

- 1 けんたさんと、たろうさんと、らんさんと、まいさんが遊^{あそ}んでいました。だれかが帰り、残^{のこ}っているのはたろうさんと、まいさんです。帰ったのはだれですか。

答え

- 2 ひかるさんは4番のゼッケンを、まおさんは9番のゼッケンをつけています。2人がゼッケンを交かんすると、まおさんのゼッケンは何番になりますか。

答え

- 3 青いカードの上に赤いカードが乗^のっています。青いカードの下には、黄色いカードがあります。一番上にあるのは、何色のカードですか。

答え

1 話の流れを考えながら、()に入る文をア～ウから選び、記号を書き入れましょう。

- ① バナナとリンゴがありました。
- ② ()
- ③ リンゴがのこっています。

ア：イチゴもあります。

イ：リンゴを食べました。

ウ：バナナを食べました。

2 「ゆうかさんは、虫は好きだがトカゲはきらいだ」と同じ意味の文を、下から1つ選び、()に○を書き入れよう。

- () トカゲがきらいなゆうかさんは、虫もきらいだ。
- () ゆうかさんは、トカゲも虫も好きだ。
- () 虫の好きなゆうかさんは、トカゲがきらいだ。

1 「おじさんは青い服ふくを着きている」「ケンタさんはおじさんから文ぼう具ぐをもらった」の2つの文を1つにすると、下のどれになりますか。正しいものの()に○を書きましょう。

- () 青い服を着たケンタさんは、おじさんから文ぼう具をもらった。
- () 青い服を着たおじさんは、ケンタさんに文ぼう具をあげた。
- () ケンタさんは、青い服を着たおじさんに文ぼう具をあげた。

2 どうぶつ動物ゲームとバトルゲームを買おうとすると、お金がたりませんが、バトルゲームとパズルなら買えます。動物ゲームとパズルではどちらが高いですか。高いほうを○でかこみましょう。

(動物ゲーム ・ パズル)

【難易度★☆☆】

02 1 けんたさん、らんさん 2 4番 3 赤いカード (赤だけでも正解)

◆ポイント「ワーキングメモリー」

02の1のように、誰かが来て、誰かが帰ってというような問題が本教材には何問か収録されています。文を読みすすめるのと同時に、誰がどこにいるのかを一時的に記憶にとどめながら、答えを求めるお子さんも多いでしょう。その際には、ワーキングメモリーといわれる「考える際に必要な一時的な記憶力」を活用しています。ワーキングメモリーがうまく活用できないお子さんの場合には、書き示しながら順を追って考えてみてください。

【難易度★★☆】

16 1 ウ 2 虫の好きなゆうかさんは、トカゲがきらいだ。(上から3番目)

◆ポイント「文のおきかえ」

16の2の問題のように、別の言い回しても意味や内容が同じになるものを理解する力は、言葉の活用を高めます。少し言い方を変えると理解ができなくなるお子さんがいましたら、「別の言い方を考える」という活動を入れてみるのもいいかもしれません。

【難易度★★★】

27 1 青い服を着たおじさんは、ケンタさんに文ぼう具をあげた。(上から2番目)
2 動物ゲーム

◆ポイント「比較」

2は、算数や数学の力にもつながる問題です。 $A+B > A+C$ なら、 $B > C$ という問題を、計算や式を使わずに文章だけで理解します。本質的な理解につなげていけるよう、必要に応じて図で示すなど、工夫してみてください。

【著作権およびご利用について】

※本見本教材の著作権は、株式会社ククアに帰属します。

※本見本は、お子さまに実際にお試しいただくことを目的として公開しています。

ご家庭・学校・療育機関等でのおためし用として印刷し、ご利用いただくことができます。

※なお、本見本教材の全部または一部について、転載、送信、再配布、販売、その他これらに類する行為は固くお断りいたします。