

パズル道場検定 カリキュラム一覧

■ジュニアプログラム (らびっとくらぶ Jr.10 級～ Jr.1 級)

図形・思考力検定

	図形				思考力			立体四目または AI 立体四目アプリ	
								立体四目	AI 立体四目アプリ
らびっとくらぶ	Jr.10 級	図形プレート	比較 1	見取図	—	迷路	紐通し (挑戦問題)	—	—
	Jr.9 級	転写	比較 2	積み木のお城 1	—	フォーブレイス	紐通し (挑戦問題)	—	—
	Jr.8 級	図形プレート	合成	積み木のお城 2	—	迷路	紐通し (挑戦問題)	—	—
	Jr.7 級	転写	折り紙 1	投影図	—	フォーブレイス	紐通し (挑戦問題)	—	—
	Jr.6 級	点描写	折り紙 2	見取図	—	迷路	紐通し (挑戦問題)	—	—
	Jr.5 級	図形プレート	回転	比較 1	積み木のお城 1	フォーブレイス	紐通し (挑戦問題)	—	—
	Jr.4 級	転写	折り紙 1	比較 2	積み木のお城 2	迷路	紐通し (挑戦問題)	—	—
	Jr.3 級	点描写	折り紙 2	合成	投影図	フォーブレイス	紐通し (挑戦問題)	—	—
	Jr.2 級	点描写	回転	比較 1	積み木のお城 2	迷路	紐通し (挑戦問題)	—	—
	Jr.1 級	点描写	比較 2	見取図	投影図	フォーブレイス	紐通し (挑戦問題)	—	—

- らびっとくらぶは 40 級以上を学習する前段階のプログラムです。40 級以上に取り組める能力が身につくまで何度でも繰り返して挑戦できます。
- 上記らびっとくらぶ「図形・思考力検定」には教具という項目がありませんが、各項目の中に教具も含まれています。

■メインプログラム (40 級～ EX5)

図形・思考力検定

	図形				思考力			立体四目または AI 立体四目アプリ	
	平面図形		立体図形					立体四目	AI 立体四目アプリ
ステップ 1	40 級	点描写	比較	★見取図	投影図	★迷路	推理 1 / てんびん	—	通算 1 勝
	39 級	紙折り 1	合成	★見取図	積み木 1	フォーブレイス	—	—	通算 2 勝
	38 級	回転	比較	★見取図	積み木 2	★迷路	推理 1 / てんびん	—	通算 3 勝
	37 級	点描写	合成	★見取図	投影図	フォーブレイス	—	—	通算 4 勝
	36 級	紙折り 2	比較	★見取図	積み木 1	★迷路	推理 1 / てんびん	—	通算 5 勝
	35 級	回転	合成	積み木 2	展開図	フォーブレイス	—	—	通算 6 勝
	34 級	点描写	比較	投影図	展開図	★道をつくる 1	推理 1 / てんびん	推理 2 / 文章	通算 7 勝
	33 級	紙折り 1	合成	積み木 1	展開図	フォーブレイス	—	—	通算 8 勝
	32 級	回転	比較	積み木 2	展開図	★道をつくる 1	推理 1 / てんびん	推理 2 / 文章	通算 9 勝
	31 級	紙折り 2	合成	投影図	展開図	フォーブレイス	—	—	通算 10 勝
ステップ 2	30 級	点描写	合成	★見取図	投影図	★道をつくる 1	推理 1 / てんびん	推理 2 / 文章	通算 2 勝
	29 級	紙折り 1	合成	★見取図	積み木 1	フォーブレイス	—	—	通算 4 勝
	28 級	紙折り 2	回転	★見取図	積み木 2	ビルディング	—	—	通算 6 勝
	27 級	点描写	合成	投影図	展開図	魔方陣	—	—	通算 8 勝
	26 級	紙折り 1	合成	積み木 1	展開図	★道をつくる 1	推理 1 / てんびん	推理 2 / 文章	通算 10 勝
	25 級	紙折り 2	回転	積み木 2	展開図	フォーブレイス	—	—	通算 13 勝
	24 級	点描写	合成	投影図	展開図	ビルディング	—	—	通算 16 勝
	23 級	紙折り 1	合成	積み木 1	さいころコロコロ	魔方陣	—	—	通算 19 勝
	22 級	紙折り 2	回転	積み木 2	さいころコロコロ	★道をつくる 1	推理 1 / てんびん	推理 2 / 文章	通算 22 勝
	21 級	点描写	合成	投影図	さいころコロコロ	フォーブレイス	—	—	通算 25 勝
ステップ 3	20 級	点描写・紙折り・回転・合成	—	★見取図・投影図・積み木・展開図・さいころコロコロ	—	魔方陣	—	—	通算 4 勝
	19 級	点描写	合成	投影図	積み木	★道をつくる 1	推理 1 / てんびん	推理 2 / 文章	通算 8 勝
	18 級	紙折り	—	★見取図	展開図	フォーブレイス	—	—	通算 12 勝
	17 級	回転	—	投影図	積み木	ビルディング	—	—	通算 16 勝
	16 級	点描写	合成	★見取図	展開図	魔方陣	—	—	通算 20 勝
	15 級	紙折り	—	投影図	積み木	★道をつくる 1	推理 1 / てんびん	推理 2 / 文章	通算 24 勝
	14 級	回転	—	★見取図	さいころコロコロ	フォーブレイス	—	—	通算 28 勝
	13 級	点描写	合成	投影図	積み木	ビルディング	—	—	通算 32 勝
	12 級	紙折り	—	★見取図	さいころコロコロ	魔方陣	—	—	通算 36 勝
	11 級	回転	—	投影図	積み木	フォーブレイス	—	—	通算 40 勝
ステップ 4	10 級	点描写	—	—	投影図	道をつくる 1	四角に分ける	—	通算 45 勝
	9 級	紙折り	—	—	積み木	ナンバーリンク	ブロック分け 1	—	通算 50 勝
	8 級	回転	—	—	展開図	魔方陣	★あみだ	—	通算 55 勝
	7 級	点描写	—	—	さいころコロコロ	ビルディング	推理	—	通算 60 勝
	6 級	紙折り	—	—	穴あけ	ナンバーブレイス	穴め計算	—	通算 65 勝
	5 級	回転	—	—	展開図	道をつくる 1	四角に分ける	—	通算 70 勝
	4 級	点描写	—	—	さいころコロコロ	ナンバーリンク	ブロック分け 1	—	通算 75 勝
	3 級	紙折り	—	—	穴あけ	魔方陣	★あみだ	—	通算 80 勝
	2 級	回転	—	—	さいころコロコロ	ビルディング	推理	—	通算 85 勝
	1 級	点描写	—	—	穴あけ	ナンバーブレイス	穴め計算	—	通算 90 勝
ステップ 5	初段	点描写 / 選択式	—	さいころコロコロ	—	ナンバーリンク	—	—	通算 96 勝
	2 段	点描写 / 選択式	—	穴あけ	—	四角に分ける	—	—	通算 102 勝
	3 段	点描写 / 選択式	—	切断	—	魔方陣	—	—	通算 108 勝
	4 段	点描写 / 選択式	—	多面体	—	ナンバーブレイス	—	—	通算 114 勝
	5 段	点描写 / 選択式	—	切断	—	ビルディング	—	—	通算 120 勝
ステップ 6	6 段	点描写 / 選択式	—	さいころコロコロ	—	ナンバーブレイス	★道をつくる 2	—	通算 126 勝
	7 段	点描写 / 選択式	—	穴あけ	—	ビルディング	★玉さがし	—	通算 132 勝
	8 段	点描写 / 選択式	—	切断	—	ナンバーブレイス	★ブロック分け 2	—	通算 138 勝
	9 段	点描写 / 選択式	—	穴あけ	—	ビルディング	★数当て	—	通算 144 勝
	師範	点描写 / 選択式	—	切断	—	ナンバーブレイス	★たて横	—	通算 150 勝
ステップ 7	EX 1	円とおうき形	—	—	—	ナンバーブレイス	ビルディング	—	有段者に 10 連勝
	EX 2	円すいと回転体	—	—	—	ナンバーブレイス	ビルディング	—	有段者に 10 連勝
	EX 3	図形の移動	—	—	—	ナンバーブレイス	ビルディング	—	有段者に 10 連勝
	EX 4	—	—	—	投影図・立体のくり抜き	—	ナンバーブレイス	ビルディング	—
	EX 5	—	—	—	立体の切断	—	ナンバーブレイス	ビルディング	—

- ★印の項目はテキストで学習しますが、パズル道場検定には出題されません。
- 教具の立体四目の代わりに、AI 立体四目アプリを使用することもできます。ただし、EX 4 と EX 5 は AI 立体四目アプリのみとなります。
G-10 から G-6 までは、10 連勝または通算 30 勝でクリア。G-5 から G-1 までは、10 連勝または通算 50 勝でクリア。
- EX4 合格者は永久名人に挑戦できます。EX5 合格者は伝説名人に挑戦できます。なお、名人認定には「名人特別認定項目」をクリアする必要があります。

オプション① 数量検定			オプション② サポート教材			オプション③ 教具			
	単元名	映像	ベーシック トレーニング	マッハワン	パズル オリンピック	挑戦問題	思考力強化教具		
5年生	Jr.10級	1～5の補数(1)	量感&空間認識トレーニング	-	-	レベルC	レベルC	紐通し(挑戦問題)	図形プレート
	Jr.9級	1～5の補数(2)	量感&空間認識トレーニング					紐通し(挑戦問題)	-
	Jr.8級	1～5の分解・合成(1)	量感&空間認識トレーニング					紐通し(挑戦問題)	図形プレート
	Jr.7級	1～5の分解・合成(2)	量感&空間認識トレーニング					紐通し(挑戦問題)	-
	Jr.6級	1～10の補数(1)	量感&空間認識トレーニング					紐通し(挑戦問題)	-
	Jr.5級	1～10の補数(2)	量感&空間認識トレーニング					紐通し(挑戦問題)	図形プレート
	Jr.4級	1～10の分解・合成(1)	量感&空間認識トレーニング					紐通し(挑戦問題)	-
	Jr.3級	1～10の分解・合成(2)	量感&空間認識トレーニング					紐通し(挑戦問題)	-
	Jr.2級	1～10の補数と分解・合成	量感&空間認識トレーニング					紐通し(挑戦問題)	-
Jr.1級	1～20の認識	量感&空間認識トレーニング	紐通し(挑戦問題)	-					

オプション① 数量検定			オプション② サポート教材			オプション③ 教具			
	量感育成		ベーシック トレーニング	マッハワン	パズル オリンピック	挑戦問題	思考力強化教具		
キッズ1	40級	1～10の量感	A	-	-	-	かえるさんとお城づくり	対戦型フォーブレイス	
	39級	1～10の計算					図形プレート	対戦型フォーブレイス	
	38級	1～20の量感と計算(1)					分数感覚(1)	かえるさんとお城づくり	対戦型フォーブレイス
	37級	1～100の量感と計算(1)					時計(1) / 時刻①	図形プレート	対戦型フォーブレイス
	36級	100～10000の量感と計算					分数感覚(2)	かえるさんとお城づくり	対戦型フォーブレイス
	35級	1～20の量感と計算(2)					時計(2) / 時刻②	図形プレート	対戦型ビルディング
	34級	1～100の量感と計算(2)					分数感覚(3)	かえるさんとお城づくり	対戦型ビルディング
	33級	大きな数の分解計算(1)					時計(3) / 時刻と時間	図形プレート	対戦型ビルディング
	32級	大きな数の分解計算(2)					分数感覚(4)	かえるさんとお城づくり	対戦型ビルディング
	31級	計算のまとめ					時計(4) / デジタル時計	図形プレート	対戦型ビルディング
キッズ2	30級	たし算・ひき算(1)	分数感覚Ⅱ(1)	レベル1	レベルC	レベルC	かえるさんとお城づくり	対戦型フォーブレイス	
	29級	たし算・ひき算(2)	時刻と時間(1)				タングラム	対戦型ビルディング	
	28級	かけ算(1)	分数感覚Ⅱ(2)				かえるさんとお城づくり	対戦型フォーブレイス	
	27級	かけ算(2)	時刻と時間(2)				タングラム	対戦型ビルディング	
	26級	きまりを見つけて(1)	分数感覚Ⅱ(3)				かえるさんとお城づくり	対戦型フォーブレイス	
	25級	たし算・ひき算(3)	時刻と時間(3)				タングラム	対戦型ビルディング	
	24級	かけ算(3)	分数感覚Ⅱ(4)				かえるさんとお城づくり	対戦型フォーブレイス	
	23級	きまりを見つけて(2)	時刻と時間(4)				タングラム	対戦型ビルディング	
	22級	たし算・ひき算(4)	分数感覚Ⅱ(5)				かえるさんとお城づくり	対戦型フォーブレイス	
	21級	かけ算(4)	時刻と時間(5)				タングラム	対戦型ビルディング	
キッズ3	20級	数の分解	分数感覚	B	-	-	タングラム	-	
	19級	規則性Ⅰ	数の分解				時刻と時間	対戦型フォーブレイス	-
	18級	わり算Ⅰ	分数感覚				規則性	対戦型ビルディング	-
	17級	わり算Ⅱ	数の分解				規則性	タングラム	-
	16級	面積の理論と感覚	分数感覚				時刻と時間	対戦型フォーブレイス	-
	15級	分数のまとめ	数の分解				面積	対戦型ビルディング	-
	14級	単位あたりの量	分数感覚				規則性	タングラム	-
	13級	速さⅠ	数の分解				面積	対戦型フォーブレイス	-
	12級	小数	分数感覚				速さ	対戦型ビルディング	-
	11級	角度Ⅰ	数の分解				速さ	タングラム	-
キッズ4	10級	約数と倍数	総合	レベル2	レベルB	レベルB	フォーキューブ	-	
	9級	角度Ⅱ	総合				エイトキューブ	-	
	8級	規則性Ⅱ	総合				ナインキューブ	-	
	7級	分数と小数Ⅰ	総合				ステックゲーム	-	
	6級	速さⅡ	総合				セブンカード	-	
	5級	面積の理論と感覚	総合				ナインキューブ	-	
	4級	わり算Ⅲ	総合				ステックゲーム	-	
	3級	分数と小数Ⅱ	総合				セブンカード	-	
	2級	和差の活用	総合				ナインキューブ	-	
	1級	特殊計算	総合				ステックゲーム	-	
キッズ5	初段	数の性質Ⅰ	総合	レベル3	レベルS	レベルS	三角ピラミッド	ステックゲーム	
	2段	分数・小数の活用Ⅰ※割合・比も含む	総合				算数ジグソーパズル	セブンカード	
	3段	速さのとらえ方Ⅰ	総合				スーパー4色キューブ	ステックゲーム	
	4段	和差/一定量の活用Ⅰ	総合				ルービックキューブ2×2	セブンカード	
	5段	特殊思考と規則性Ⅰ※特殊計算含む	総合				ルービックキューブ3×3(1面)	ステックゲーム	
キッズ6	6段	数の性質Ⅱ	総合	レベル3	レベルS	レベルS	ルービックキューブ3×3	セブンカード	
	7段	分数・小数の活用Ⅱ※割合・比も含む	総合				スーパー4色キューブ	ステックゲーム	
	8段	速さのとらえ方Ⅱ	総合				ルービックキューブ3×3	セブンカード	
	9段	和差/一定量の活用Ⅱ	総合				スーパー4色キューブ	ステックゲーム	
	師範	特殊思考と規則性Ⅱ※特殊計算含む	総合				スーパー4色キューブ	セブンカード	
キッズ7	EX1	規則性・数の性質	総合	-	-	-	ルービックキューブ3×3	セブンカード	
	EX2	割合と比・速さ	総合				スーパー4色キューブ	ステックゲーム	
	EX3	条件を整理して調べ上げる問題	総合				ルービックキューブ3×3	セブンカード	
	EX4	数の分解・合成と法則	総合				ステックゲーム	-	
	EX5	条件を分析する能力が必要な問題	総合				セブンカード	-	

- オプション①数量検定 ……パズル道場検定のメインは図形・思考力検定です。数量検定は任意のオプションです。
- オプション②サポート教材 …ベーシックトレーニング(補助教材)は教室で取り組みます。マッハワンは任意です。パズルオリンピックと挑戦問題は家庭で取り組むプログラムです。任意ではありますが、パズル道場検定では不足している部分を補強するプログラムです。
- オプション③教具 ……教具の使用は任意です。また、塾により使用方法が異なります。