

▼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

**作り方** 「まず」「つぎに」などの順序を表す言葉を使つ。「一・とび出すしかけを…」→「一・口ケツトとはつしゃ台を…」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。

- 紙「ツ」の「ケット」が「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。

## 1年スイミー

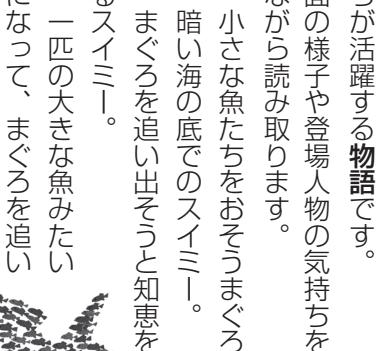
 63~81

● 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一一。
- 3 まぐろを追い出そうと知恵をしぼるスイ一一。

4 一匹の大きな魚みたいになつて、まぐろを追いで出す小さな魚たち。



4年 ウミガメの命をつなぐ 47~59



どこで成長しているか、  
わかるようになつたんだね

• 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。|| いいつ、どこで泳いでいるかがわかる。

- 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つて、たまごを産ませる。

## 3年 モチモチの木

35~55

床のりょうし小屋にじさまと一人でいく。  
す、五歳の豆太のお話です。

1 おくびような豆太は、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、勇気のある子どもしか見る」とい  
ができる。灯がともるといつ。

「……それじゃあ、おひは、ひとつも  
だめだ……」

3 その真夜中に、じさまが腹を押さえ  
て苦しみだした……。

6年「迷う」 75~85



連想ゲームのように次々に話題がつながっていくぞ。

【漢字の形に迷う】 おじやから書いた漢字  
が変に見えてくる。

【道に迷う】 歩くほど見当違いの方向へ  
行つてしまふ。

【アリは迷わない】 太陽の方向を……

●「迷う」と「わからぬ」に「らべ」や「わざ」が  
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「マコちゃん  
」の由来は、迷いこんでいたから。  
●【注文に迷う】フランス人は、食事の注

5年 雪わたり



やんきやんきやん。」  
宮沢賢治の代表的な作品を、何冊か  
読んでみよう。「ぼくは、「風の  
又三郎」を読んでみたいな！」

「もひねじんじ  
もひねの子、  
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



- 子ぎつねと人間の子じもとの心温まる交流を、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。
- ニンフ、ニンフ、へんへん。