

カメさんに、はたまでの みちをおしえてあげよう。

The maze is a 10x10 grid. The start is a turtle at the top-left corner (row 1, column 1) with an arrow pointing right. The end is a character with a flag at the bottom-right corner (row 10, column 10) with an arrow pointing left. The maze contains several walls that block the path, creating a complex route to be solved.

1) 「通れる部屋と通れない部屋があるよ。カメさんに通り道を教えてあげよう。」
 「カメさんは体が重いから、寄り道をさせるとかわいそうね」など。

a) 空間関係の認知。迂回、見通しのスキル。
 b) 迷路は子どもにとって例外的な娯楽である。