

10

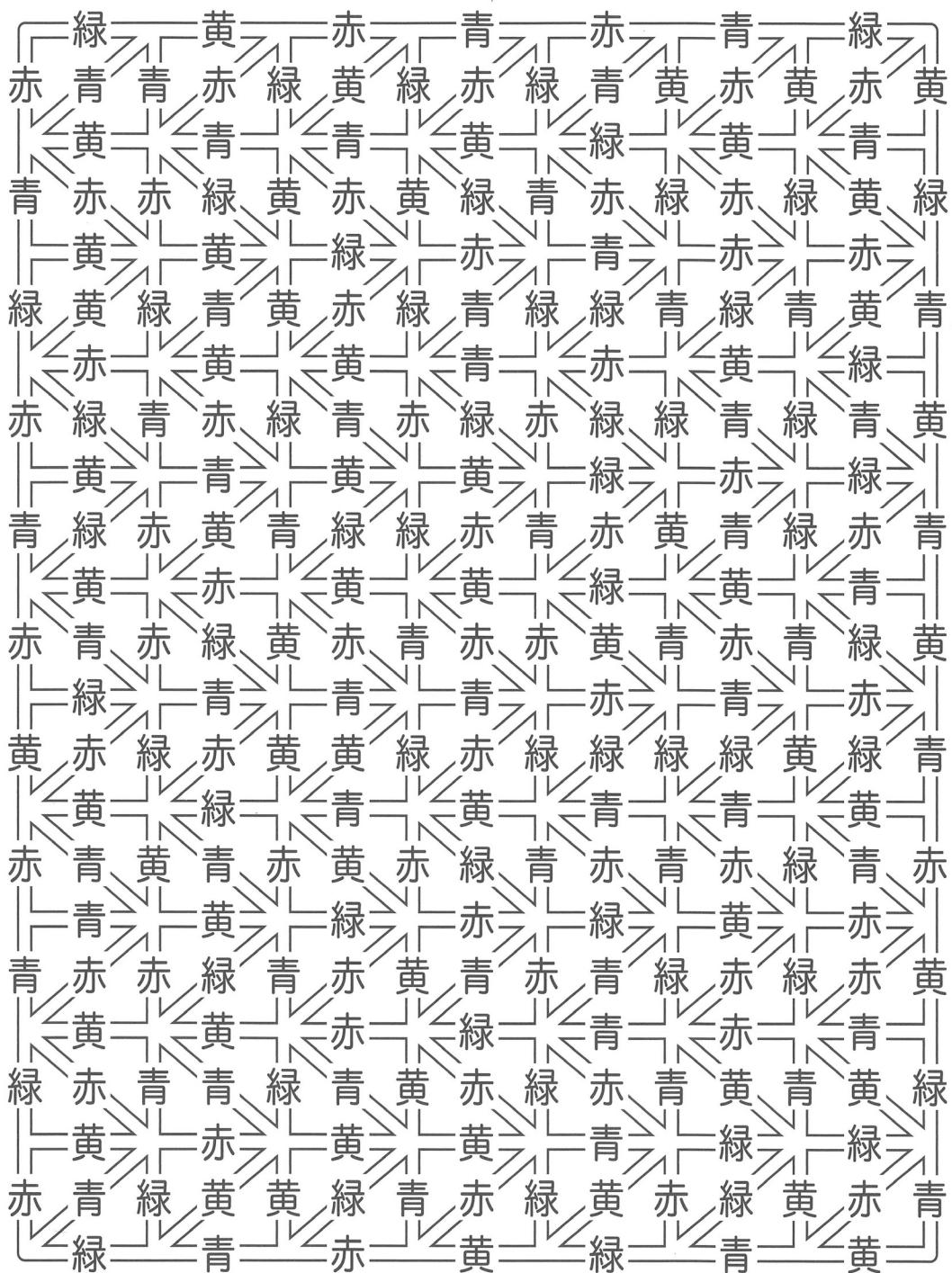
いろいろチャレラン



1番田は

・2番田は

・3番田は

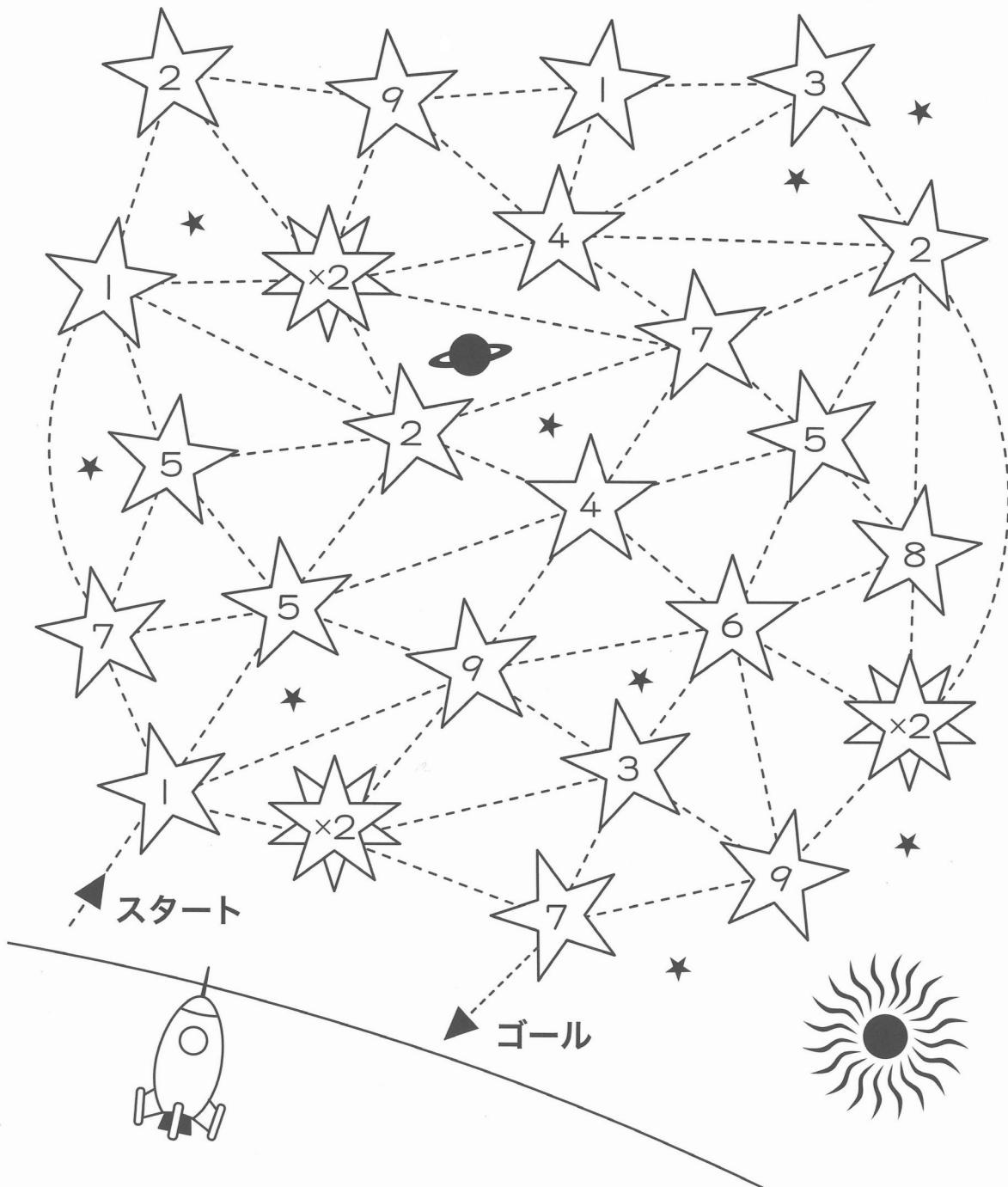


チャレンジャー名

得点

26

宇宙旅行チャレラン

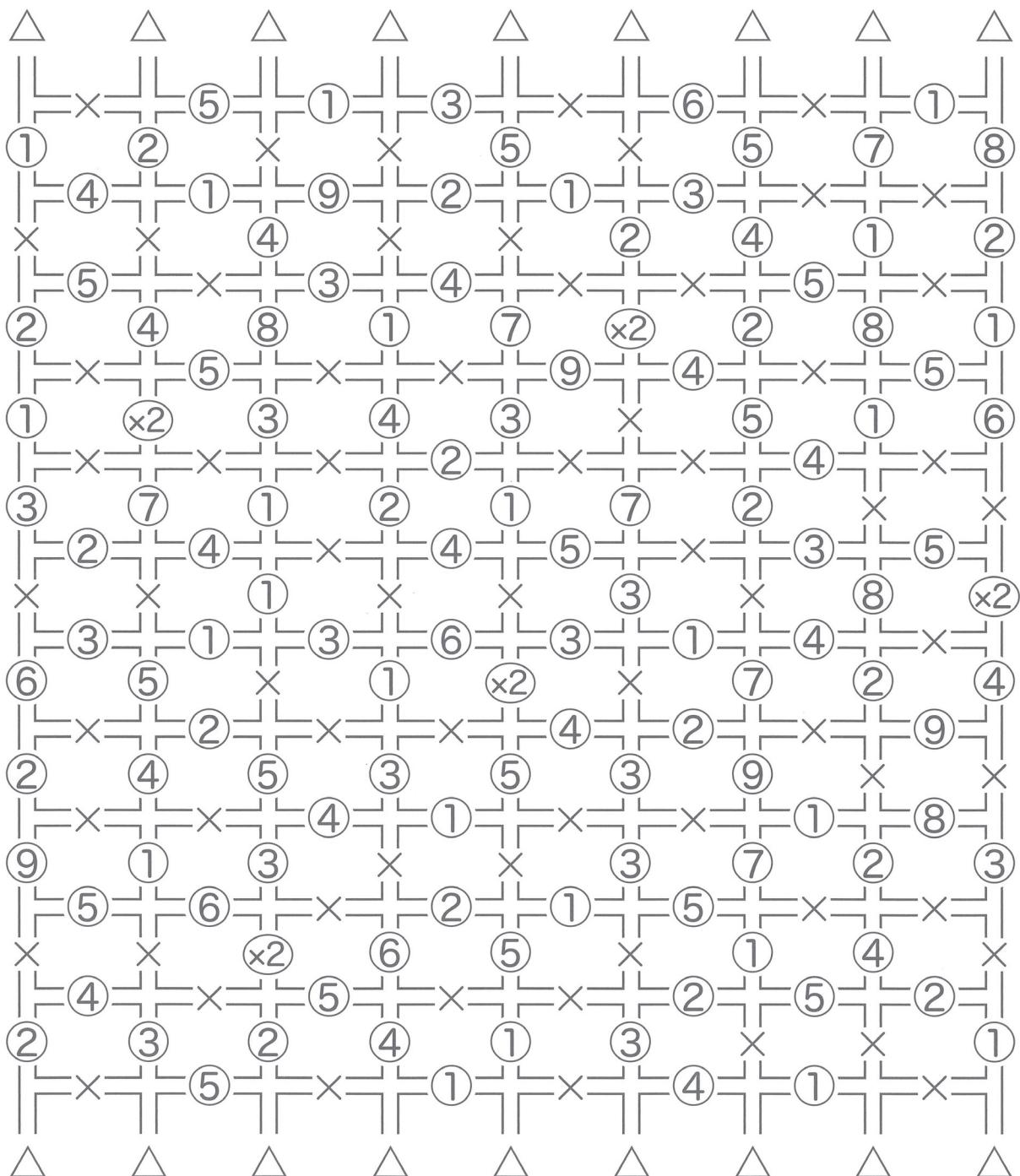


チャレンジャー名

得点

29

○×チャレラン



チャレンジャー名

得点

68

くものすチャレラン



$$5 \times \bigcirc = \square$$

$$6 \times \bigcirc = \square$$

$$4 \times \bigcirc = \square$$

$$10 + \bigcirc = \square$$

$$8 \times \bigcirc = \square$$

$$= \square$$

$$5 \times \bigcirc = \square$$

$$10 - \bigcirc = \square$$

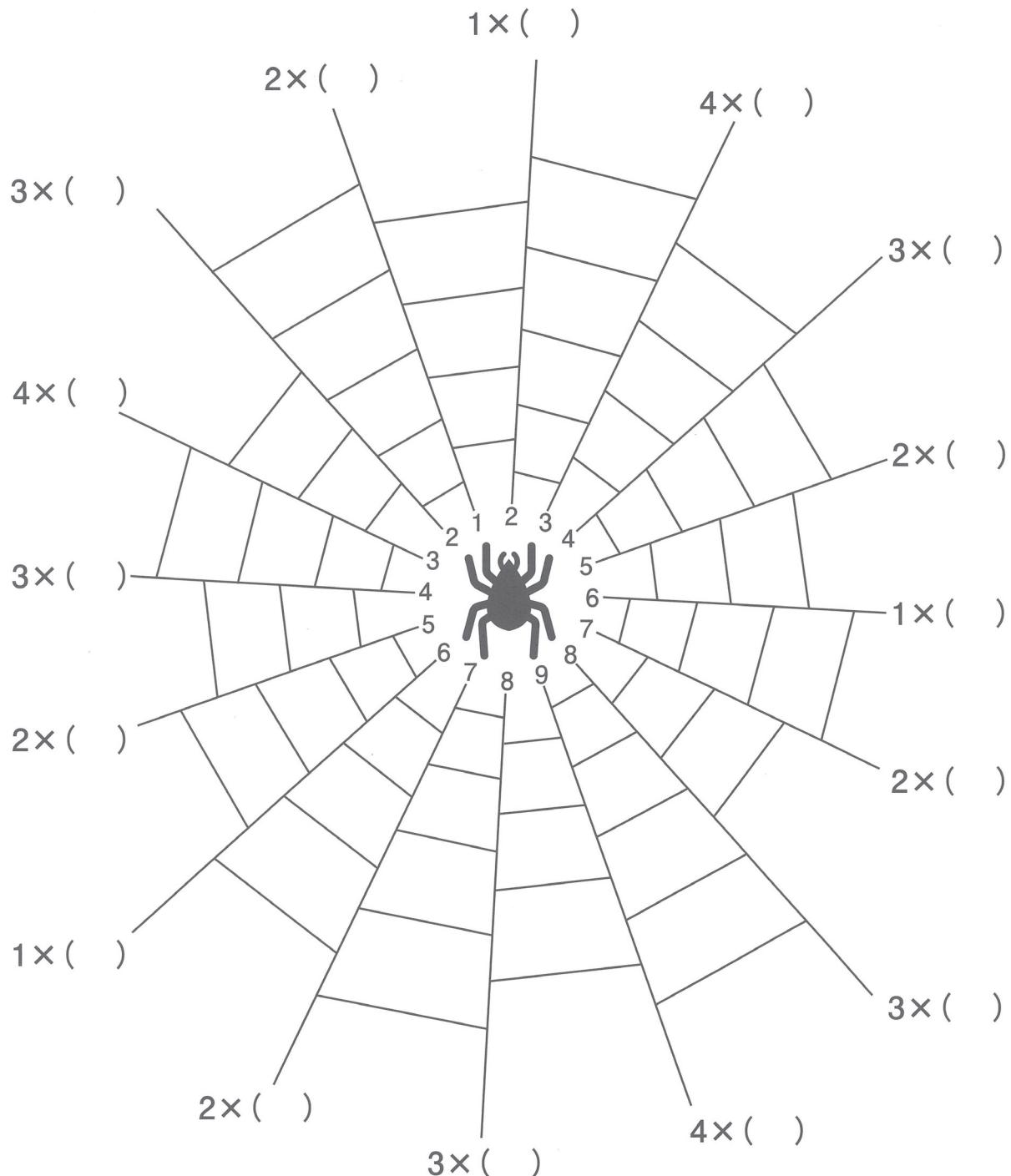
$$7 \times \bigcirc = \square$$

チャレンジャー名

得点

69

くものすチャレラン



チャレンジャー名

得点

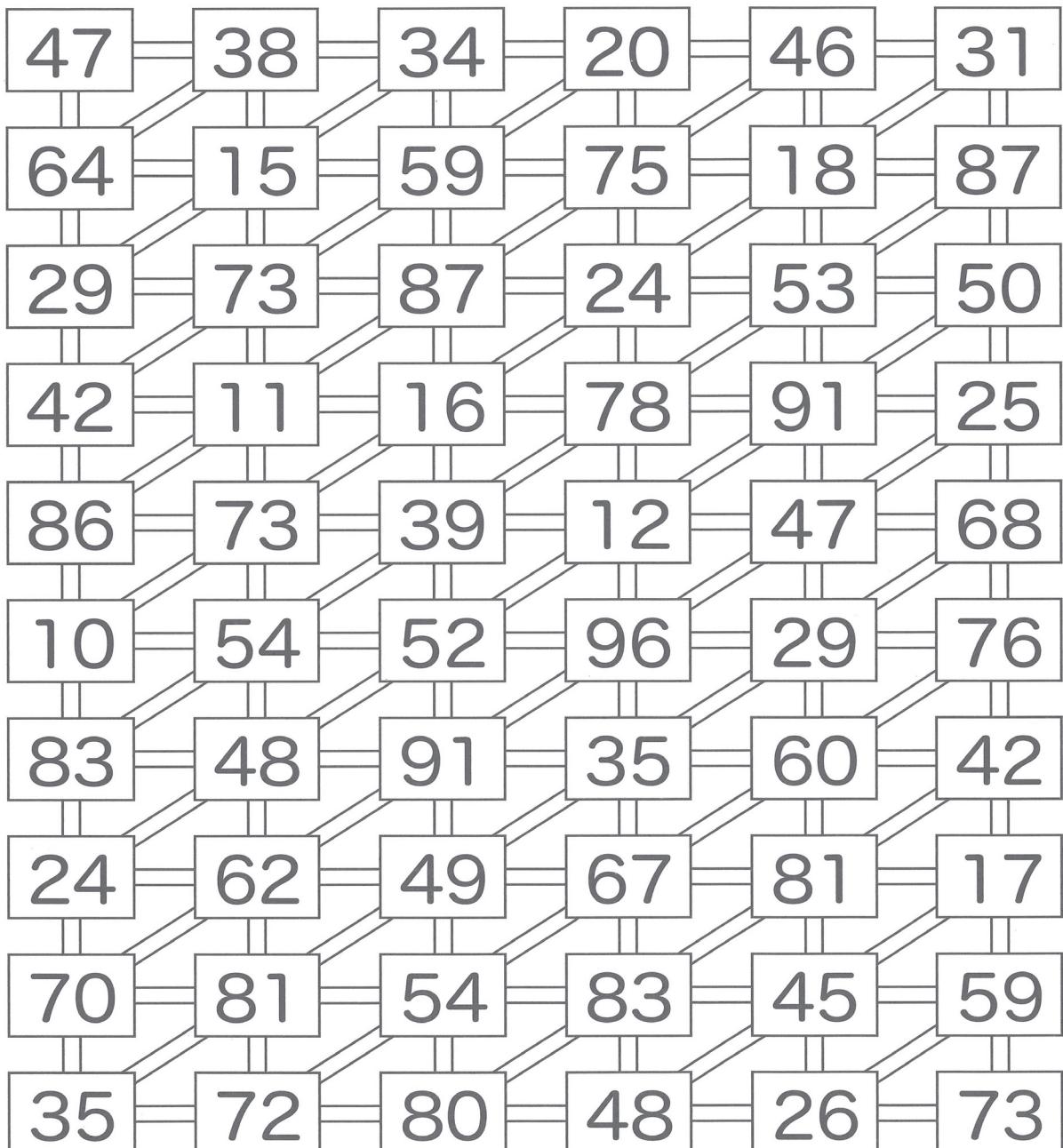
128

たし算チャレラン



※通れない一の位の数字（5つに × をつける）

0・1・2・3・4・5・6・7・8・9



チャレンジャー名

得点

148

ピラミッドチャレラン



$$\boxed{} \times \boxed{}$$

A ~~~~~

$$\boxed{} \times \boxed{}$$

B ~~~~~

$$\boxed{} \times \boxed{}$$

C ~~~~~

$$\boxed{} \times \boxed{} \quad \boxed{} \times \boxed{}$$

D ~~~~~ E ~~~~~

$$\boxed{} \times \boxed{}$$

F ~~~~~

$$\boxed{} \quad \boxed{} \quad \boxed{} \quad \boxed{} \quad \boxed{} \quad \boxed{} \quad \boxed{}$$

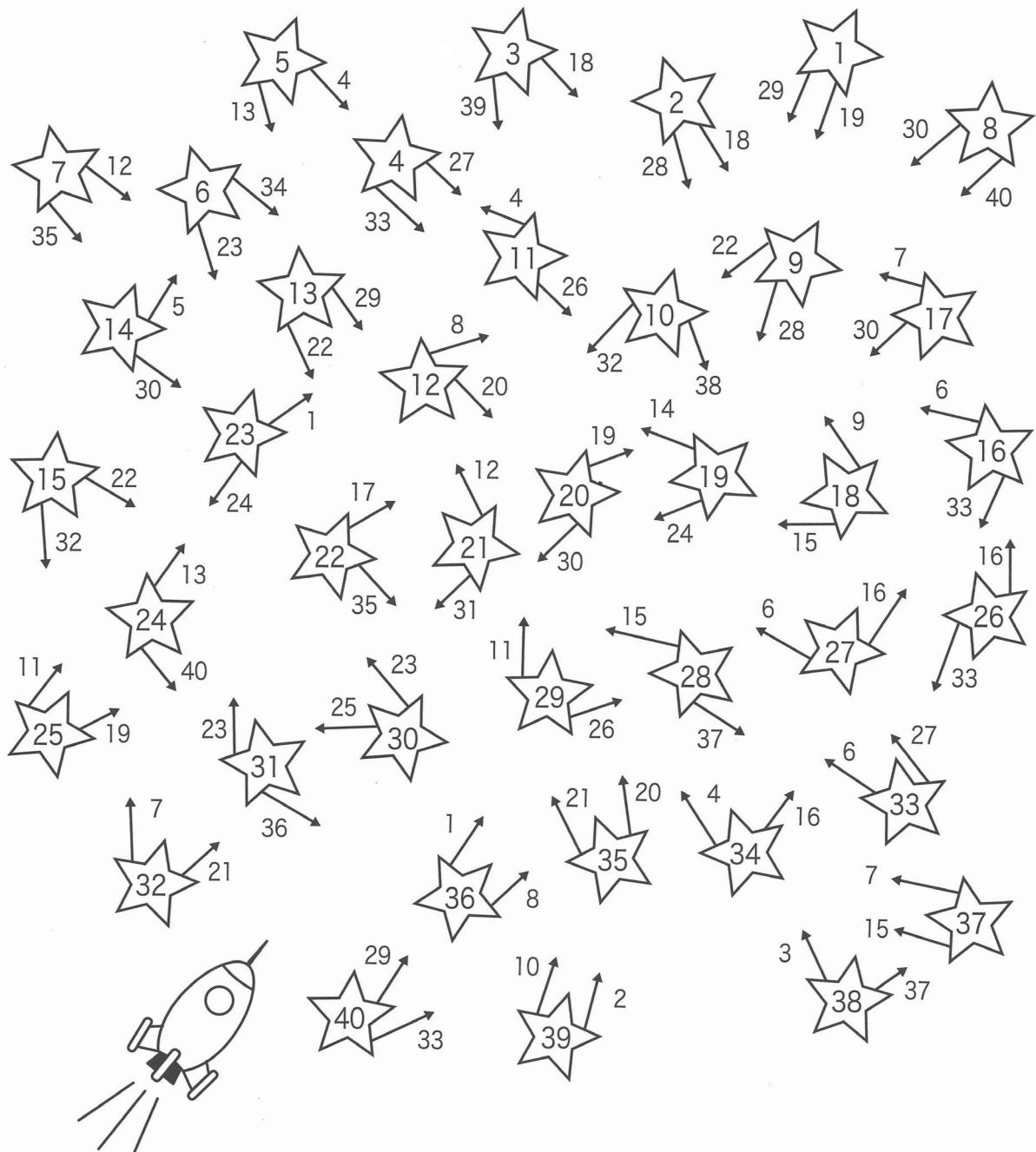
$$A + B + C + D + E + F = \boxed{}$$

チャレンジャー名

得点

159

宇宙旅行チャレラン



チャレンジャー名

得点

10

いろいり

チャレーン

〈小学2年生以上実施可能〉

- 赤・黄・青・緑の4色の中で、1番好きな色、2番目に好きな色、3番目に好きな色を決めて、それを迷路の左側の□の中に書きます。
- 迷路の中の、1番好きな色の書いてあるところから一つ選び、そこをスタート地点とします。
- そこから道を通って2番目に好きな色に進みます。その次に、3番目に好きな色に進みます。3番目に好きな色まで進んだら、また、1番好きな色に進んで、これをくり返しています。
- 最後に残つてしまつた4番目の色の書いてあるところは通れません。また、好きな色の順番を途中で変えたりしてもいけません。交差点で交差したりすれちがつたりすることはできますが、一度通つた道を一度通ることはできません。
- もうこれ以上進めなくなつたら終了です。そして、スタートの色もふくめて、いくつ色を進んだかを数えます。これが得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。

26

宇宙旅行

チャレーン①

〈小学2年生以上実施可能〉

- 地球を出発したロケットがいろいろな星を旅行して、また地球にもどってきます。
- 地球を出発して矢印の先の星から始めます。（最初の持ち点はありません）。そこから点線でつながっている星に進みます。
- 星を通るたびに、星に書いてある数字を拾つていきます。 $\times 2$ と書いてある星が三つあります。ここを通るときは、それまでに拾つた数字の合計を2倍にすることができます。なお、一度進んだ星に一度行くことはできません。
- 一度通つた道を二度通ることはできません。
- 上の九つの出口の一つから迷路をでたときの数字の合計が得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。（ゴールまでたどりつけなかつたら、失格となります。注意しましょう。）

29

○ ×

チャレーン

〈小学2年生以上実施可能〉

- 下の九つの入り口の中から一つ選び、△を○でかこみます。ここがスタート地点になります。ここから迷路の中に入つていきます。（最初の持ち点はありません。）
- 道の途中に×がついているところは通れません。道の途中に②や⑤の数字が書いてあるところを通りに、その数字をたしていきます。たびに、その数字をたしていきます。「 $\times 2$ 」と書いてあるところを通るときは、それまでたしていなかった数字を2倍にすることができます。
- 次に、くものすの内側の数字を、あみだのやり方で外側に向かつてたどつていきます。たて糸を外側に向かつて進み、×についてない横糸にぶつかつたら必ず曲がり、たて糸にぶつかつたら、今度は外側に進んでいきます。そして、一番外側に進んだら、その数字を式の○の中に書き入れます。
- 内側の数字をすべて○の中に書き入れたら、それぞれの計算をして、その答えを全部合計します。
- それが得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。

68

くものす

チャレーン

〈小学2年生以上実施可能〉

69~71

くものす

チャレラン

〈小学2年生以上実施可能〉

- くものすの横糸の好きなところに×をつけていきます。どの横糸でも、何本でもかまいません。×をつけた横糸は消えたものと考えます。
- 次に、くものすの内側の数字を、あみだのやり方で外側に向かってたどっていきます。たて糸を外側に向かって進み、×のついてない横糸にぶつかったら必ず曲がり、たて糸にぶつかったら、今度は外側に進んでいきます。そして、一番外側に進んだら、その数字を式の()の中に書き入れます。
- 内側の数字をすべて()の中に書き入れたら、かけ算をして、その答えを全部合計します。
- それが得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。

128

たし算

チャレラン

〈小学2年生以上実施可能〉

- 迷路の上の0から9までの数字の中から5つ選んで×をつけます。
- 迷路の中の好きな□を赤でぬり、それをスタート地点とします。お、その□の一の位の数字が×をつけた数字ではありません。
- 道を通って迷路内を進んでいきますが、一度通った□には二度進むことはできません。また、一の位の数字が×をつけた数字の□も通れません。
- を通りたびに、そこを通りたるに、□の中に赤以外の色をぬっていきます。
- 進路の先の□が、すでに通りたり、その□の数字の一の位が×をつけた数字になってしまふときは終了です。
- この時点で、スタートの赤もふくめて、色をぬつてある□の数字を全部たします。それが得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。

148

ピラミッド

チャレラン

〈小学2年生以上実施可能〉

- ピラミッドの一番下の7つある□の中に、3から9までの数を1つずつ書いていきます。場所はどこでもかまいませんが、一度書いた数字は二度書くことはできません。
- 次に、一番下のとなりあう数字をたして、その答えの一の位の数を、2つの□の上の□に書いていきます。下から2段目が完成したら、同様のやり方で順に上の段も完成させていきます。
- その星から2本の矢印が出ています。そのどちらかの数字を○でかこみ、矢印の先の○でかこんだ数字の星に進みます。進んだ星には赤以外の色をぬります。そして、次に進む星の数字を○でかこみ、そこに進み、同様に赤以外の色をぬっていきます。
- このやり方で星を進んでいきますが、一度行つた星には二度進むことはできません。
- 矢印の先のどちらの星にも進んでいたら終了です。この時点で、スタートの赤い星もふくめていくつ星を進んだか(色をぬつたか)を数えます。それが得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。

159

宇宙旅行

チャレラン

〈小学2年生以上実施可能〉

