sup>線<sup>むす</sup>で結びましょう。



### ルール

- ① <sup>おな</sup>同じ<sup>すうじ</sup>数字<sup>どうし</sup>どうしをたて・<sup>よこ</sup>横<sup>せん</sup>の線<sup>むす</sup>で結びます。
- ② 線はマス<sup>ま</sup>の真<sup>ま</sup>ん<sup>なか</sup>中<sup>とお</sup>を通ります。
- ③ 線<sup>まじ</sup>どうしが交<sup>まじ</sup>わってはいけません。
- ④ 線は数字<sup>はい</sup>の入<sup>とお</sup>っているマスは通れません。
- ⑤ 数字<sup>かい</sup>の入<sup>かい</sup>っていないすべてのマス<sup>かい</sup>を線は1回<sup>かい</sup>だけ通ります。



# 4

## みち 道をつくる

目標時間は5分

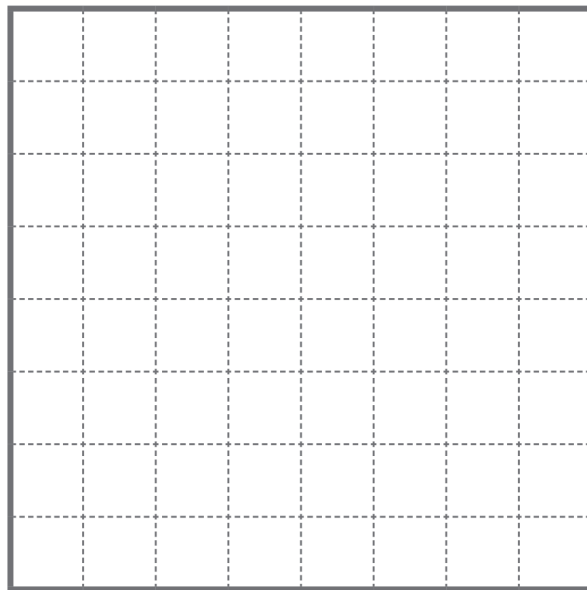
分 秒

**Q** ルールにしたがって、スタートからゴールまで  
せん すす  
線で結びましょう。

スタート



6 3 5 3 6 1 4 5



ゴール

### ルール

- ① スタートからゴールまでの道順を記入します。
- ② 同じマスを経由して2回以上通ることはできません。
- ③ 進める方向は、たてと横だけで、ななめには進めません。
- ④ 数字は、その列のマスのうち、道が通るマスの数を表しています。



# 5

## 魔方陣

目標時間は5分

分 秒

**Q** 下の表のあいているところに1～16の整数を入れ、  
たてにたしても、横にたしても、ななめにたしても、  
それぞれの4つの数の和が同じになるようにしなさい。  
各数字は1回ずつ使います。

13		8	
	7		14
	6		15
16		5	4



# 6

## 宝探し

目標時間は5分

分 秒

Q ルールにしたがって、○をつけましょう。

				1		
2						0
		3		4		
3			3			
		1		4		1
1						
				1		

(9)

### ルール

- ① 図のマスの中に、かっこ内の数だけ宝物がかくれています。そのマスに○をつけてください。
- ② 数字の入っているマスには宝物はかくれていません。
- ③ 数字はそのまわりにかくれている宝物の数を表しています。