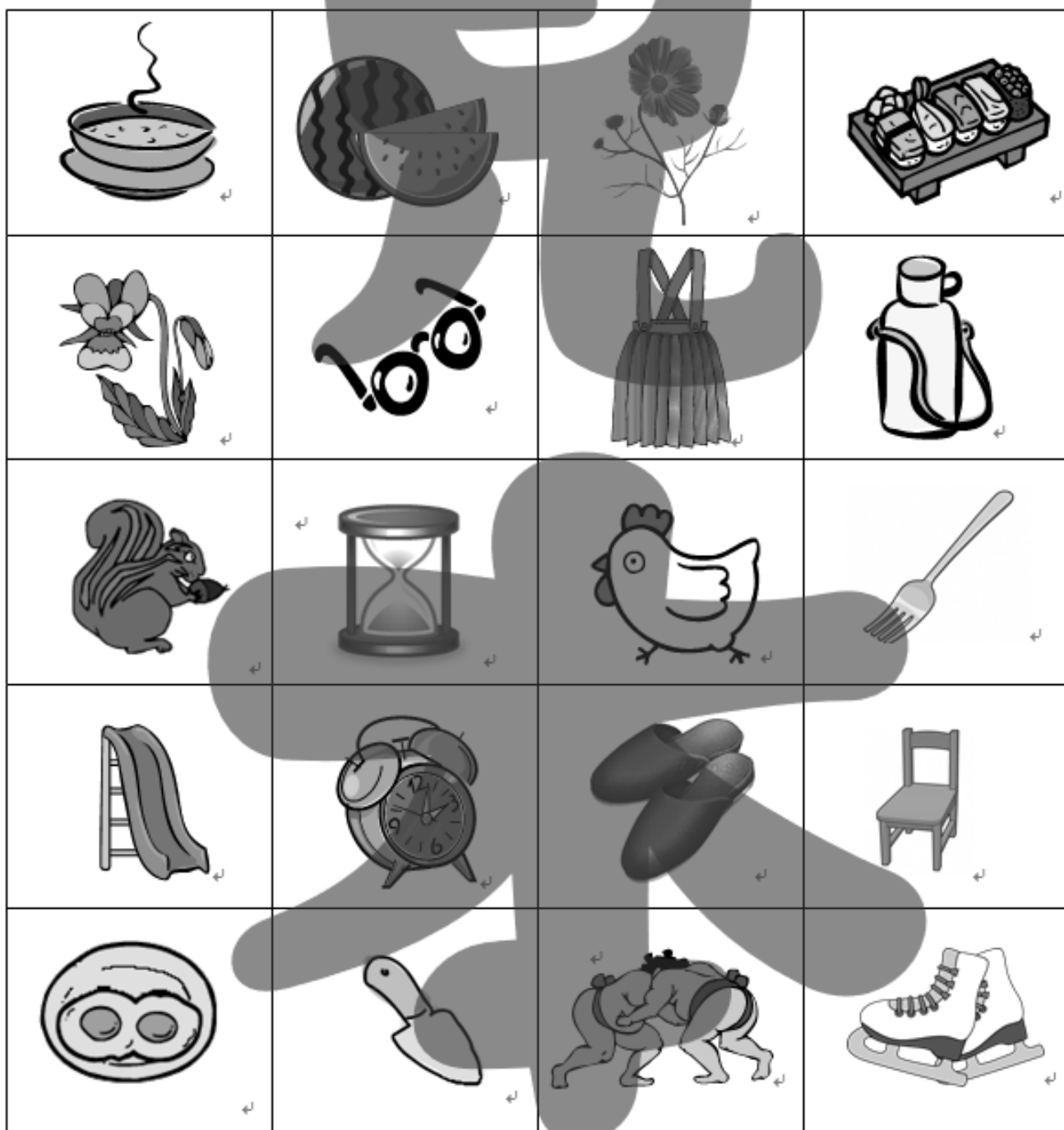
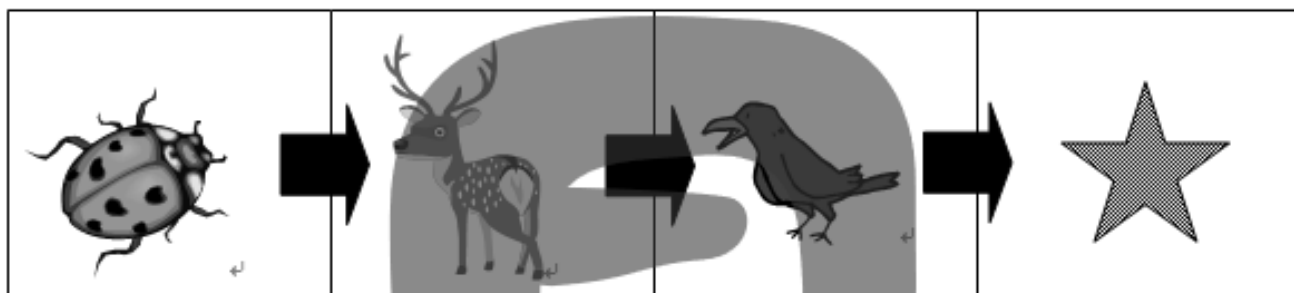


# しりとり①

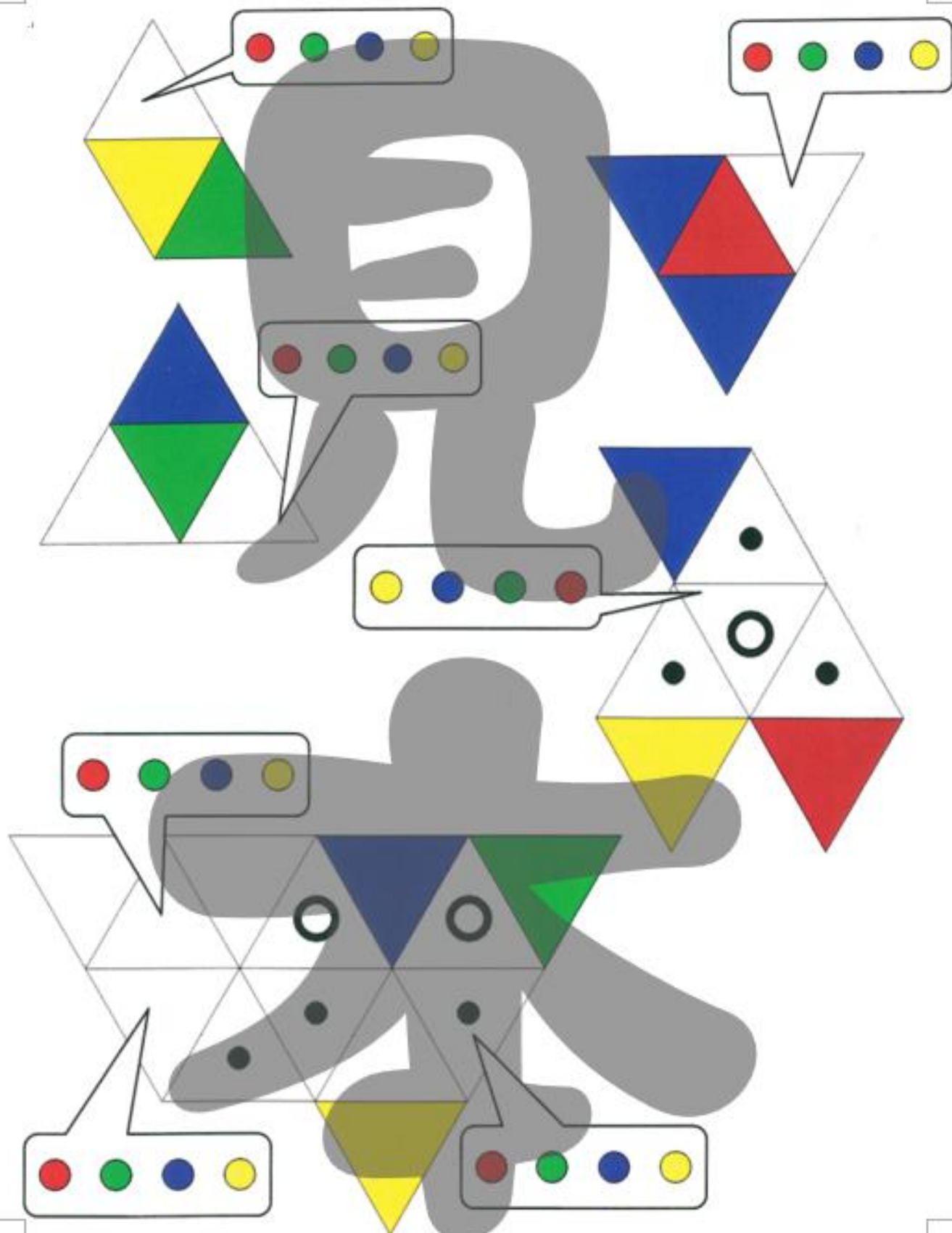


4 paper airplanes (left)      4 paper airplanes (right)  
 2 hands showing 2 fingers (left)      2 hands showing 2 fingers (right)  
 2 hands showing 5 fingers (left)      2 hands showing 5 fingers (right)

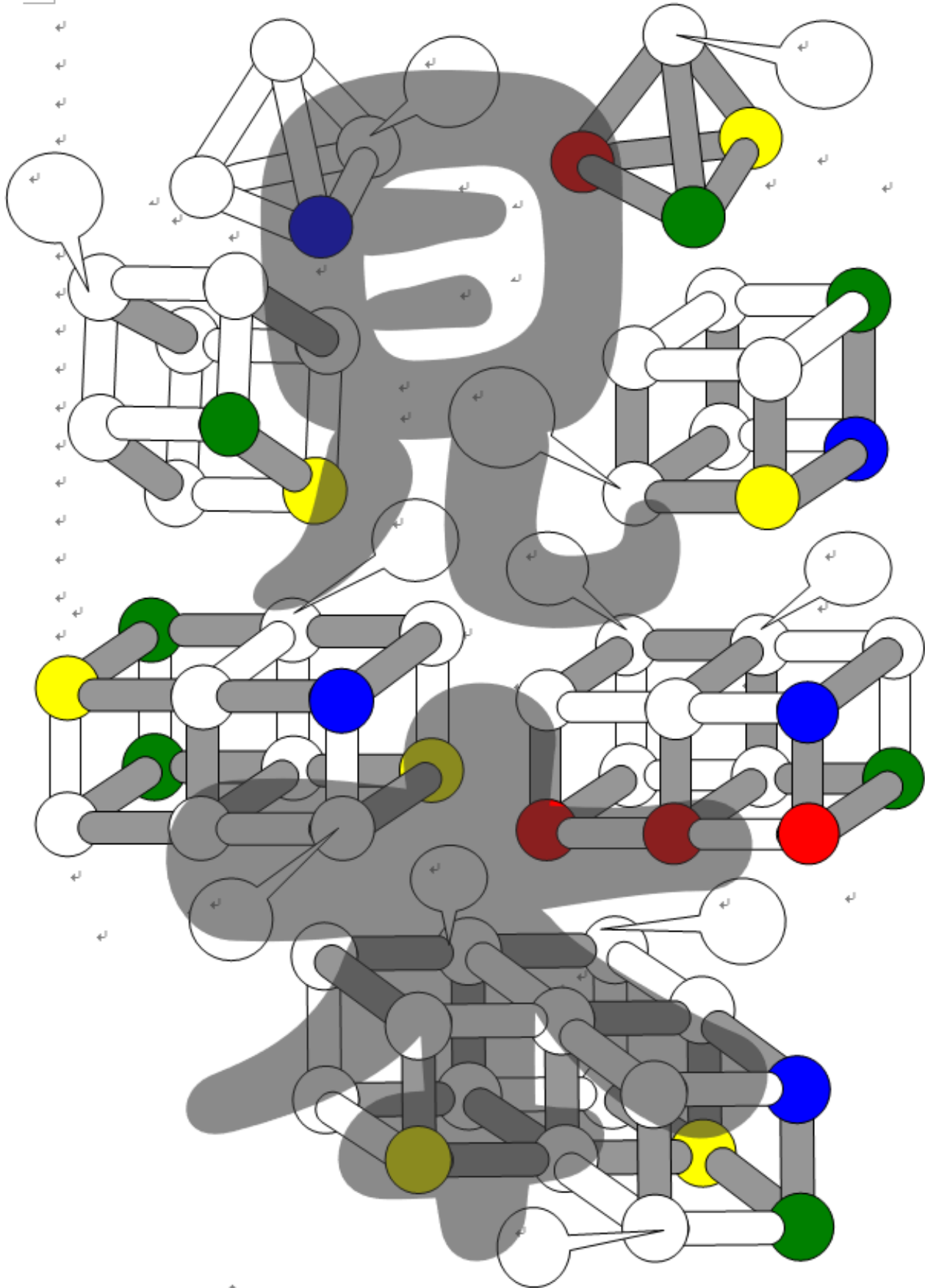
8 paper airplanes (left)      8 paper airplanes (right)  
 2 hands showing 5 fingers (left)      2 hands showing 2 fingers (right)  
 2 hands showing 2 fingers (left)      2 hands showing 5 fingers (right)

三角つなぎ②

Pcキッズスクール 予想問題集 開智小



# ジオマグ②





## A 問題 設問

## Pcキッズスクール 予想問題集 開智小

聞き取り。

- ① パンダのパンくんが白い旗と黒い旗を持っています。黒い旗を上にあげ、白い旗は下にさげています。さて、パンくんはどれですか。合っている絵の上に○をつけましょう。
- ②～⑤見本につき問題文省略。

なぜなぞ①～③ 見本につき問題文省略。

数の和・差①～③。

この絵はネコが魚を食べたことを表した絵です。左上の四角の中がはじめにあった魚です。ネコの下にある丸の中はネコが食べた魚です。そして右上の四角の中が残った魚です。

- ①残った魚の数だけ右上の四角の中に○を書きましょう。
- ②ネコが食べた魚の数だけ丸の中に○を書きましょう。
- ③はじめにあった魚の数だけ左上の四角の中に○を書きましょう。

数の和・差④～⑤ 見本につき問題文省略。

数の数え方 左の絵と同じ数で同じ数え方をする絵を、右の中から見つけて○をつけましょう。

数の増減①。

2人でトランプゲームをします。数の多いカードを出した人が勝ちで、2点入ります。同じ数のときは両方に1点ずつ入ります。入った点数分だけ○を書きましょう。

数の増減②。

2人でジャンケンをします。勝つと紙飛行機が2つ増え、負けると1つ減り、あいこだと1つずつ増えます。はじめに2人は絵の数だけ紙飛行機を持っています。ジャンケンが終わったとき、いくつずつ紙飛行機を持っていますか。その数だけ○を書きましょう。

数の増減③④ 見本につき問題文省略。

数の合成。

縦か横の隣同士の数を合わせて5になるように、すべてのマスを2つずつ○で囲みましょう。  
※斜めはありません。

すごろく。

氷山にゴールするには、それぞれいくつ進めばよいですか。その数のサイコロに○をつけましょう。  
※それぞれ合計した数が正しければ組み合わせは自由です。(6の場合 6だけでも、1と5でも、2と4でも構いませんが、3のサイコロの絵は1つしかありませんから、3と3という答え方はできません。)

買い物①② 見本につき問題文省略。

仲間探し①② 見本につき問題文省略。

仲間探し② 上の四角の中の絵と同じ仲間の絵を下から見つけて線でつなぎましょう。

お話の記憶①～④ 見本につき本文、問題文省略。

同頭音。

「う」から始まる絵を見つけて○をつけましょう。

## A 問題 設問

## Pcキッズスクール 予想問題集 開智小

同尾音 「ま」で終わる絵を見つけて○をつけましょう。

同音異義語 「かける」という意味の動きを表す絵を見つけて○をつけましょう。

ことばの音数

- ①「きつね」のように3音の名前を表す絵を見つけて○をつけましょう。
- ②「たべる」のように3音の動きを表す絵を見つけて○をつけましょう。

オセロ

この問題はオセロゲームのように、タテ・ヨコ・ナナメで同じ色に挟まれると○と●が変わります。グレーのマスには○と●のどちらが入るか考えて、右の四角の○と●の横に○を書きましょう。また、挟まれて色が変わるものすべてを1つずつ○で囲みましょう。

しりとり①

しりとりをして、星印のところに当てはまる絵を下の中から見つけて○をつけましょう。

しりとり②

左・真ん中・右の絵をしりとりになるように線でつなげましょう。つなげられない絵はありません。

しりとり③④ 見本につき問題文省略

しりとり迷路

絵のように、いか・かめ・めだか・かい・いか・・・と、しりとりをしていきます。白の矢印から始めて黒の矢印まで、しりとりをしながら線を引いていきます。線の引き方はいろいろあります。どの引き方でもいいです。黒の矢印まで行ったら、今書いた線と同じ線を右の部屋に書き写してください。間違えた時は、2本線を引いて、正しいところからやり直してください。

頭音

左の四角の中の絵の始まりの音を組み合わせると、右のどの絵になりますか。線を引きましょう。

尾音

左の四角の中の絵の終わりの音を組み合わせると、右のどの絵になりますか。線を引きましょう。

点図形①

左側に書いてある模様と同じように、右側に模様を描きましょう。

点図形②

左側に書いてある模様を見て、鏡に映ったように、右と左を反対にした模様を描きましょう。

聞き取り(数)

- ・シロクマの数だけシロクマの絵の横に○を書きましょう。
- ・キリンとカバではどちらが多いですか。多い方の動物の絵の横に多い分だけ○を書きましょう。
- ・フタを全部で7頭にするには、あと何頭足りませんか。フタの絵の横に足りないフタの数だけ○を書きましょう。
- ・ウサギとシマウマにニンジンあげます。ウサギには1本ずつ、シマウマには2本ずつあげると、ニンジンは全部で何本必要ですか。必要な数だけニンジン絵の横に○を書きましょう。

迷路 A①② 見本につき本文省略

## アイスの色①②

左のケースの中にあるアイスを使って2段や3段のアイスを作るとしたら、何種類のアイスが作れますか。アイスと同じ色のクーピーで○を書きましょう。

## 棒の色①②

四角の中に、白と赤の○、黄色と緑と青の棒があります。棒と○のくっつき方には決まりがあります。棒と棒の間に挟まっている○が白の場合は、同じ色の棒がくっつき、○が赤の場合は、違う色の棒がくっつきます。シマシマのところに決まり通りに当てはまるもの全てに○をつけましょう。

## ジオマグ①②

緑、青、赤、黄色のボールと白、グレーの棒があります。白い棒は同じ色のボールをくっつけることができます。グレーの棒は違う色のボールをくっつけることができます。色のついていないボールは何色が考えて吹き出しの中を合う色で塗りましょう。

## 三角つなぎ①

緑、青、赤、の三角と白、黒の棒があります。白い棒は同じ色の三角をくっつけることができます。黒い棒は違う色の三角をくっつけることができます。色のついていない三角は本当は何色なのかを考えて吹き出しの中を合う色で塗りましょう。

## 三角つなぎ②

4色の三角をくっつけて色々な形を作ります。但し、同じ色同士くっつけることはできません。三角の中に黒い点と、黒い輪っかのあるものがあります。何も印のない三角には1つの色の三角がつき、黒い点の三角には2つの色の三角がつき、黒い輪っかの三角には3つの色の三角がつきます。吹き出しのついている三角は何色になるか考え、合う色に○をつけましょう。

## 立体同図形①②

お手本と同じ形をすべて見つけて○をつけましょう。(向きが違うものも同じ形です。)  
※試験の際模型は置いてありませんでした。絵から立体の積み木を想像して取り組みましょう。

## 立体同図形③

お手本と同じ形をすべて見つけて○をつけましょう。(向きが違うものも同じ形です。)  
《注意》展開図① 立体同図形③から模型を作成してご使用ください。

## 立体同図形④～⑥

見本につき問題文省略

## パズル①

左の形を作るには、右のどのブロックを組み合わせるとよいですか。1組だけ探し、○をつけましょう。  
※ブロックはクルクル回すことはできても、表裏をひっくり返すことはできません。

## パズル②

6種類の数と色が違うピースを重ねないように上手く組み合わせて、パズルを完成させ、使ったピースの色を下の○の中にクレヨンで塗りましょう。

《注意》展開図②のパズル用のピースを1つずつ切り取って、裏返しでも使えるように裏に同じ色を塗ってご使用ください。

## 積木の組合せ①②

上のお手本はくっついてよいもの同士の積木です。このようにくっついてよい積木だけでできているものに○をつけましょう。

※②の問題の中には隠れている積木があります。その場合は、お手本の6つの積木は何色が何個あるかよく見て、隠れている積木の色を判断して取り組んでください。



## 積木の色①②

枠の中にある積み木を使って形を作ります。そのとき同じ色の積み木同士をくっつけることはできません。吹き出しがついている積み木の色がわかったら、吹き出しをその色で塗りましょう。

## 迷路①

同じマーク同士を線で結びましょう。斜めに通ったり、外を通ったりしてはいけません。また、1つのマスを通ることができるのは1回だけです。他の線が通ったところを通ったり、横切って交差したりしてはいけません。他のマークが入っているマスも通ることはできません。

## 迷路② 見本につき問題文省略

## 魚釣り①②

魚をひもで取る問題です。1本のひもで魚を5匹ずつ取るように線を引きましょう。ヤドカリを取ってはいけません。また、石や水槽にぶつかってもいけません。ひもとひもがぶつかってもいけません。1度取った魚をもう1度取ることもできません。取り方によっては魚が残ってしまうかもしれませんが、その時は、残った魚はそのままにして、次の問題に進みましょう。

## 立体の合成

左の積み木を右のようにするには、下のどの積み木を組み合わせればよいですか。すべて見つけて○をつけましょう。

## 重ね図形①

左の2枚のカードを重ねると、どのようになりますか。良いと思うものに○をつけましょう。カードは回転させてから重ねてもよいですが、裏返しにしてはいけません。

## 重ね図形②

左の2枚のカードをそのまま重ねると、どのようになりますか。良いと思うものに○をつけましょう。

## 系列完成①②

星印のところには何を入れたらよいですか。よいと思うものを下から見つけて○をつけましょう。

## 欠所補完①

黒く塗りつぶされたところに何を入れたらよいですか。よいと思うものを下から見つけて○をつけましょう。

## 欠所補完②

?に入るものを右から見つけて○をつけましょう。

## 図形の合成

左上の形を組み合わせて右の形は作られています。その中に1つずつ作れない形があります。それを見つけて○をつけましょう。お手本は回転させてもよいですが、表裏をひっくり返すことはできません。

## マジックBOX①②

左の形が箱の中に入ると右の形に変わります。上の3つのお手本をよく見て、星には何が入るか考えて右の中からあてはまる形を見つけて○をつけましょう。

## 回転図形①② 見本につき問題文省略

## ボールの進路

矢印のところに、ボールをのせると、ボールは大きい○から小さい○の方に●まで転がります。?に入るものを下の点線の中から見つけて○をつけましょう。