

▼今月の『ポピー』の国語で学習するおもな内容と大切なことがらです。

□の数字は、教科書のページ数です。

2年 ジャンプロケットを作ろう □ 69～79

- 紙コップのロケットがゴムの力で飛び出すおもちゃ、「ジャンプロケット」の作り方について書かれた**説明文**です。
- 分かりやすく説明するためにどんな工夫がされているかを、考えて読みます。
- 用意するもの**
材料と使う道具を、写真を添えて書く。
- 作り方**
「まず」「つぎに」などの順序を表す言葉を使う。「一とび出すしかけを…」
↓「二、ロケットとはっしや台を…」と、番号を使って説明する。
- あそび方**
写真を添えて、手順を具体的に説明する。

1年 スイミー

□ 63～81

- 大きな魚を追い出すために、小さな魚たちが活躍する**物語**です。
- 場面の様子や登場人物の気持ちを想像しながら読み取ります。
- 1 小さな魚たちをおそうまぐろ。
- 2 暗い海の底でのスイミー。
- 3 まぐろを追い出そうと知恵をしばるスイミー。
- 4 一匹の大きな魚みたいになって、まぐろを追いつ出す小さな魚たち。



スイミーは、大きな魚の目になるよ。

4年 ウミガメの命をつなぐ □ 47～59



- ウミガメ保護の研究を進める名古屋港水族館の取り組みを紹介した**説明文**です。
- 1 名古屋港水族館は、開館当時からウミガメの研究を進めてきた。
- 館内に人工の砂浜を作って、たまごを産ませる。
- かえった子ガメにタグを付けて放流する。
- 放した場所と再びつかまえた場所しかわからない。
- 2 背中に送信機を付けて放流する調査を始める。
- いつ、どこで泳いでいるかがわかる。
- どこで成長しているか、わかるようになったんだね。

3年 モチモチの木

□ 35～55

- 峠のりょうし小屋にじさまと二人でくらす、五歳の豆太のお話です。
- 1 おくびょうな豆太は、じさまなしで夜中に一人でせつちんにも行けない。
- 2 今夜は、小屋のすぐ前のモチモチの木に、**勇氣**のある子どもしか見ることができない灯がともるという。
- 「……それじゃあ、おらは、とってもだめだ……」
- 3 その真夜中に、じさまが腹を押さえて苦しんだ……。



豆太は、ふもとのお医者様呼びに行けるかな。

6年 「迷う」

□ 75～85

- 「迷う」ということについて、さまざまな事例を挙げて考察した**エッセイ**です。
- 書き方の工夫にも注目して読みます。
- 「発端」** 知人の飼い猫の名前「マヨちゃん」の由来は、迷いこんできたから。
- 「注文に迷う」** フランス人は、食事の注文に思う存分迷う。
- 「漢字の形に迷う」** すらすら書いた漢字が変に見えてくる。
- 「道に迷う」** 歩くほど見当違いの方向へ行ってしまう。
- 「アリは迷わない」** 太陽の方向を……
- 連想ゲームのように次々に話題がつながっていくぞ。



5年 雪わたり

□ 35～65



宮沢賢治の代表的な作品を、何冊か読んでみよう。ほくは、「風の又三郎」を読んでみたい!

- 子ぎつねと人間の子** 子どもの心温まる交流を、歌のやりとりを交えて描いた宮沢賢治の作品です。
- 言葉のひびきのおもしろさやたとえなどの表現の工夫を味わいながら読みます。
- キック、キック、トントン。
- キック、キック、トントン。
- 「きつねこんこん
きつねの子、
去年きつねのこん助が、
焼いた魚を取るとして、
おしりに火がつき
きんきんきんきん。」

