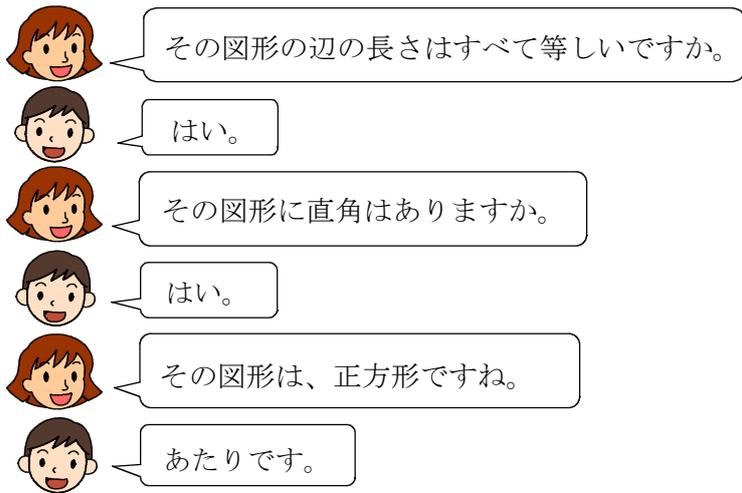


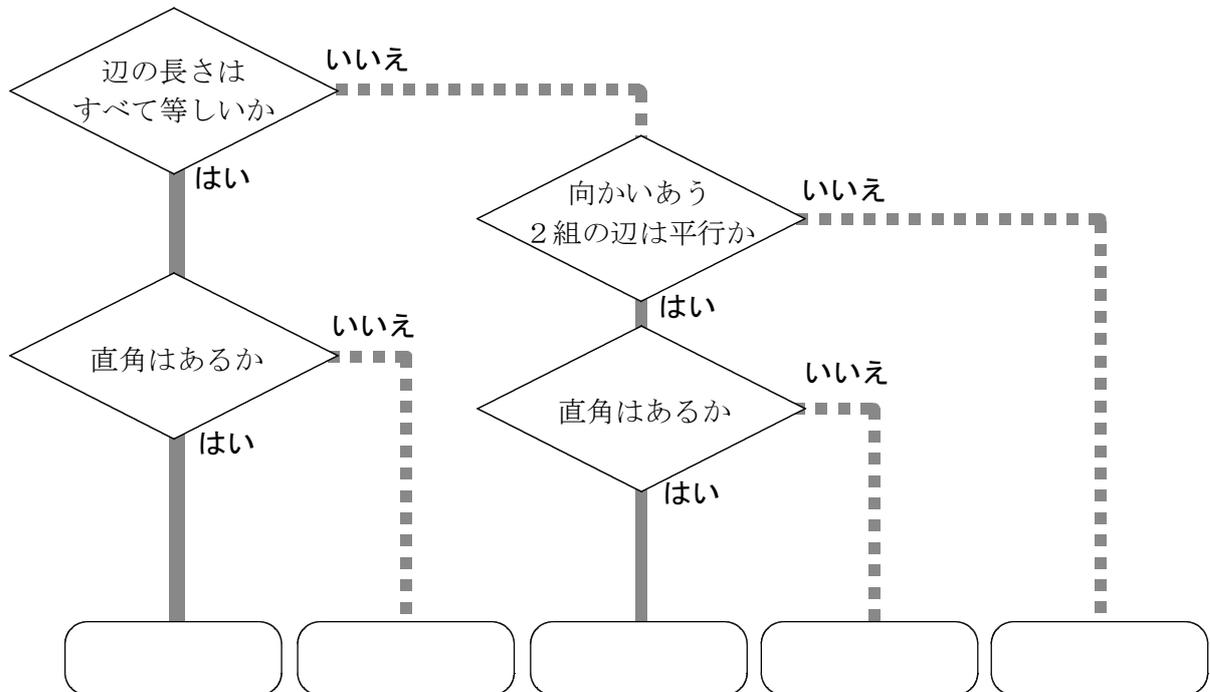
13	「プログラミング」 すきな図形をあてよう	年 組 番 名前 ()
----	-------------------------	-----------------

みちるさんとけんたさんは、すきな図形をあてるゲームをしています。
ゲームのルール

- 1人が「正方形」「長方形」「へいこうしへんけい平行四辺形」「台形」「ひし形」の中からすきな図形をきめる。
- もう1人がしつ問をして、その図形をあてる。
しつ問は「はい」「いいえ」で答えられるもので、3回までしてよい。



答えを見つけていく様子を、次のような図に表しました。○にあてはまる図形の名前を書きましょう。



ここから下は先生がチェックをします。(どちらかあてはまるほうに必ず図)

- 自分の考えを分かりやすくかけています。より分かりやすくかけるように努力しよう。
- 自分の考えをかこうとがんばっています。その態度がすばらしい。つづけよう。