

34 どのようにすすむでしょう

おうちのかたへ

プログラミング的な思考のしかたを学びます。見本のように、指示された通りにマス
を移動しましょう。また、文章の指示通りにマスに印をつけましょう。

| | |
|--------|-----|
| が つ | なまえ |
| に ち | |



① ぶんを よんで、おとこのこや おんなのこ、やじるしの
マークを めいれいの とおりに うごかししょう。

した→みぎ→みぎ→したと
すすみました。おとこのこは
どこに いますか。
○を かきしょう。

| | | | |
|-----|----|--|----|
| | うえ | | |
| | | | |
| ひだり | | | みぎ |
| | | | |
| | | | した |

さいころを ふって、
1は うえ、2は した、3と 4は ひだり、
5と 6は みぎに すすみます。
5かい ふって、2→5→6→1→4
だったとき、おんなのこは
どこに いますか。○を かきしょう。

| | | | |
|-----|----|--|----|
| | うえ | | |
| | | | |
| ひだり | | | みぎ |
| | | | |
| | | | した |

つぎの めいれいの とおりに すすみましょう。
① その ばしょで みぎを むく。
② まえに 1マス すすむ。
③ その ばしょで みぎを むく。
④ うしろに 2マス すすむ。
このときの やじるしを かきしょう。

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

