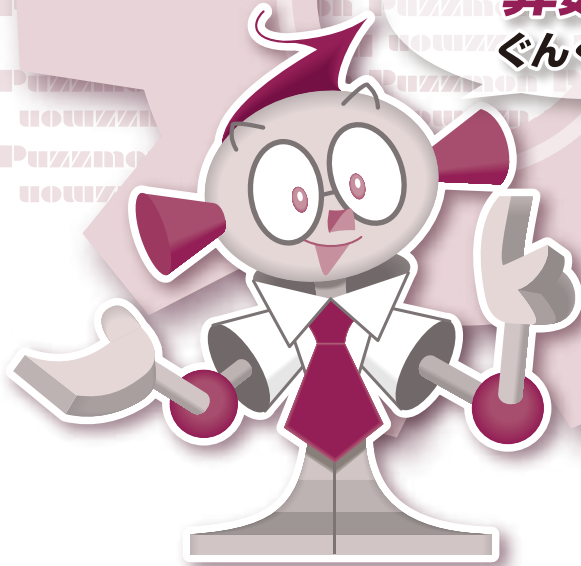


# 思考力育成パズル問題

# パズもん

8 正進社  
SEISHINSHA

パズル問題で  
算数脳が  
ぐんぐん育つ!



子どもの意欲と集中力を刺激し  
数理的センスを向上させる

- ・ A 5判, トジ。
- ・ グレード 1～6 の無学年方式。
- ・ 32回 (64ページ) / 64回 (128ページ)。
- ・ しおり付き。
- ・ 生徒用 1色刷, 教師用 2色刷。

「図形センスが向上する」しおり付き。



- (解答解説は教師用にもみ掲載。)
- ・ 定価 **32回** 各グレード**420円** (税込)
- ・ 定価 **64回** 各グレード**840円** (税込)

※教師用は, 生徒用と同じ定価です。

※ご注文は, 1種**5部以上**からお願いいたします。

- ・ 子ども達が本来, 外遊びをする中で身につける**感性**や**知性**を**体系的**に, 紙と鉛筆を使って取り組むことで育成します。
- ・ 中学入試にも通用する**数理的センス** (数量感覚, 図形認識力, 論理的思考力) の基礎を定着させることができます。
- ・ パズル感覚で取り組めるので, 機転を利かせる**思考速度**や, 根気よく取り組む**集中力**を, 楽しく向上させることができます。
- ・ パズルを解いて「分かった!」という**成功体験**が, 問題に取り組む**意欲**を刺激し, 能動的な**学習姿勢**を築きます。

グレード1～6の6段階構成  
1グレードは32回と64回



(パズもんA)



(パズもんA+B 2冊セット)

グレード1	<b>32回</b> (64ページ)	<b>64回</b> (128ページ)
グレード2	<b>32回</b> (64ページ)	<b>64回</b> (128ページ)
グレード3	<b>32回</b> (64ページ)	<b>64回</b> (128ページ)
グレード4	<b>32回</b> (64ページ)	<b>64回</b> (128ページ)
グレード5	<b>32回</b> (64ページ)	<b>64回</b> (128ページ)
グレード6	<b>32回</b> (64ページ)	<b>64回</b> (128ページ)

- ・ **6段階**から選べるので, どのような児童生徒にも幅広く対応。
- ・ **小学1年生**から始めて, **6年生**までご利用いただけます。
- ・ 1グレードは**全32回**。**全64回**セット(2冊組)もございます。(最初に32回をご注文いただいて, 後でもう32回を追加注文していただくことも可能です。)
- ・ **全32回**のカリキュラムは1年間に**週1回**のご使用が目安です。
- ・ **全64回**のカリキュラムは1年間に**週2回**のご使用が目安です。
- ・ また, 64回の2冊セットのうち1冊を**授業**でご使用いただいてもう1冊を**宿題**として活用されるご利用方法や, **イベント**で1冊ご採用いただいたのち, 引き続きもう1冊で**通常授業**に継続していただくなど, さまざまなご利用方法がございます。

# パズもんFAX注文書

貴塾名

ご担当者名 ( )

	32回 (A)		64回 (A+B)		Bのみ (追加等)	
	生徒用	教師用	生徒用	教師用	生徒用	教師用
グレード1						
グレード2						
グレード3						
グレード4						
グレード5						
グレード6						

直送・宅送 (代理店記入欄)

代理店

※ご注文は、正進社販売代理店へお申し付けください。1種5部以上より承ります。

## 5つの観点のパズル問題が 思考力を刺激する!

1冊に「数える」「探す」「試す」「感じる」「基準をもつ」の5観点の  
パズル問題が収録されており、多角的に思考力を鍛え上げます。



株式会社  
**正進社**

東京都文京区関口1-17-8  
TEL: 03-5229-7651  
FAX: 03-5229-7650

1

### 「数える」パズもん

数量感覚の基礎である「数」の概念を育成するパズもん  
です。「数を数える」遊びを通して、数や計算の感覚と同  
時に、ものを立体的に捉える図形認識力も養います。

ものを「数える」遊びを通して  
「数」と「空間」の感覚を養う!

2

### 「探す」パズもん

図形認識力で大切なのは、全体の図形の中から、必要な  
図形だけが選択的に「見える」力です。このパズもんが、  
図形の問題で補助線が「見える」感覚につながります。

「補助線が見える」感覚の原体験は  
かたちを「探す」遊びから!

3

### 「試す」パズもん

論理性的のコアは「必要条件」と「場合分け」です。必ず  
決まる条件を押さえ、場合分けして考える試行錯誤力や、  
文章問題を自分の中で構造化する思考力を養います。

筋道を追って「試す」遊びを通して  
論理的な試行錯誤力を鍛える!

4

### 「感じる」パズもん

割合、線分図、図形の合同など、数量や図形の世界をイ  
メージで理解するパズもんです。分数などの抽象的概念の  
理解をうながし、作図能力の向上にもつながります。

数量や図形の世界をイメージして  
「感じる」感性をみがく!

5

### 「基準をもつ」パズもん

起こりうる場合の数を整理し、もれなくダブリなく数え  
上げるために必要な「センスのよい基準を設定する力」と  
「全体を見通すイメージ力」を鍛えるパズもんです。

センスのよい「基準」を作り、  
場合の数を見通す訓練を積む!