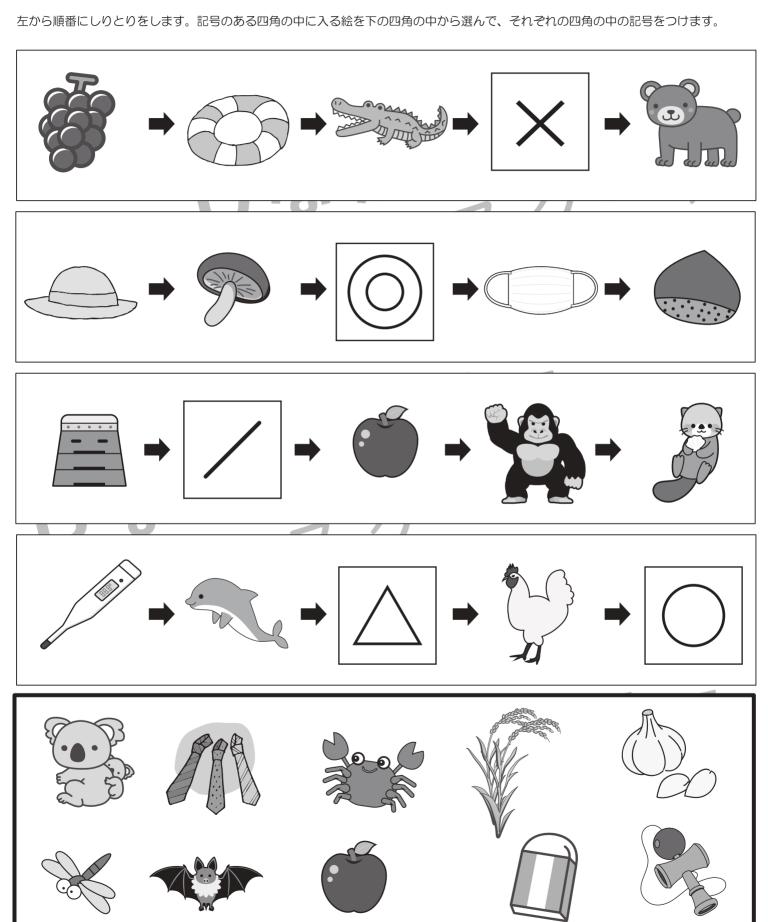
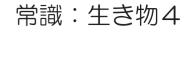


言語: しりとり 14





①足が4本の生き物に〇をつけます。 ②足が2本の生き物に〇をつけます。

























しなか、コカール

 $\widehat{2}$



















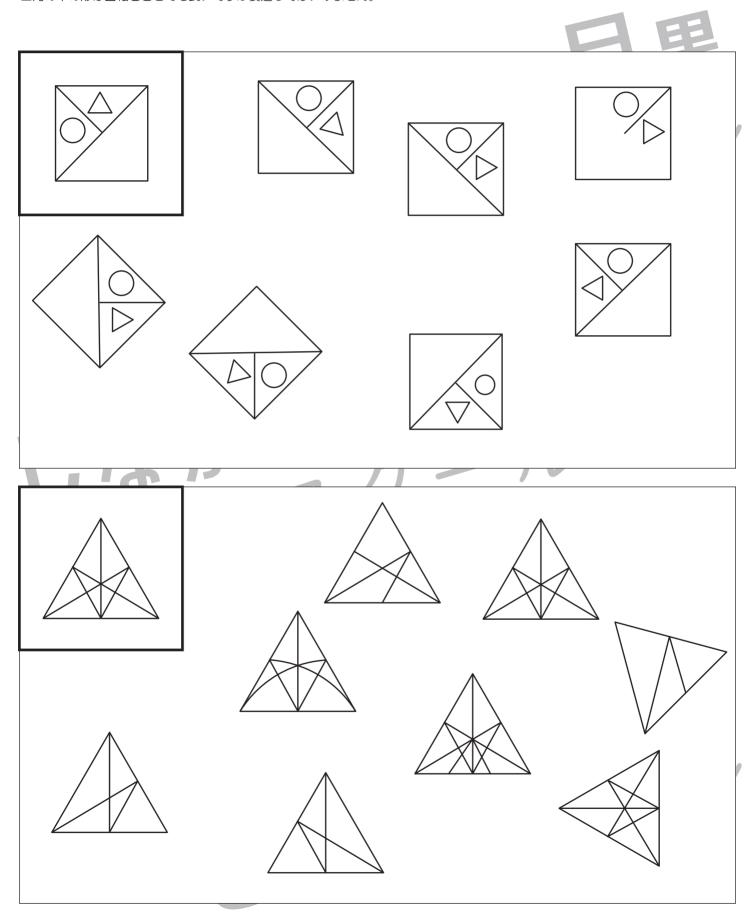






図形:同図形6

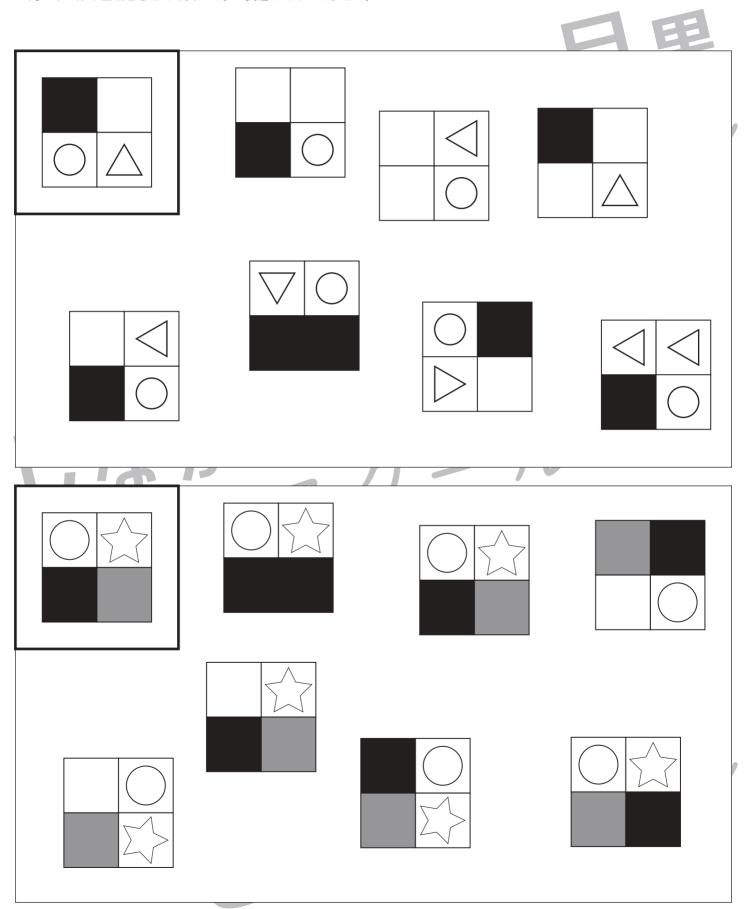
左の上の太い四角の中がお手本です。このお手本と同じ形を四角の中から見つけて〇をつけます。 四角の中の形は回転をさせても良いですが裏返してはいけません。





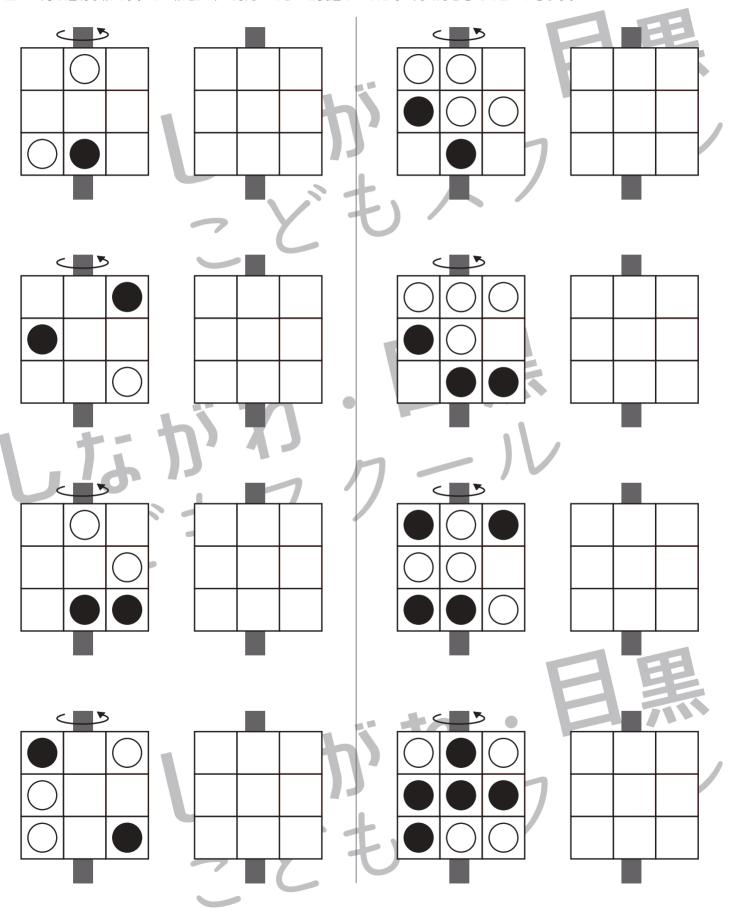
図形:同図形7

左の上の太い四角の中がお手本です。このお手本と同じ形を四角の中から見つけて〇をつけます。 四角の中の形は回転をさせても良いですが裏返してはいけません。



図形:反転7

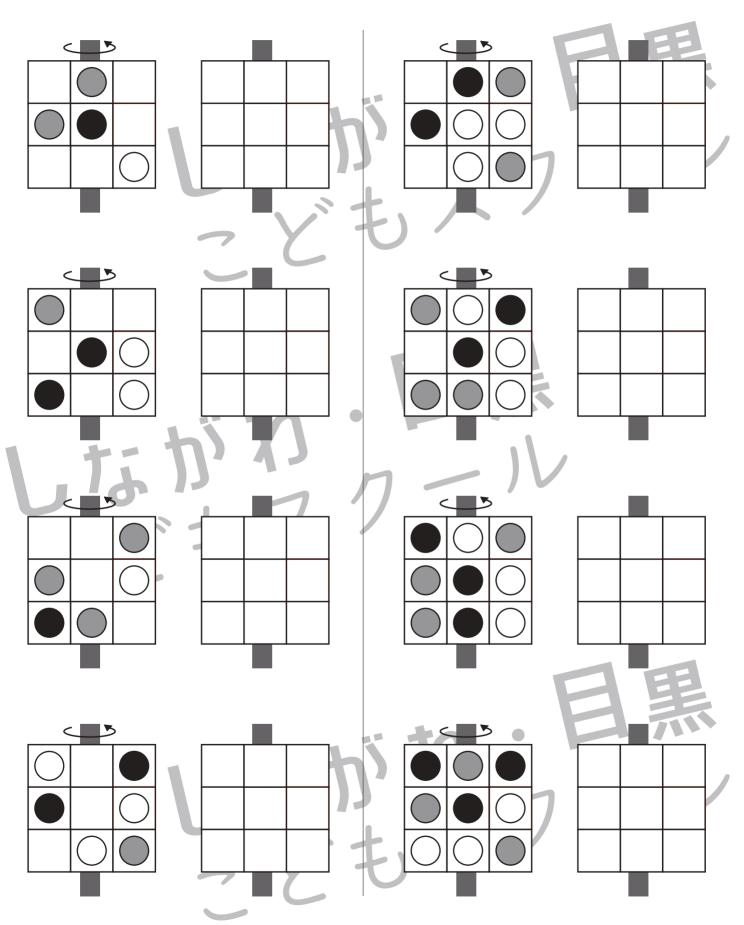
左の四角は透明な板です。この板を矢印の方向へくるっと裏返しにした時の見え方を考えて右にかきます。





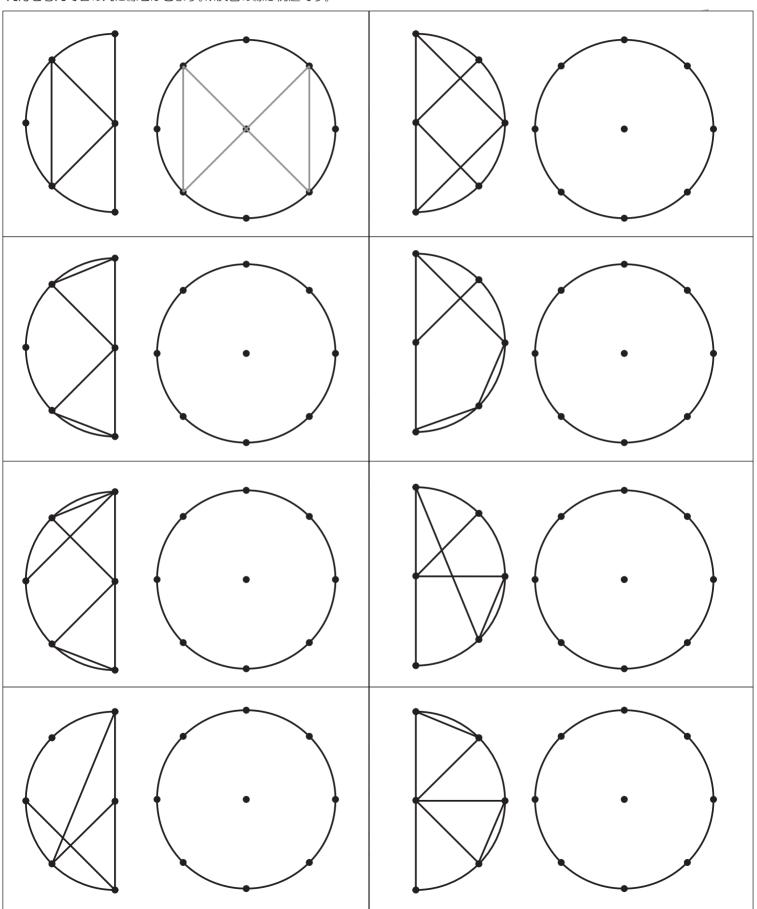
図形:反転8

左の四角は透明な板です。この板を矢印の方向へくるっと裏返しにした時の見え方を考えて白丸と黒丸だけを右の四角にかきます。



図形:模写10

それぞれの四角の中の左の形は右の丸を半分に折ったものです。折ると描いてある線がぴったり重なる約束です。このとき、広げた時の見え方を考えて右の丸に線をかきます。※灰色の線は例題です。



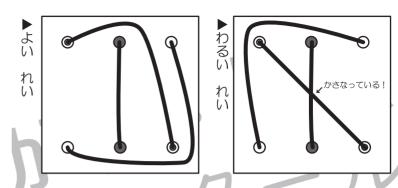


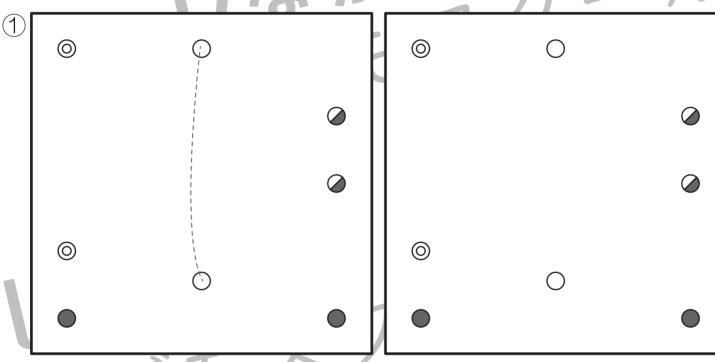
推理: 点つなぎ 1

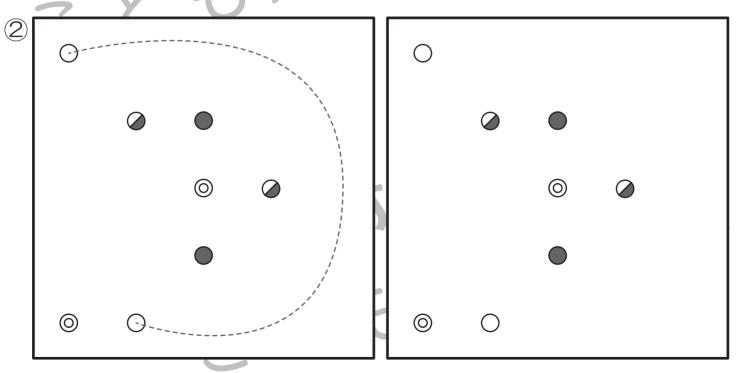
同じ記号同士を鉛筆でつなぎます。

- 1. 線が重ならないように描きます。
- 2. 枠からはみ出さないように描きます。
- 3 右のお手本もよく見て、挑戦してみましょう。

※訂正印が増えると正しい答えが描きづらくなりますので、左右にそれぞれ同じ問題を用意しています。また問題によっては、答えが何パターンか考えられます。 その場合は、違った解答も描いてみましょう。









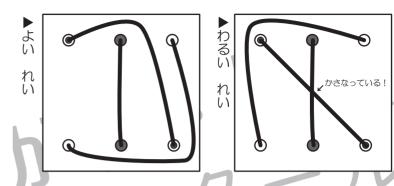


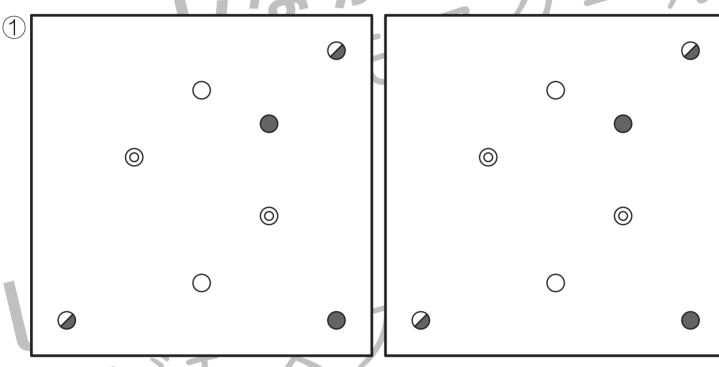
推理:点つなぎ2

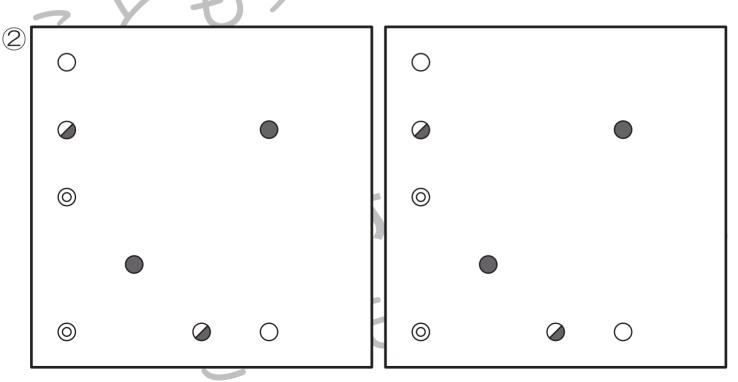
同じ記号同士を鉛筆でつなぎます。

- 1. 線が重ならないように描きます。
- 2. 枠からはみ出さないように描きます。
- 3 右のお手本もよく見て、挑戦してみましょう。

※訂正印が増えると正しい答えが描きづらくなりますので、左右にそれぞれ同じ問題を用意しています。また問題によっては、答えが何パターンか考えられます。 その場合は、違った解答も描いてみましょう。











推理:点つなぎ3

同じ記号同士を鉛筆でつなぎます。

- 1. 線が重ならないように描きます。
- 2. 枠からはみ出さないように描きます。
- 3 右のお手本もよく見て、挑戦してみましょう。

※訂正印が増えると正しい答えが描きづらくなりますので、左右にそれぞれ同じ問題を用意しています。また問題によっては、答えが何パターンか考えられます。 その場合は、違った解答も描いてみましょう。

