

教材見本

# 思考力育成講座

## 第3講座

感じ、考え、創意工夫し、自分で問題解決する能力を育てます。

思考力、図形能力、空間把握能力を育てます。

100までの加減暗算ができるようになりましたら、お進みください。

幼児能力開発講座終了後の、ステップアップ講座です。



ピグマリオン学育研究所

思考力育成学材 2級-①

# 思考力育成学材

2級-①



思考力育成研究会

ナンバープレイス

制限時間 / 5分

下のルールどおりに、解答してください。

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

1. あいたマスに、1～9の数字をいれます。
2. たて・よこのそれぞれの9列に、1～9の数字が1回ずつ はいります。
3. 太線で囲まれた3×3の各ブロックにも、1～9の数字が1回ずつ はいります。

思考力育成学材 初段-①

# 思考力育成学材

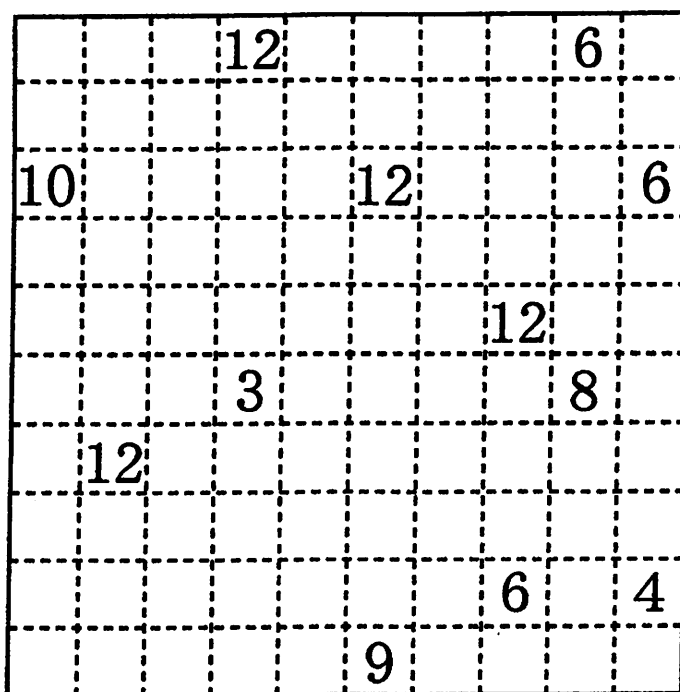
初段一①



思考力育成研究会

# 長方形分割

制限時間 / 3分



1. 上の図のマス目が、1つもあまらないよう、そして、かさならないように、長方形（または正方形）に分けてください。
2. 1つの長方形（または正方形）の中には、数字が1つ入ります。
3. 数字は、長方形（または正方形）にふくまれるマス目の数をあらわしています。

# 思考力育成学材

1級-①



ピグマリオン学育研究所  
思考力育成研究会

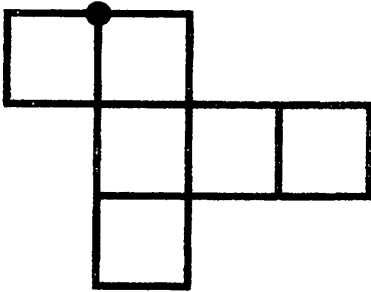
立体認知 (点)

制限時間 / 1分

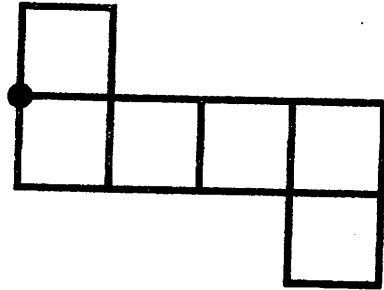
下の展開図を組み立てたとき

●のところは、どの頂点と重なりますか。●をかきこんでください。

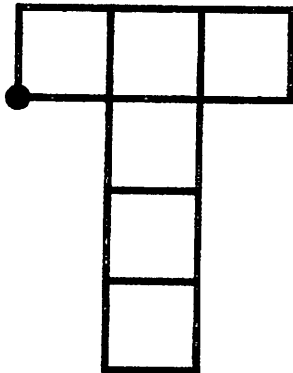
(1)



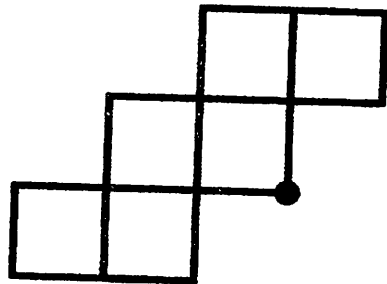
(2)



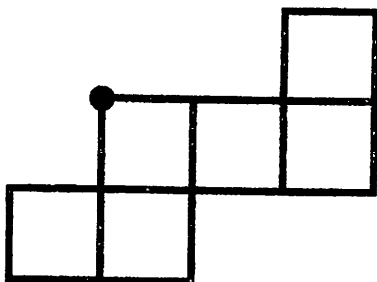
(3)



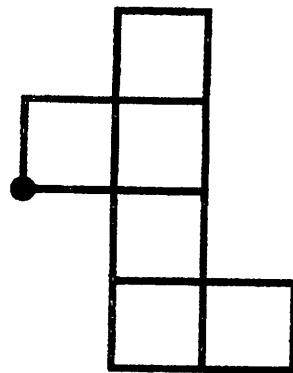
(4)



(5)



(6)



思考力育成学材 二段-①

# 思考力育成学材

二段一①



思考力育成研究会



# ブロック分割Ⅱ

制限時間 / 3分

			6		
	8		4		
2					
					5
	5				
			6		

## ルール

- ①空いたマスすべてに1けたの数字（1～9）を入れます。
- ②全体をいくつかのブロックに分けます。
- ③1つのブロックには必ず、たてまたは横につながります。
- ④1つのブロックにはすべて同じ数が入ります。
- ⑤ブロックに入る数はそのブロックにふくまれるマスの数と同じです。
- ⑥同じ数の異なるブロックがたて、横に接することはありません。

色板トントンお手本集

バラエティーシリーズ

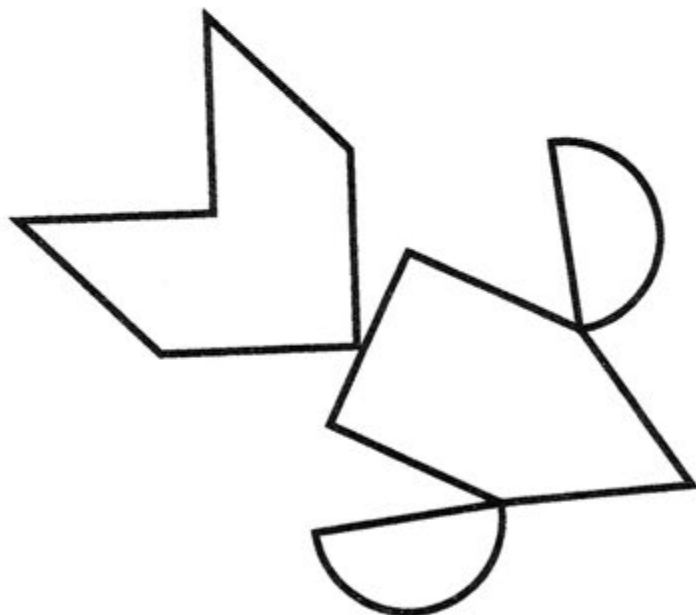
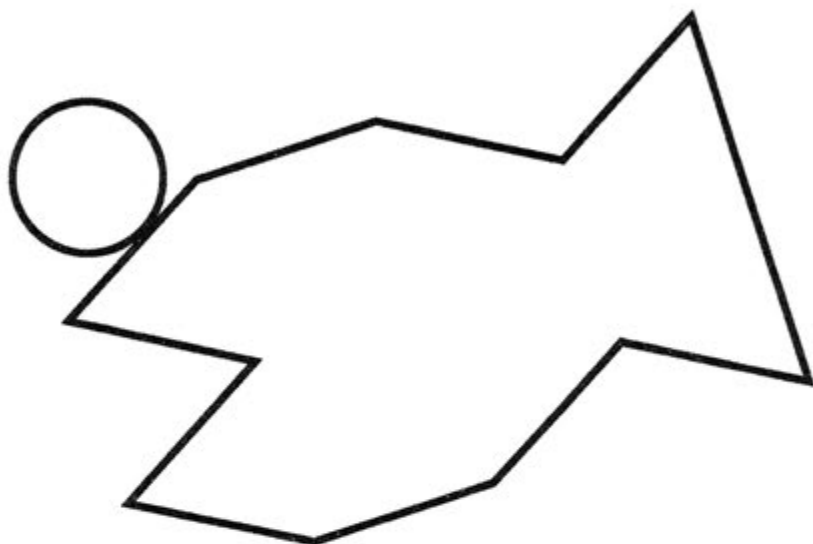
限定版

色板トントン  
お手本集



ピグマリオン学育研究所

2 - さかな



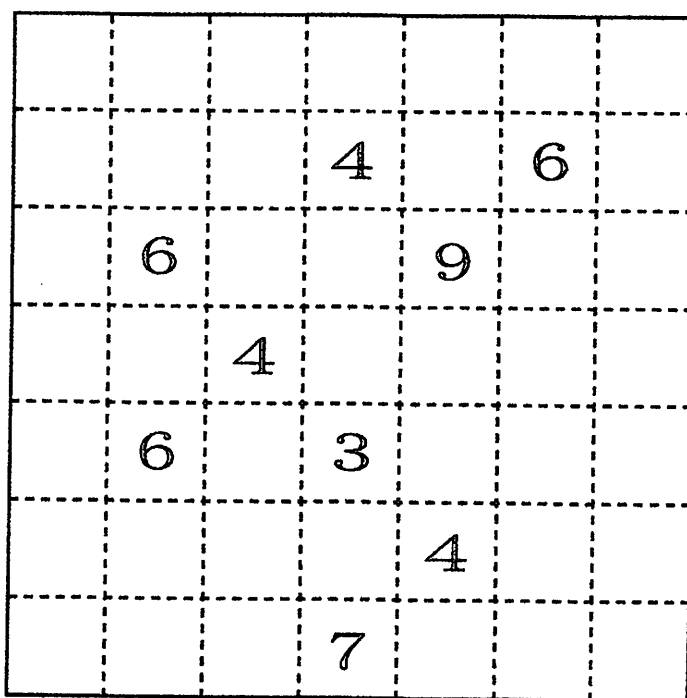
思考力育成問題集 長方形分割①

思考力育成問題集  
長方形分割  
①



(社)思考力教育学会

## 長方形分割



1. 上の図のマス目が、1つもあまらないよう、そして、かさならないように、長方形（または正方形）に分けてください。
2. 1つの長方形（または正方形）の中には、数字が1つ入ります。
3. 数字は、長方形（または正方形）にふくまれるマス目の数をあらわしています。

思考力育成問題集

道 づ く り

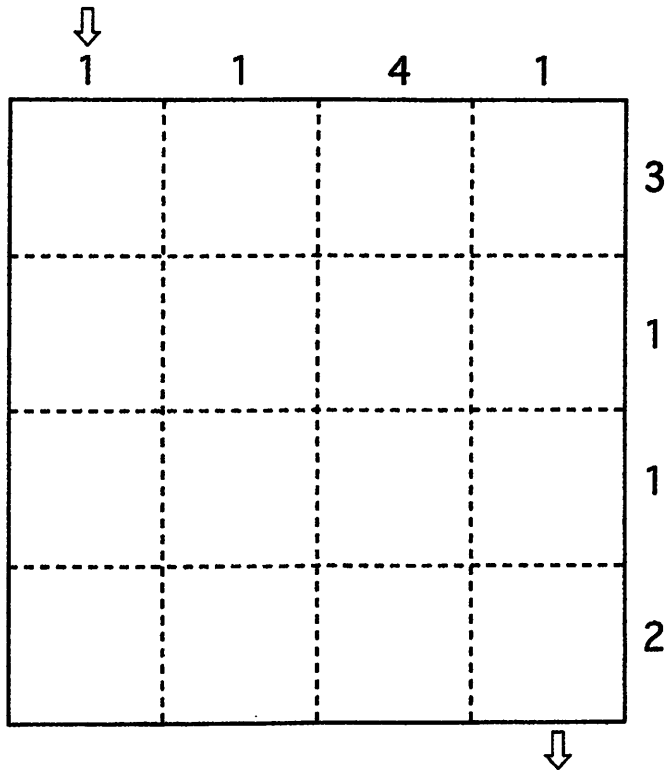
①



(社)思考力教育学会

## 道づくり

⇒から⇒まで、下の約束にしたがって、道をつくってください。



### <約束>

1. 同じマスは、1回しか 通れません。
2. 斜めには 進めません。
3. 数字は その列のマスのうち 道が通る数を あらわしています。

思考力育成問題集

穴 開 け

①

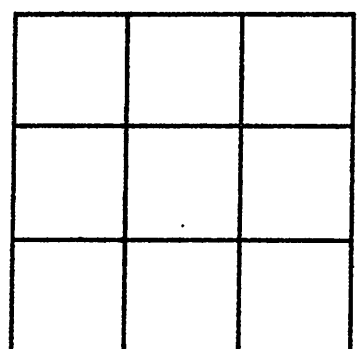
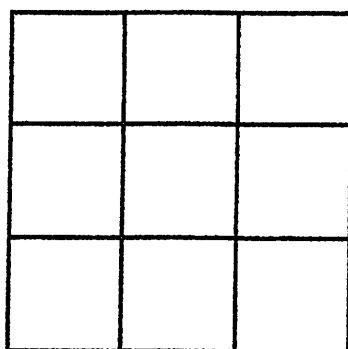
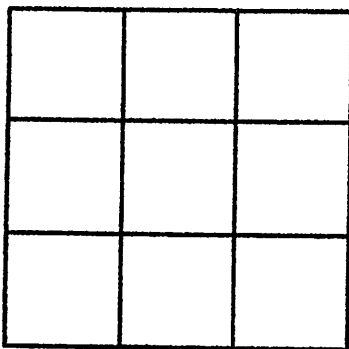
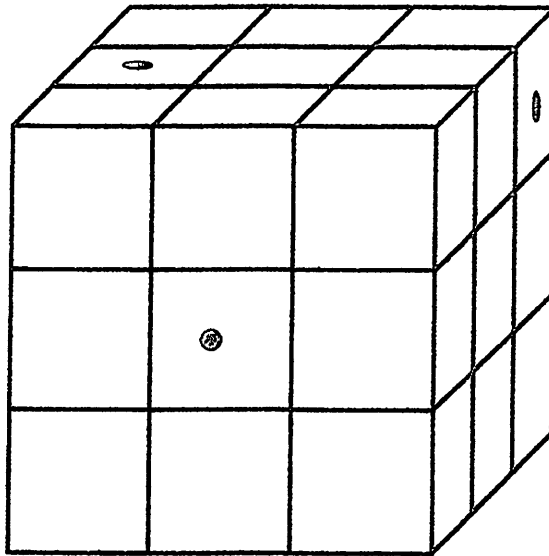


(社)思考力教育学会



穴開け

向かい側までつき抜ける穴を黒丸の位置からあけることにします。このとき一つも穴があいていない小さな立方体は何個できますか。また、3つの穴があく立方体はいくつありますか。



思考力育成問題集 ナンバープレイス①

思考力育成問題集  
ナンバープレイス

①



(社)思考力教育学会

## 9-ナンバープレイス

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

1. あいたマスに、1～9の数字をいれます。
2. たて・よこのそれぞれの9列に、1～9の数字が1回ずつ はいります。
3. 太線で囲まれた3×3の各ブロックにも、1～9の数字が1回ずつ はいります。

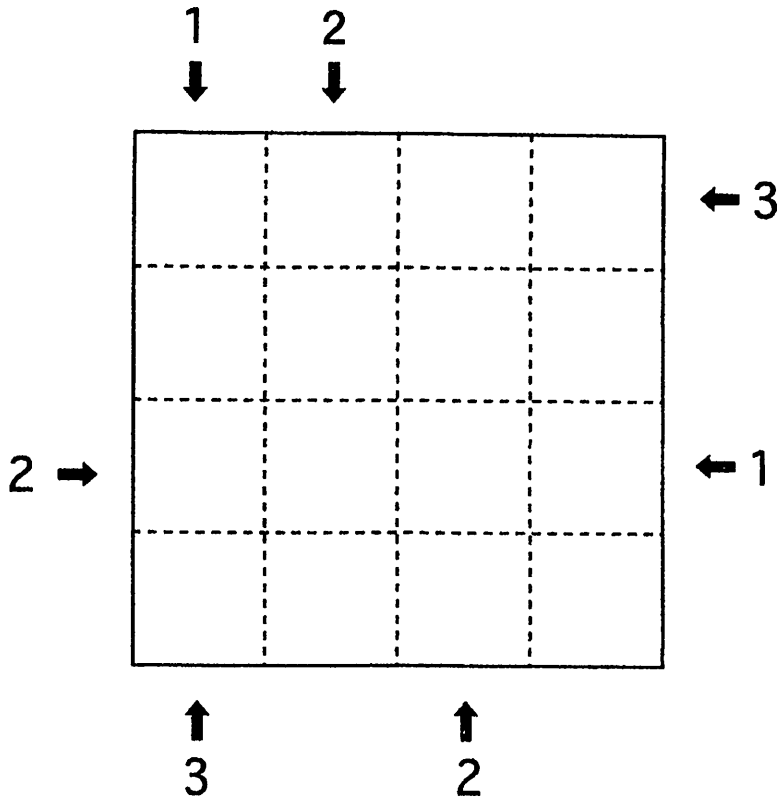
能力育成問題集

ビルの高さ②



ピグマリオン学育研究所

# ビルの高さ



- ①各マスは真上から見たビルを表します。
- ②すべてのマスに、そのビルの階数を表す数字を入れます。
- ③最も高いビルの階数は、各列のマス个数と同じです。この問題では、たて、よことも4列の場合なので、最も高いビルは4階建てになります。
- ④矢印の数は、その方向から見たときに見えるビルの数を表しています。  
たとえば、

2	1	3	4
---	---	---	---

 とならんでいるときには、左から見ると3つ、右から見ると1つのビルが見えます。
- ⑤同じ列（たて、よことも）に同じ数は入りません。

# 幾何学的能力の育成

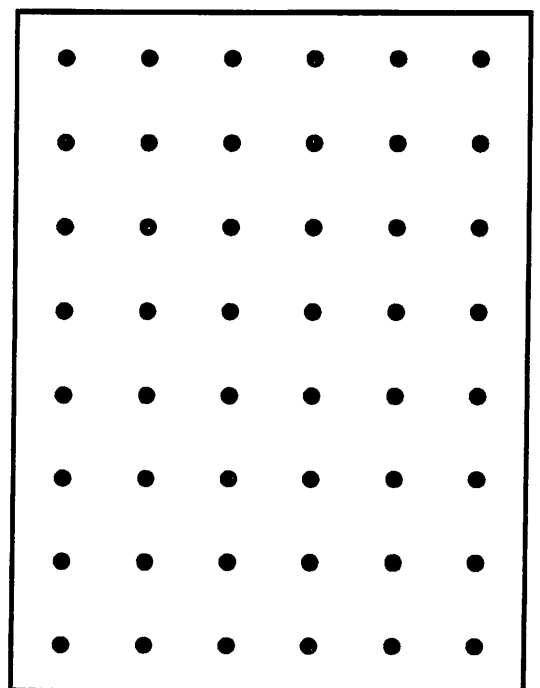
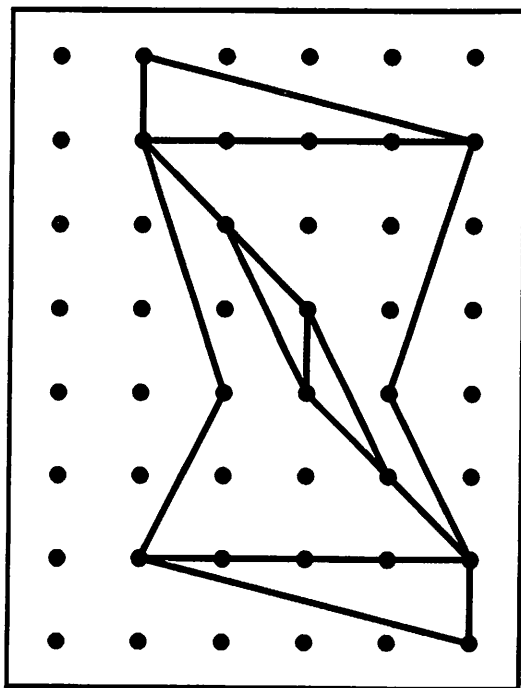
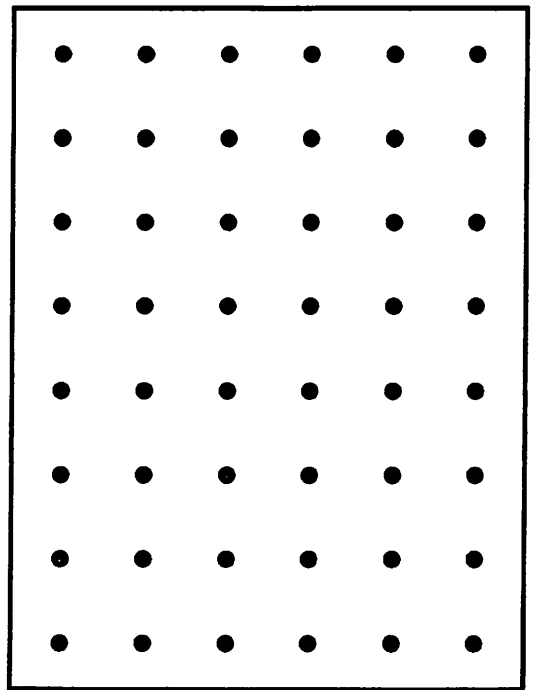
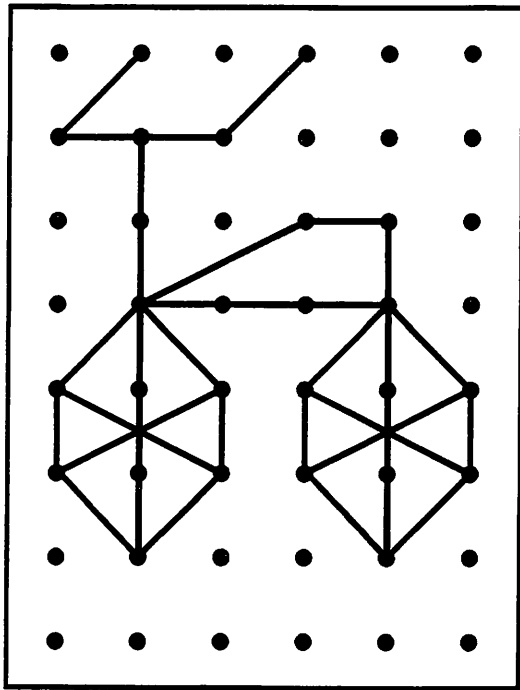
## 点描写

③⑥



 PYGMALION

点をつないで、お手本通りの形をつくりましょう。



# 幾何学的能力の育成

## 点描写

③⑧

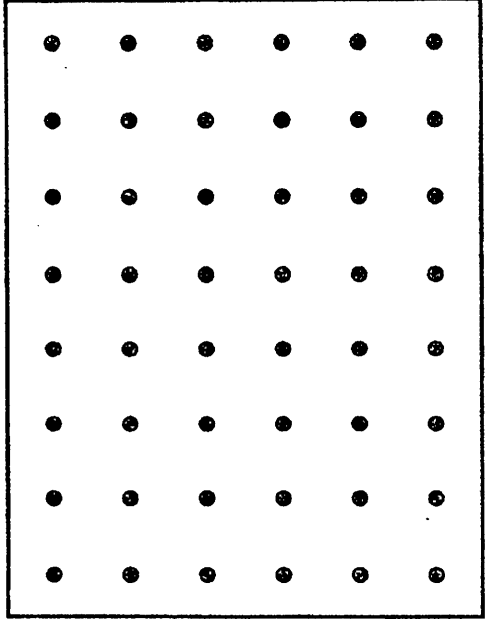
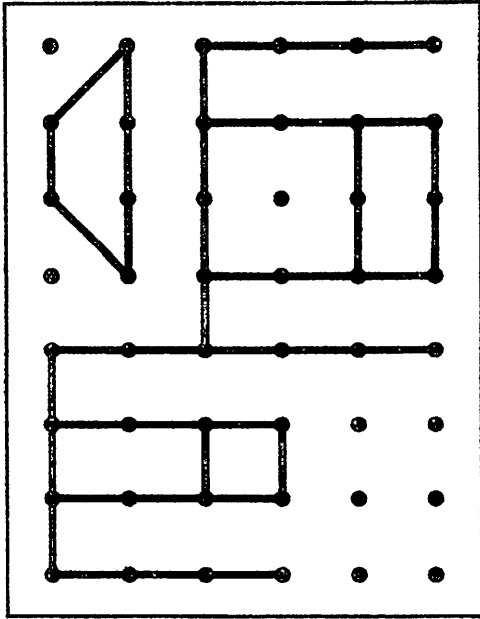


  
PYGMALION



てんをつないで、おてほんどおりのかたちをつくりましょう。

(1)



(2)

