

西武学園文理小学校

■ペーパー

《お話の記憶》

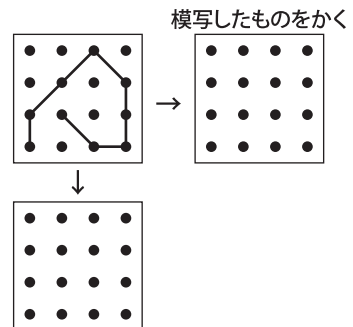
幼稚園で「3匹の子ブタ」のような劇をするお話。

- ・役がなかった動物に○をつける。
- ・このお話の季節に○をつける。
- ・お話に出てこなかった動物に○をつける。
- ・ヤギ先生のクラスの花の絵に○をつける。

《図形》

点図形模写および回転図形(右図)

お手本が左側にあり、お手本の右側に模写をし、
右に2回回転した形は、お手本の下に欄にかく。



《数量》

水量 氷を入れた時、水の量が一番多くなるものを答える。

《言語》

音の理解 お手本の絵の下に丸印がかかれており、その丸は白丸と黒丸がある。
黒丸だけでつないだ時にできる言葉の絵を答える。

《常識》

生活常識 瓶を開ける時に使う道具を答える。
地震があった時、どのマークが描かれている絵の場所に逃げるかを答える。

■ノンペーパー

《運動》

連続運動 以下2種類の連続運動を行う。

- | | |
|-------------------|---------|
| ①平均台を渡る | ①平均台を渡る |
| ②うさぎ跳びで赤い線まで進む | ②マットで前転 |
| ③ボールを蹴って、かごの中に入れる | ③玉入れ |
| ④片足バランス | ④スキップ |
| ⑤ケンケンパ | ⑤かけっこ |

《絵画》

台紙の左側に、飛行機の絵があり、右側は空白になっている台紙が配られる。
飛行機の絵を色塗りをし、右側に「幼稚園から帰ってきて、自分が遊んでいる絵」を描く。
絵を描いている最中に、どんな絵を描いているかの質問がある。

《行動観察》

しっぽ取りゲーム

10人1グループで実施。

しっぽの紐をつけ、「だるまさんが転んだ」をする。動いてしまうと鬼にしっぽを取られ、全員のしっぽがなくなってしまうと負けというルール。

ドミノ並べゲーム

チームで協力しながら、できるだけ長くなるようにドミノを並べる。