








問題一覧





空間認識 / 見取り

	いくつ?	二次元に描かれた見取り図から三次元の立体をイメージする「見取りの力」は、空間認識力の基礎といえる力です。描かれた立体の裏側を想像しながら立方体を数えるシンプルな問題で、空間認識力の基礎を固めます。
	キューブキューブ	目の前の立体がどの立体の組み合わせでできているのか。たった3つの選択肢でも、さまざまなパターンをイメージする必要があります。頭の中での試行錯誤を楽しむことで、高度な空間認識力を培います。
	たおれる?	物理と思考力の横断問題です。「積み木をこう重ねたら倒れた」といった日常生活での体験を、頭の中で自由自在に想起し、特定のシチュエーションに応用する力が鍛えられます。一つの体験からより多く学ぶための基礎訓練だともいえます。
	アンバランス	物理と思考力の横断問題です。平面上の見取り図から立体の形・組み合わせり方・重心などたくさんの情報を読み取って頭の中で統合し、さらに「赤の立体がなければ…」などと操作する経験を通じて、高度なイメージ力を鍛えます。
	ぴったりキューブ	見取り図を立体としてイメージし、移動・回転・組み合わせの様子を正確に想像することが必要とされる、難易度の高い問題です。一問ずつしっかりと考えることを通じて思考の容量を増やし、高度な概念操作力を鍛えます。


空間認識 / 断面

	きりくちのかたち	断面図問題を初めから得意だと思える子は、中学受験生でも一握り。立方体・円錐・円柱・角錐・角柱といった典型的な立体の断面図が直感的にわかる良問に数多く触れることで、立体の断面を楽しみながらイメージできるようになります。
	きりくちのいろ	立体の断面を直感的にイメージする力は、中学受験で確実な差になるだけでなく、高校・大学数学の積分の感覚にまで繋がります。本問題では、「色分けされた」立体の切り口を想像することで、断面をイメージする高度な力を鍛えます。



空間認識 / 投影

	とおる?	立体問題は、視点を変え、その立体をある方向から見た図（投影図）として二次元的にとらえることが、解決の糸口となる場合があります。本問題では、投影図を想像する基礎的な力を楽しく鍛えます。
	うらがえし	立体問題のポイントとして、見えない部分をどれだけ頭の中で補って想像できるか、またどれだけ自由自在に視点を変えられるかがあります。重なった図形を裏から見るというシンプルな問題で、視点を変えて緻密に想像する力を鍛えます。
	なんびき?	立体問題を解く上では、平面から立体へ、立体から平面へ自由自在に行き来して考えられることが大切です。本問題では、2つ以上の投影図を統合することで、三次元の立体を正確に頭の中で構成する力に重点を置いて鍛えます。
	とおりぬけ	複雑な問題を解くには、多くの視点の中から筋の良い切り口を選択することが必要です。本問題では、さまざまな視点から立体の投影図（ある方向から見たときの図）をイメージし、スピーディに適切な方向を見いだす力を訓練します。





空間認識 / 展開





	はこになる?	展開図問題は、立体を「できる!」と思うための登竜門であり、初めてのつまずきになりやすい分野でもあります。本問題では、最も基本的な立体である立方体・直方体の展開図に親しみ、頭の中で自在に展開図を組み立てられる力を育てます。
---	--------	--

平面図形 / 移動操作




	くっつけると?	図形の移動操作は、受験で差がつきやすい頻出分野の一つです。頭の中で抽象概念を思い浮かべてあれこれ操作（試行錯誤）できるか、という頭の良さを問われます。本問題では、図形を「くっつける」という移動操作の基礎力を鍛えます。
	かさねると?	図形の移動操作は、受験で差がつきやすい頻出分野の一つです。本問題では、複数の図形を頭の中で組み合わせる経験を通じ、高度な移動操作力を鍛えます。また図形を重ね合わせる際には、平面的な図形センスに加え、空間認識力も磨かれます。

平面図形 / 補助線











	あなうめパズル	絵や図形の全体像を想像しながら、空いたところにどんな線が入るかを考える経験は、平面図形問題において補助線が「見える」ための第一歩となります。本問題では、補助線が「見える」ようになるための基礎力を、遊び感覚の中で鍛えます。
	ラッキーバルーン	筋の良い補助線を引くセンスは、一般的には生まれ持ったものとされがちです。本問題では、矢の延長線上のバルーンを想像することで、適切な補助線が「見える」ようになるための基礎を楽しみながら鍛えることができます。
	バルーンハント	バルーンがすべて割れるよう矢の置き方を考える問題。さまざまな置き方の中から、一気にたくさんのバルーンが割れる「筋の良い」置き方を試行錯誤する経験は、まさに平面図形問題で「筋の良い」補助線を考える実践的な訓練です。
	ぴったんこ	問題を解く上では、与えられた図形に補助線を加えて、正方形などの「知っている図形」を見出すことが鍵となることがしばしばあります。本問題では、少ないヒントに基づいて求める図形を見出す高度なイメージ力を養います。

 ましかくさがし	さまざまな点の中から適切な点を選び、バツと補助線を引いて図形を見出すには、高度なイメージ力が必要です。本問題は、受験でも頻出の「正方形」の補助線をテーマに、差になる力を楽しみながら鍛えます。
 さんかくさがし	さまざまな点の中から適切な点を選び、バツとほしい図形を見出す。特に「正三角形」は受験で頻出ながら、手掛かりとなる頂点数が少ないため、非常に高度なイメージ力が問われます。本問題では、そのような高度な力を遊び感覚で鍛えます。
 スーパーラッキーバルーン	矢や岩、爆弾といった多くの要素を同時に処理する必要があるため、矢の延長線や爆弾に破壊される範囲など、多角的なイメージ力を駆使する問題です。筋の良い補助線をイメージする力とともに、多くのイメージを同時に操作して考える思考容量を鍛えます。
 ひとつででんきゅう	ひとつで書くにはどこをどう通ればよいか思い描くことが、高学年以降の筋の良い補助線を引くセンスへとつながります。また、ひと筆で書くためにはこう通ることが必須であるなど、必要条件を見出す力も身につけることができます。



平面図形 / 選択視

 いろわけブロック	平面図形では、問題図から大事な図形だけが「浮かび上がるように見える」力が問われます。さまざまな情報の中から要点を嗅ぎ分ける力が問われているともいえます。本問題では、ほしい図形を選択的に見るための基礎的な訓練を行います。
 はめこみブロック	平面図形問題の大きな鍵は、複雑な図形の中から、いかに大事な図形だけを選択的に捉えられるか。本問題では、上下左右・裏返しなど、さまざまな可能性を瞬時に検討し、複雑な図形の中にほしい図形をバツと見出す高度な力を鍛えます。
 かさなりブロック	与えられた図形の中で重要な線や図形が浮かび上がって見える力は、平面図形問題に取り組む上でとても重要です。本問題では、二つの重なる図形を同時に想像し、さらにその重複部分を考えるという、緻密かつ高度なイメージ力を育てます。



試行錯誤

 みはりワニめいろ	あらゆる問題において、「まずやってみよう」という姿勢は何より重要で、能力以前の前提条件だといえます。本問題では、そのような姿勢とともに、「補助線」を引く上での基礎である「延長線」をイメージする力も合わせて鍛えます。
 こおりのゆかめいろ	あらゆる問題において、「まずやってみよう」という姿勢は何より重要で、能力以前の前提条件だといえます。本問題では、そのような姿勢とともに、常に「一歩先」をイメージしながら試行錯誤する力を鍛えます。
 じゅんばんめいろ	あらゆる問題において、「まずやってみよう」という姿勢は何より重要で、能力以前の前提条件だといえます。本問題では、そのような姿勢とともに、同時にいくつもの「数」を把握し、筋の良い道筋を想像しながら試行錯誤する力を育てます。
 りったいめいろ	迷路を勉強だと思うお子様はいないからこそ、「まずやってみよう」という、あらゆる問題において必要な基本姿勢が培われます。また、本問題では、一階と二階を行き来する経路をイメージすることで空間認識力も自然と鍛えられます。
 りったいワープめいろ	迷路を勉強だと思うお子様はいないからこそ、「まずやってみよう」という大切な基本姿勢が培われます。また、本問題では、一階・二階を行き来する立体感覚に加え、ゴールから逆算する考え方も自然に身につけることができます。
 ぼくだんめいろ	迷路を勉強だと思うお子様はいないからこそ、「まずやってみよう」という大切な基本姿勢が培われます。また、本問題では、一歩先を見据えながら効率の良いルートを探し、必要に応じて場合分けをするという総合的な力を育てます。
 こおりのみちめいろ	「初めは分からなくても試行錯誤していたら解けてしまった」という成功体験を積み重ねることで、「まずやってみよう」という基本姿勢を育てます。回数を重ねるにつれ自然と、一歩先を予測しながら試行錯誤する経験も積むことができます。
 おうちつなぎ	「初めは分からなくても試行錯誤していたら解けてしまった」という成功体験を積み重ねることで、「まずやってみよう」という基本姿勢を育てます。回数を重ねるにつれ、家の位置から入るピースを的確に絞り込んでいく論理性も培われます。
 マークつなぎ	あらゆる問題を解く上で基本となる、「まずは手を動かして考えてみよう」という心構えを育みます。また、「1組のマークを繋いだらもう1組のマークを繋ぐ線が見える」というように、補助線をイメージする感覚も同時に鍛えられます。
 じゅんばん飛行機	試行錯誤した末に答えを見つけ出す喜びを積み重ね、「分からない問題もまず手を動かして考えてみる」という基本姿勢を育みます。飛行機が飛ぶ軌跡を思い描くことを通じ、平面図形における想像力や思考の容量を鍛えることができます。

論理

 4つならべないで	小学校低学年までのお子様は、年代として、言語にもとづく論理性は習得しづらいもの。本問題は、言語を伴わないパズルだからこそ、「ここは×で決まる」と必要条件から絞り込んで論理的に考える経験を、楽しく積み重ねることができます。
 ナンバーバルーン	「与えられた条件から、ここは確実にこう決まる」という思考を積み重ねることを通じ、論理性を楽しみながら身につけます。様々な条件を考慮に入れて決まる場所を確定する分、高度な論理性が必要とされる問題です。

数的処理

 いくつおおい?	工夫して数える成功体験を積むことで、「工夫するって楽しい、良いことだ」という感覚を培います。特に本問題は、計算を工夫することで素早く正確に行う力に繋がるとともに、対称性などの平面図形感覚も養います。
 おなじかず?	工夫して数える成功体験を積むことで、「工夫するって楽しい、良いことだ」という感覚を培います。特に本問題では、どのように工夫すれば効率よく比べられるかという試行錯誤をしつつ、頭の中で図形を操作するイメージ力も鍛えられます。