

現物提出+pdfでの説明の例です。  
現物を送付する場合、遊び方説明を  
現物に添付するか、ファイルでお送りください。

## 「ニュートンのリンゴ」について

作品名は作品識別のために用います。  
(選考には影響しません)

※現物は送付していますので、  
ここでは遊び方について説明します。

## 遊び方

4枚のパネルを組み立てて、上からコインを入れると、コインは赤のトレイか緑のトレイに落ちていきます。赤のコインは赤のトレイに、緑のコインは緑のトレイに入るように、コインを入れる順番を考えるというのが、このトイのメインのパズルです。



パネルは12枚あり、かなり個性があります。ぜひ任意のパネルを使って組み立て、コインが落ちる様子を見て頂ければと思います。

以降のページで、各パネルの特徴を説明します。

# パネルの説明



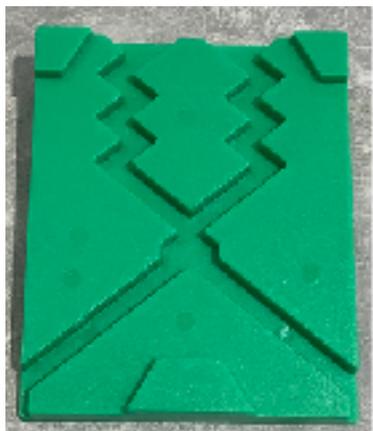
コインは右に落ちます。



コインは左に落ちます。

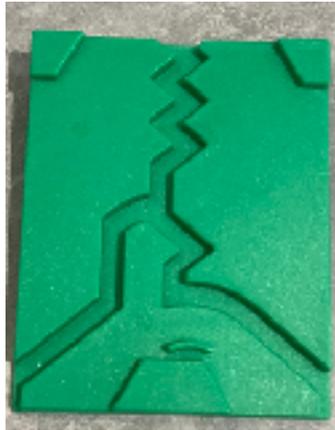


右に落ちる⇔左に落ちる を交互に繰り返します。



入れる場所が2つあります（最上段でのみ使用します）。  
左に入れると右に落ち、  
右に入れると左に落ちます。

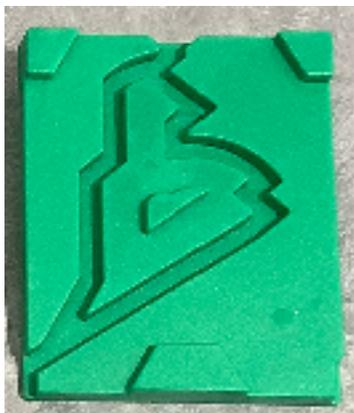
## パネルの説明



1枚入れると、途中で止まります。  
2枚目を入れると、1枚目は右に、2枚目は左に落ちます。



上の逆です。  
2枚目を入れると、1枚目は左に、2枚目は右に落ちます。



1枚入れると、途中で止まります。  
2枚目を入れると、2枚目、1枚目の順番で左に落ちます。



上の逆です。  
2枚目を入れると、2枚目、1枚目の順番で右に落ちます。

## パネルの説明



1枚入れると、途中で止まります。  
2枚目も、途中で止まります。  
3枚目を入れると、3枚目と1枚目がこの順で右に、2枚目が左に落ちます。



上の逆です。  
3枚目を入れると、3枚目と1枚目がこの順で左に、2枚目が右に落ちます。



この状態では1枚入れると、右に落ちます。  
次に1枚入れると止まります。  
さらに1枚入れると2枚が、入れた順番と逆の順番で左に落ちます。

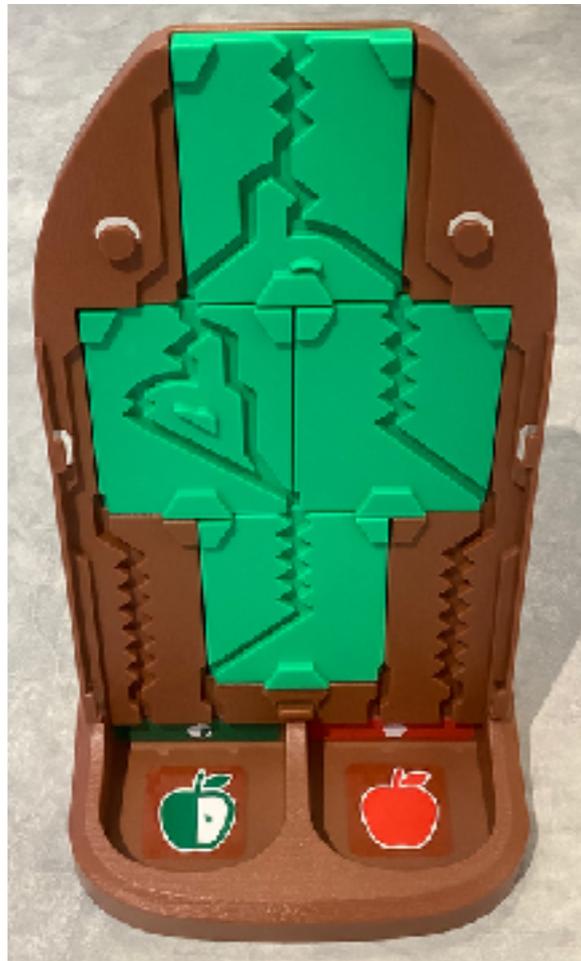


上の逆です。

問題の例

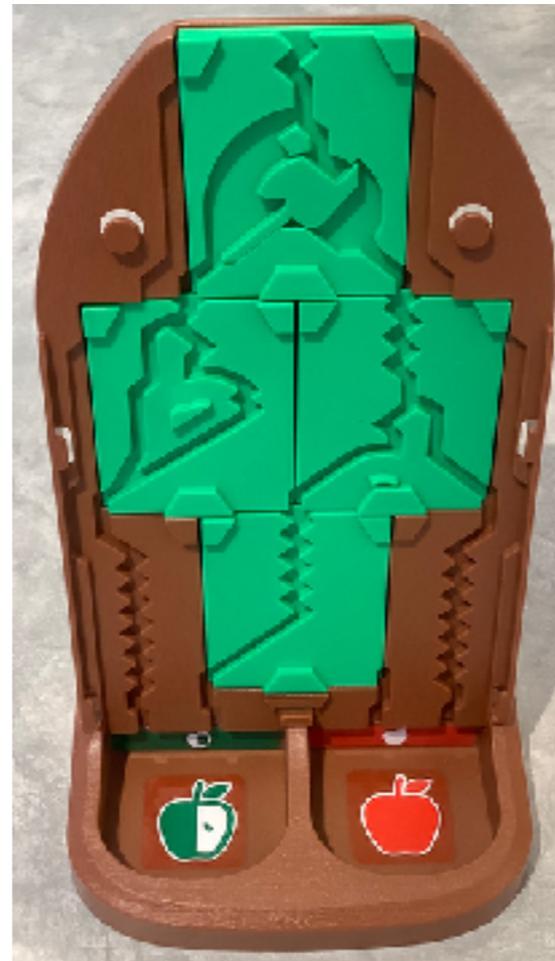
いれるじゅんばんをかんがえよう

もんだい1



赤2枚、緑2枚

もんだい2



赤1枚、緑5枚

もんだい3



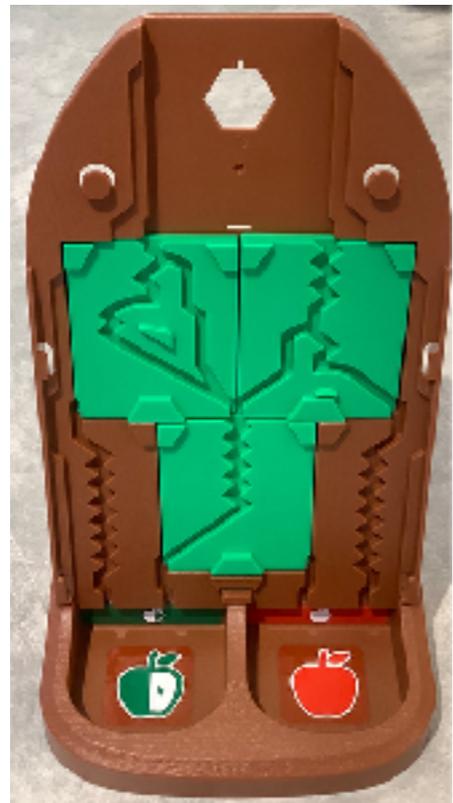
赤9枚、緑9枚

# 問題の例

一番上にはいるパネルはどれ？



赤→赤→緑→赤



赤→緑→緑→緑



緑→赤→緑→赤



# 対戦もできます！

## ルール1

コインをじゅんびしてすきなようにいれていこう。  
まちがえたかずがすくなかったひとがかち！

## ルール2

あかチームとみどりチームにわかれよう。  
じゅんばんにすきなコインを1まいいれていこう。  
じぶんのトレイにはいったみどりのコインの  
かずでしようぶ！

さいごに…

## このトイのポイント

- パネルが12種類あり、配置は実に様々で、意味のある配置の組み合わせは数千通りあります。飽きずに楽しめます。
- プログラミング的思考力を育むのにうってつけです。  
正しい順番で入れるためには、パネルの機能を把握し、コインの行き先、落ちる順番を注意深く想像しなければならないので、着実に理論的に答えを出すロジカルな思考が鍛えられます。失敗したときは、どこがうまくいかなかったのかを検証し、修正するというサイクルによって改善をしていくわけですが、これはまさにプログラミングをしているときと同じ感覚です。
- 落ちていく様子やカチカチ音だけでも楽しいです。そして、コインの不可解な動きも子どもたちの興味を引きつけること間違いなしです。

面白さや教育的効果等、アピールポイントがあれば書いてください。