

令和8年度(2026年度)

開智学園 3 校合同

第二回入学試験

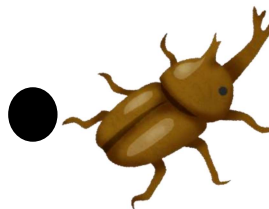
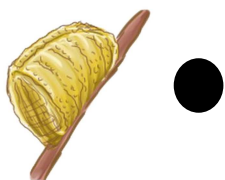
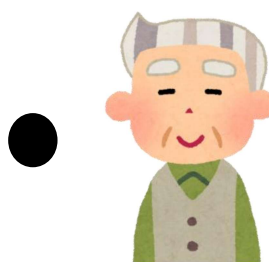
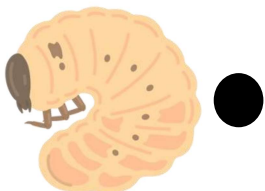
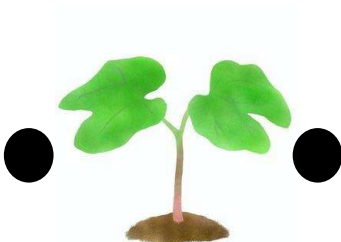


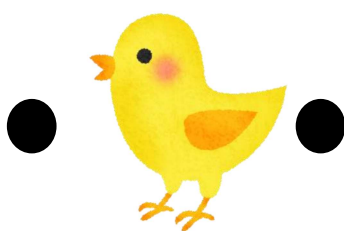
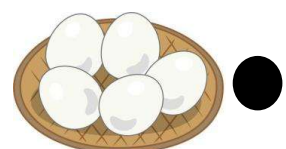
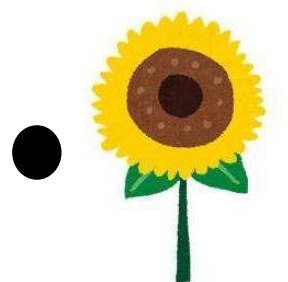
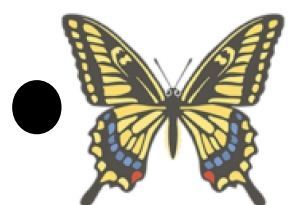
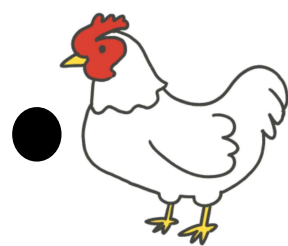
開智小学校(開智学園総合部)

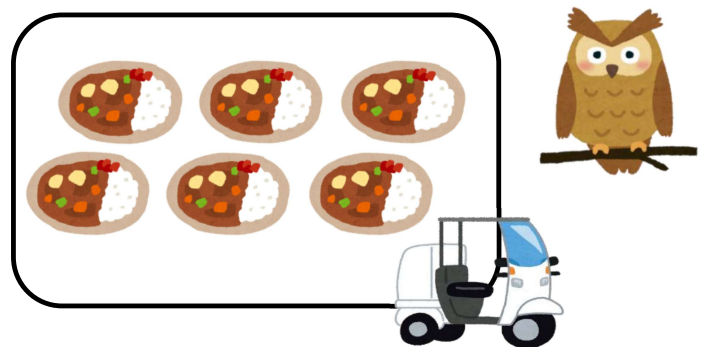
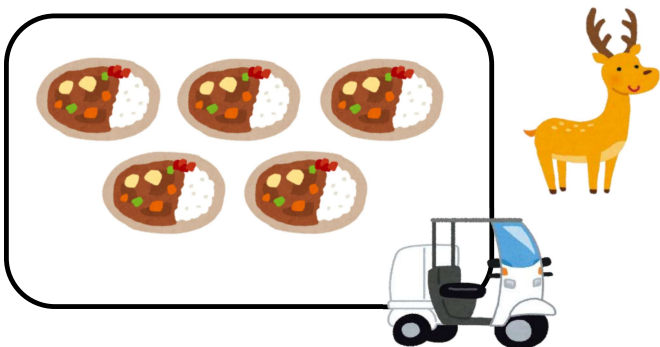
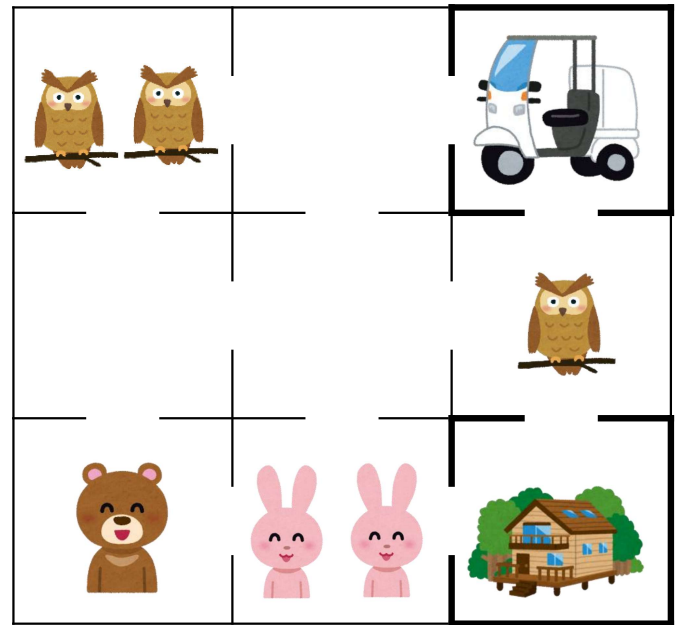
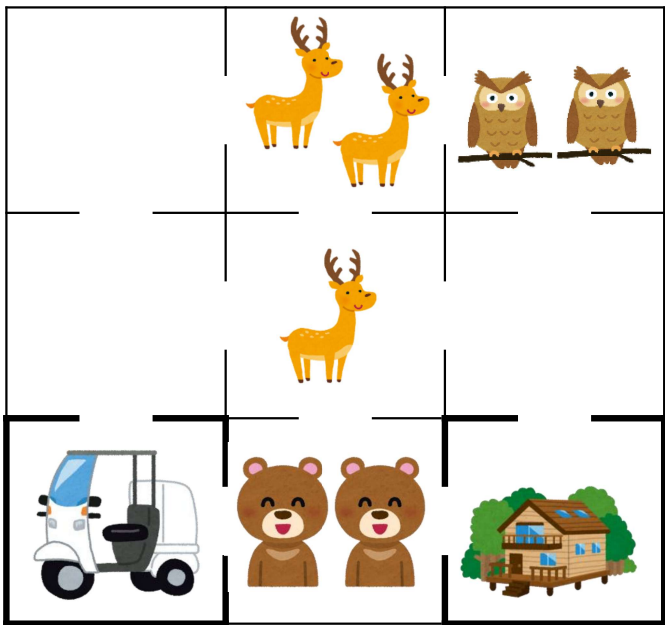
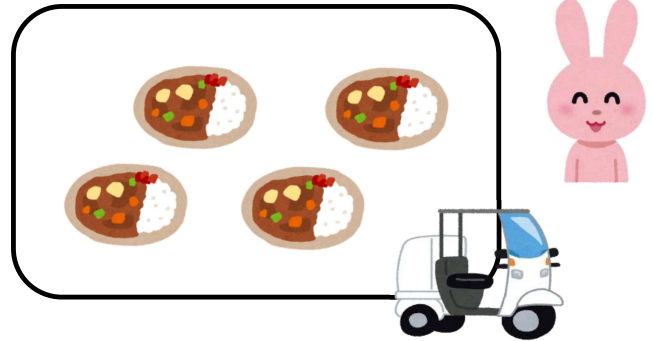
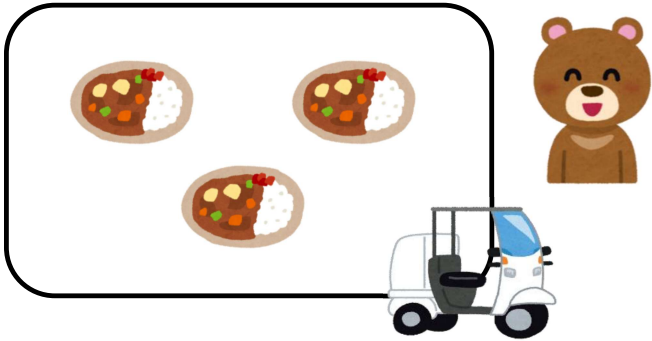
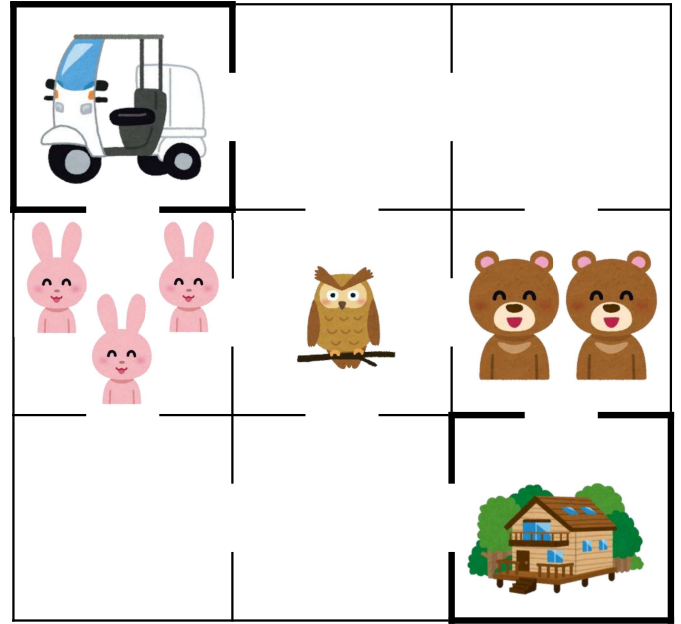
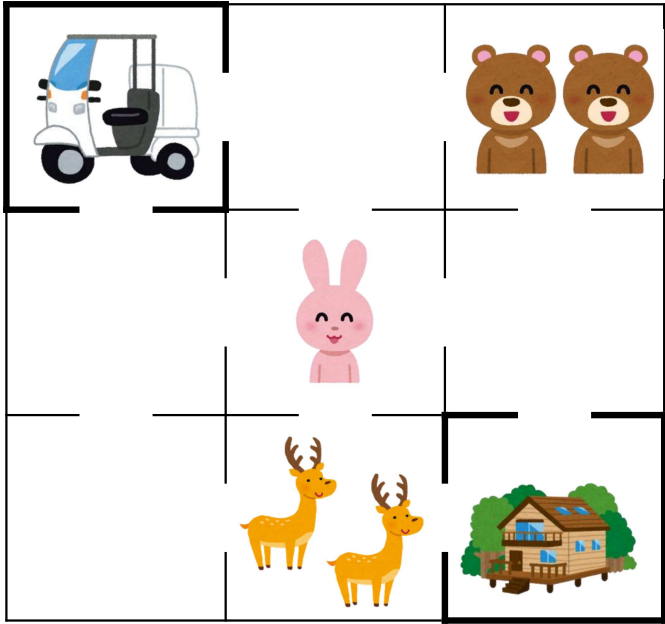
開智望小学校

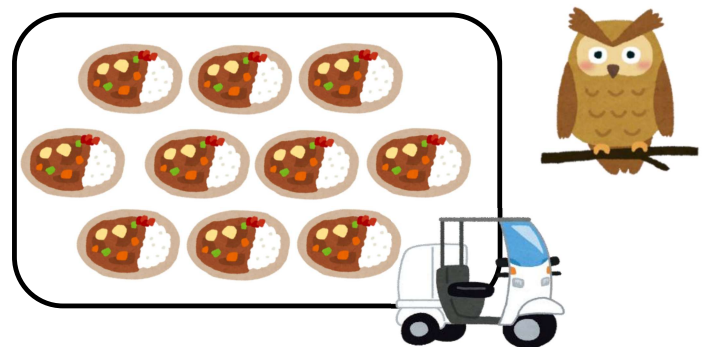
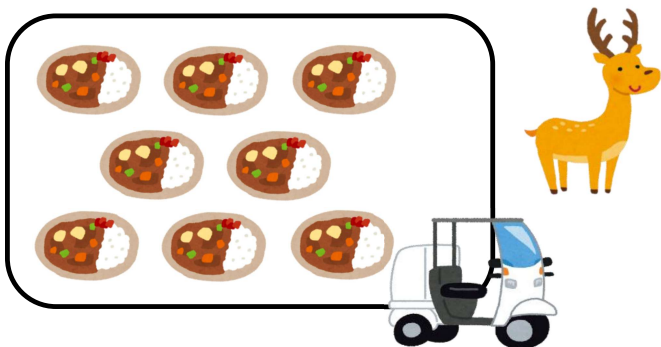
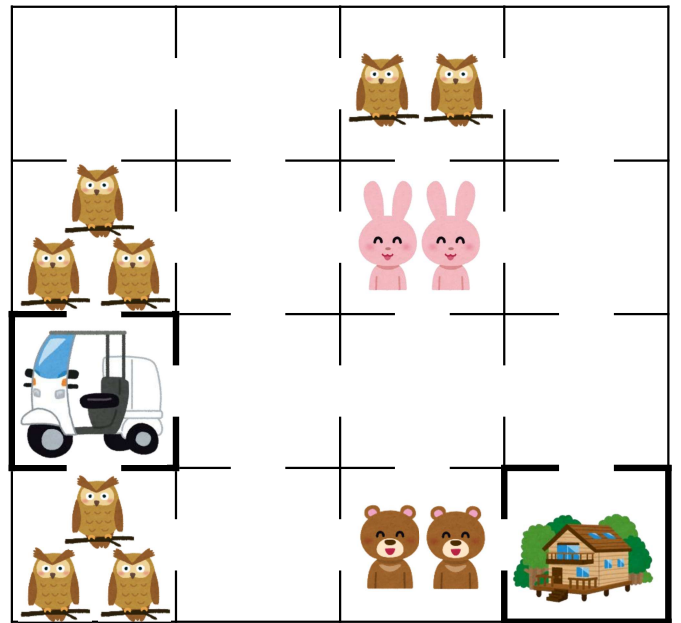
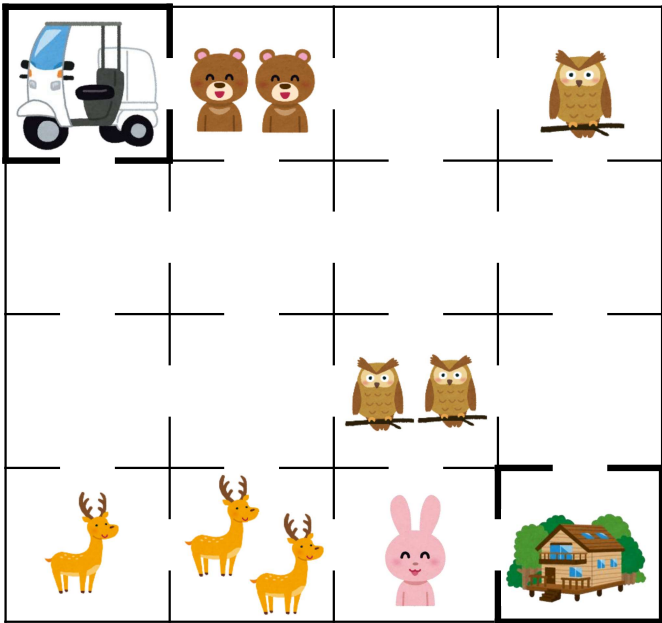
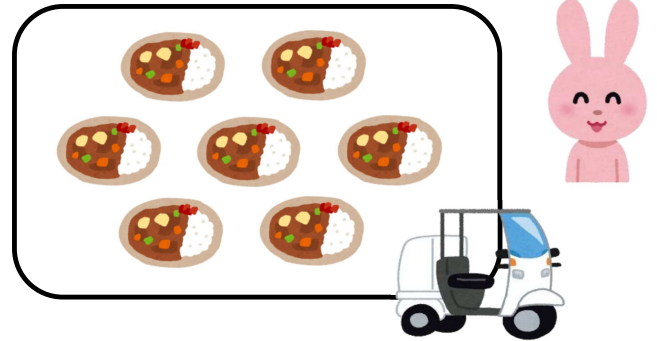
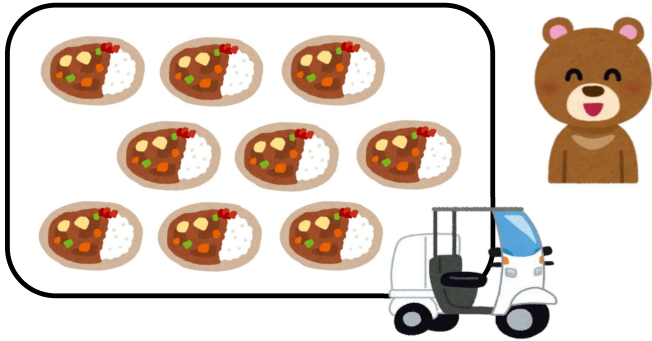
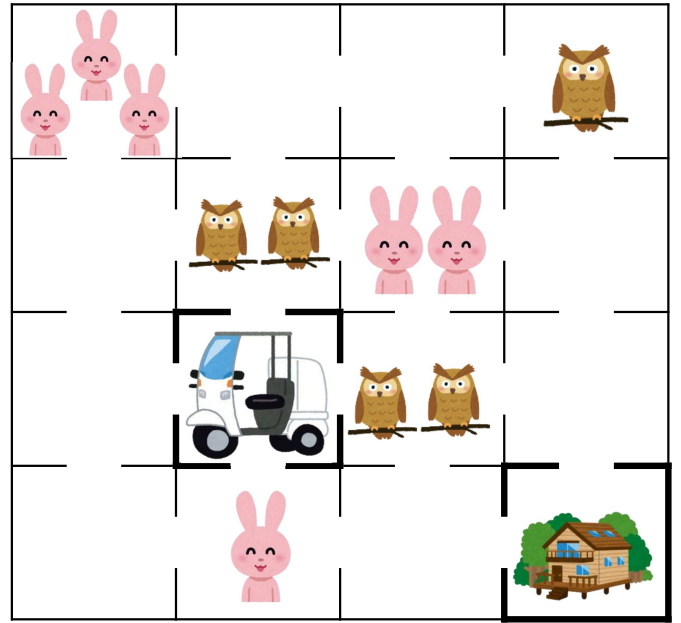
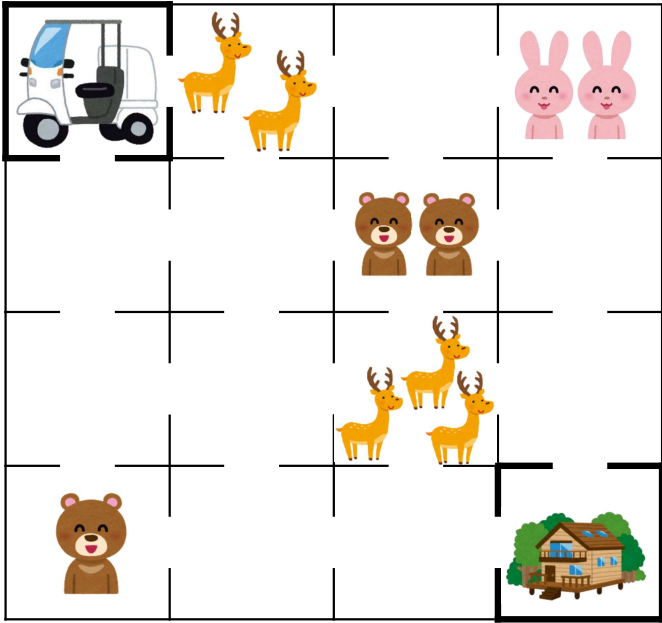
開智所沢小学校

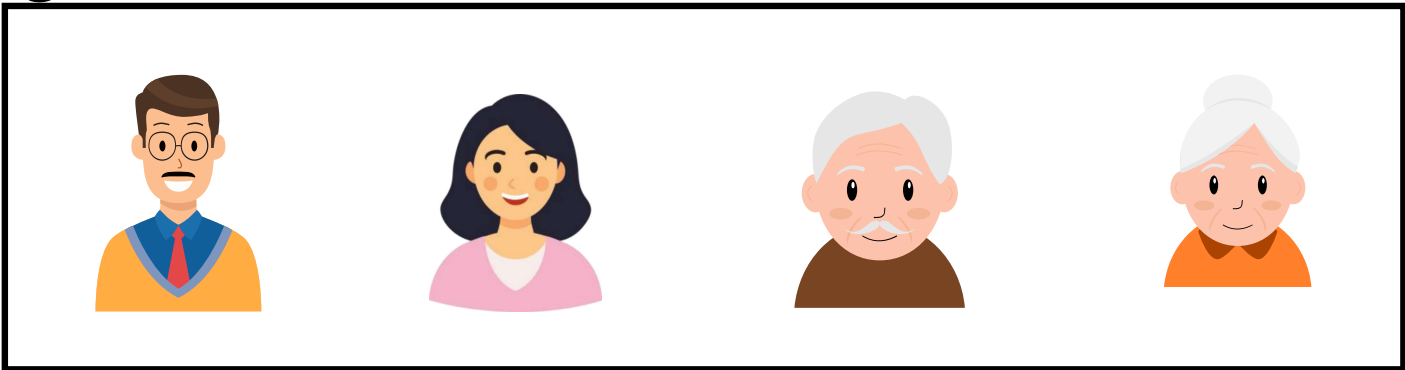
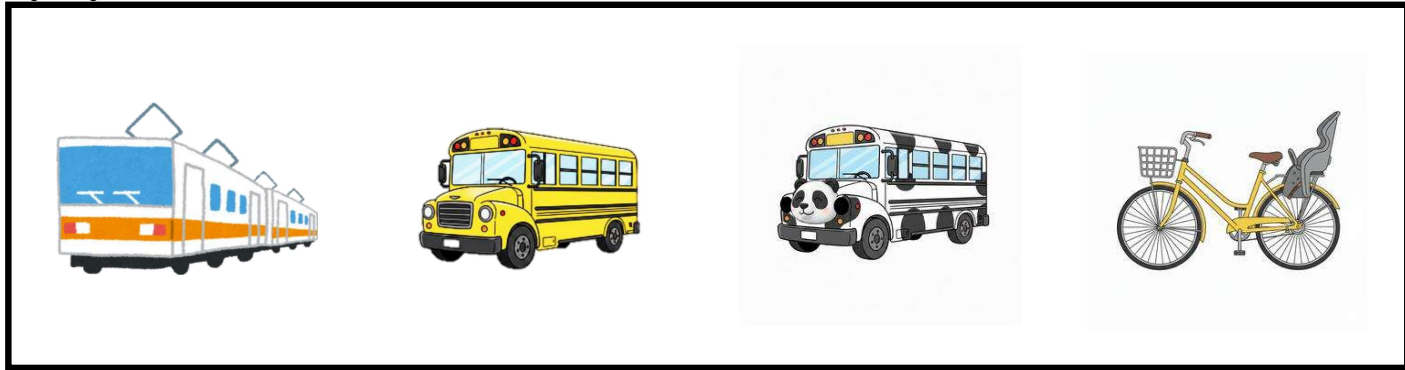
ペーパーA

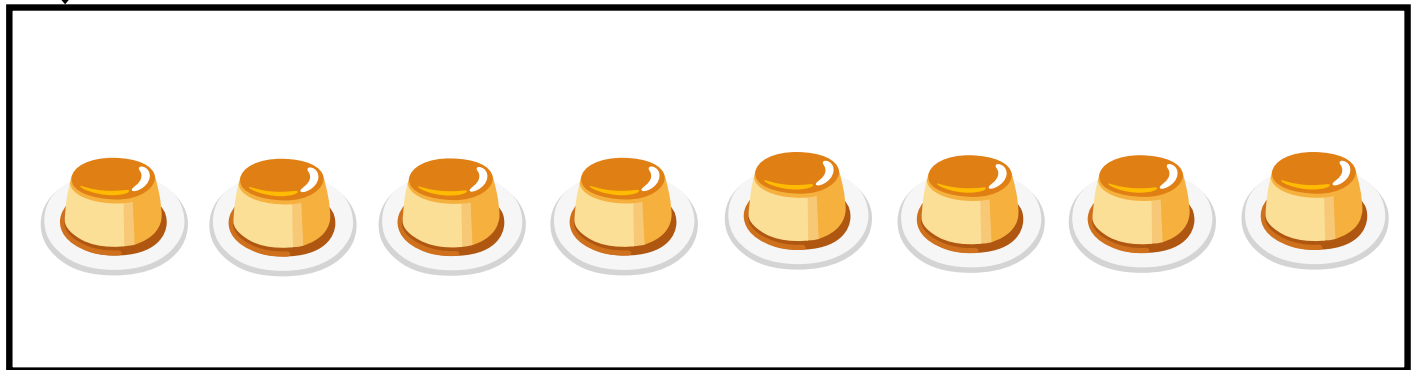




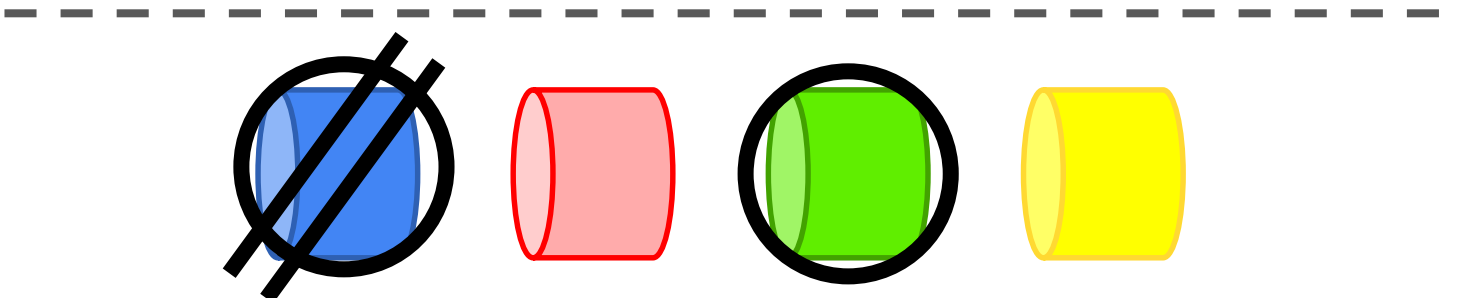
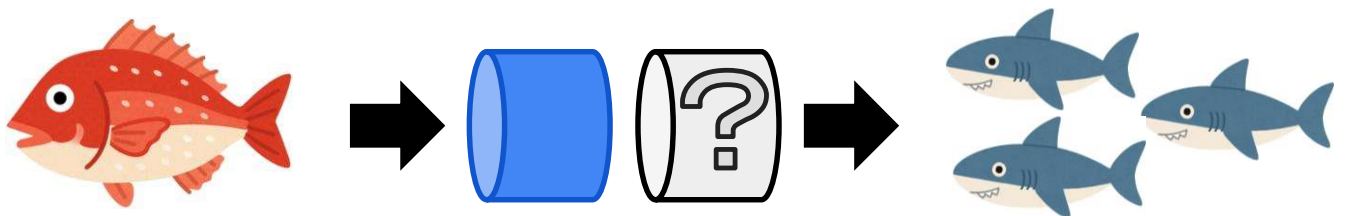
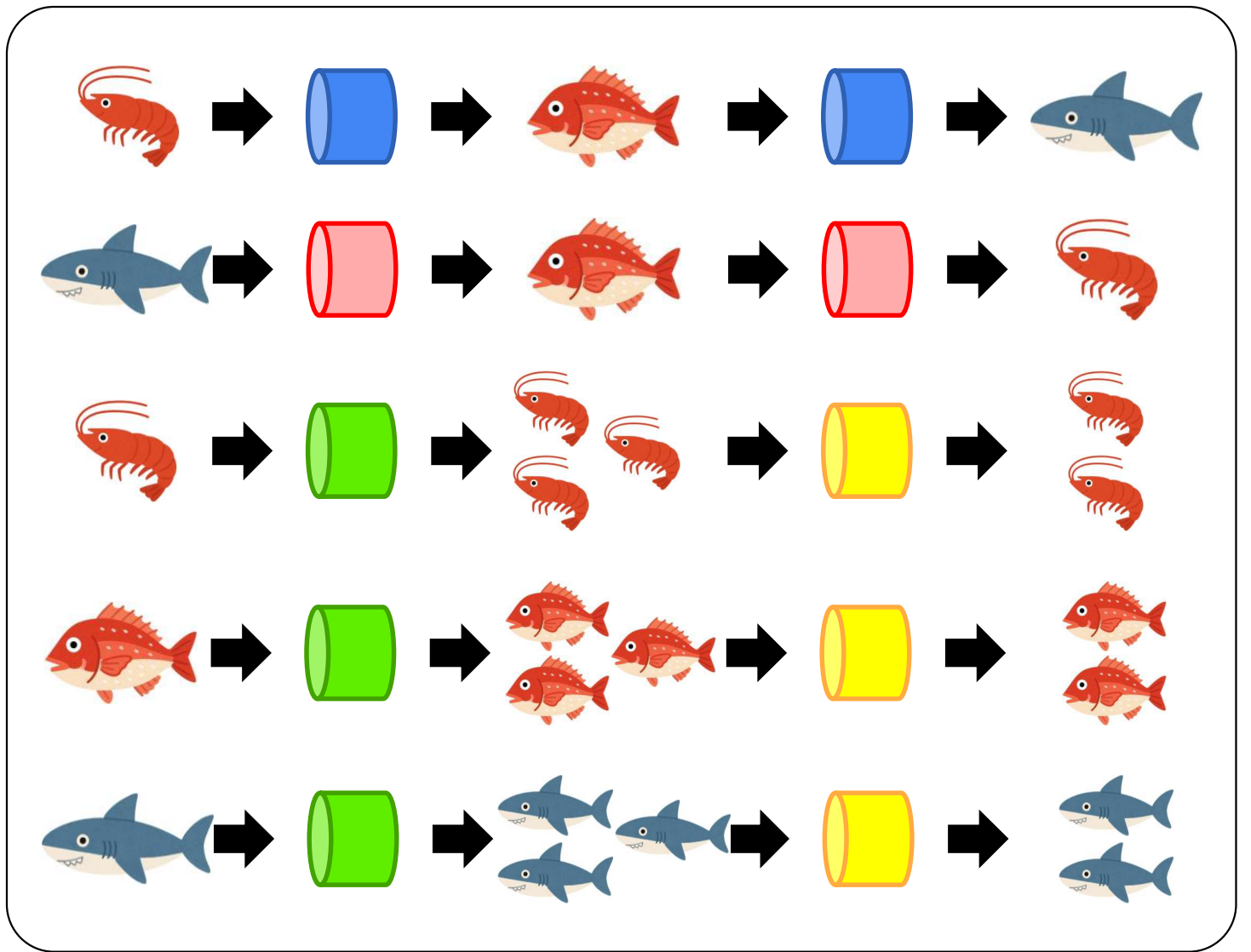
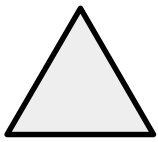


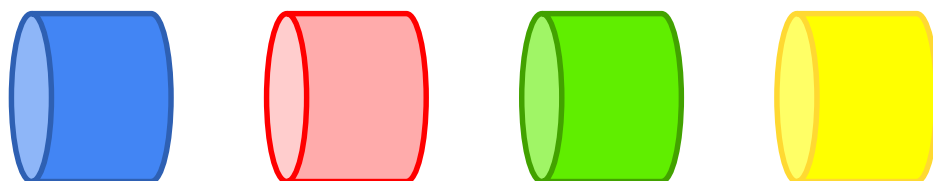
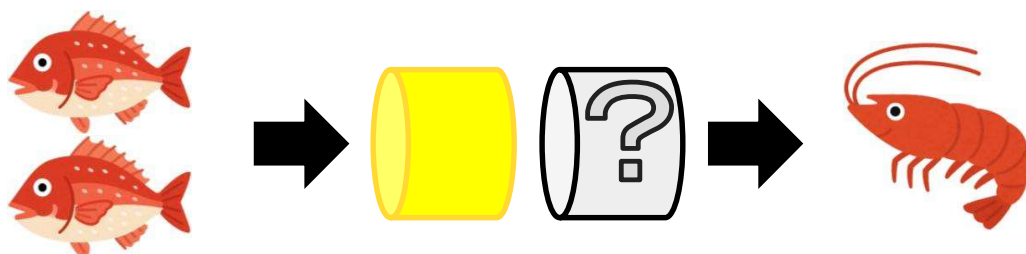
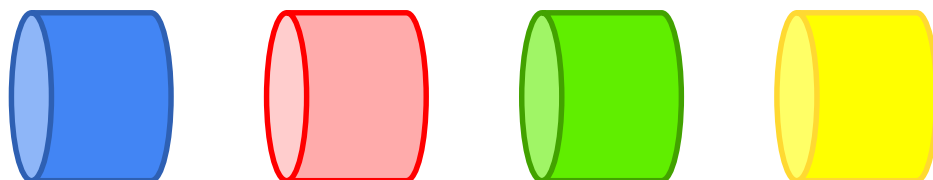
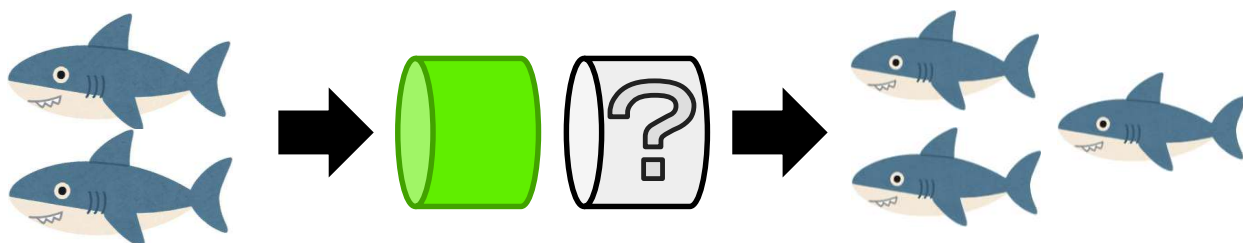
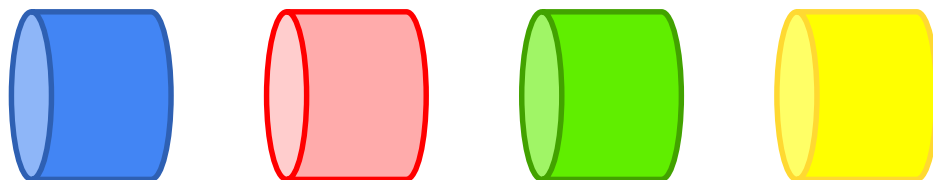
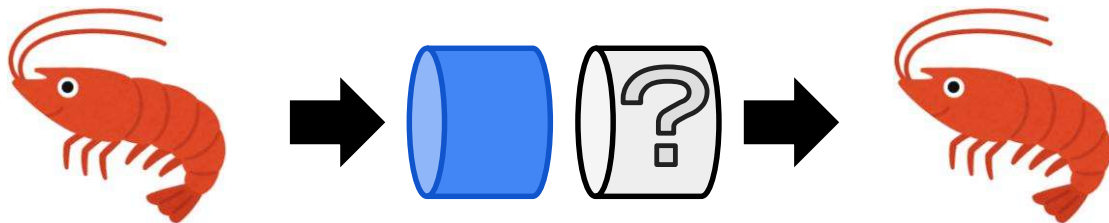


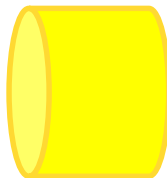
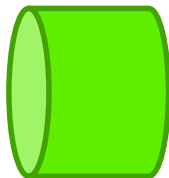
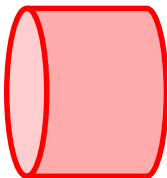
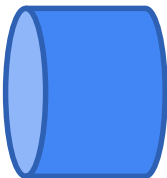
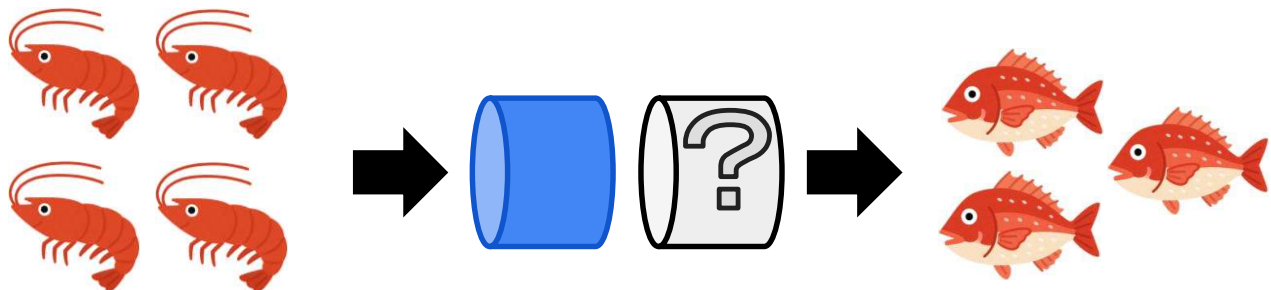
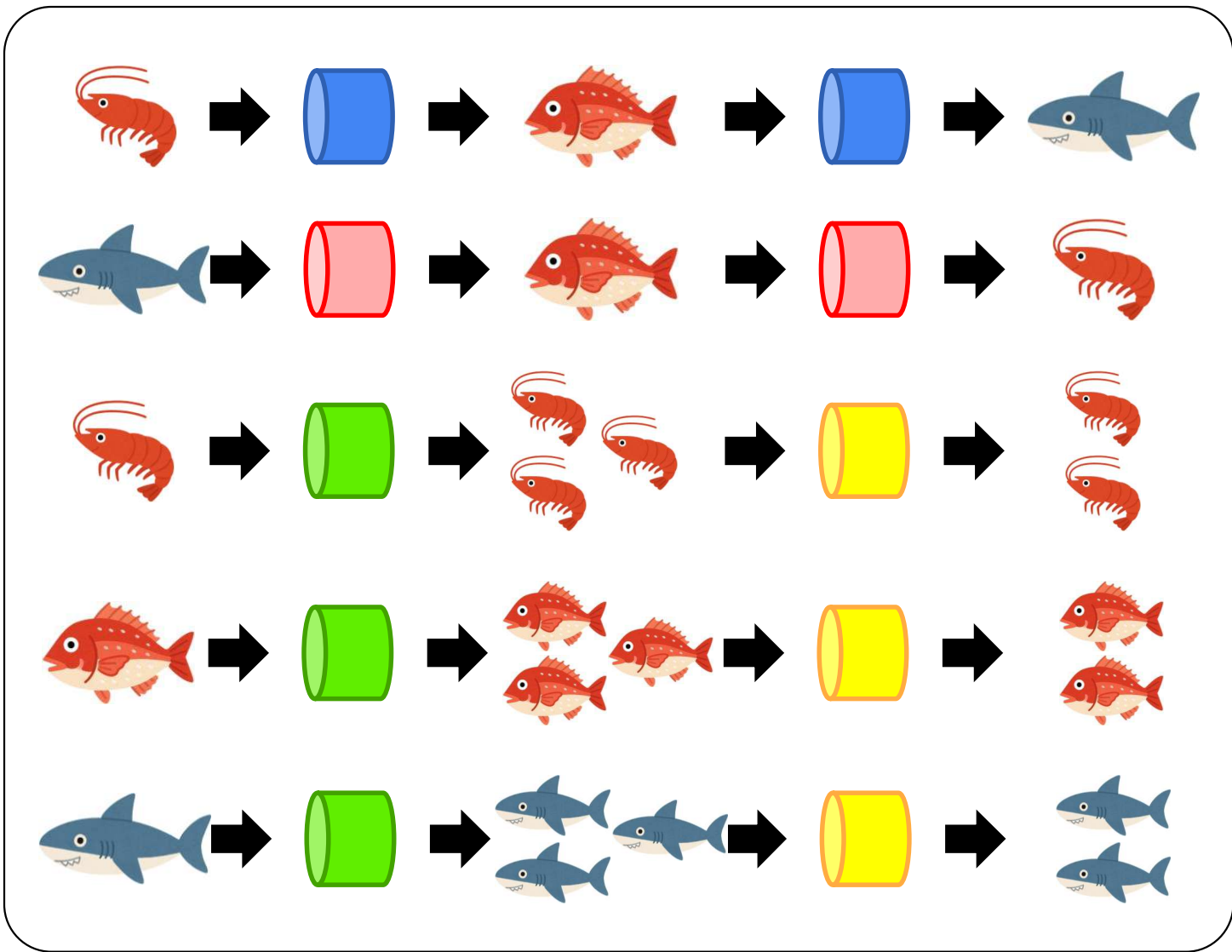
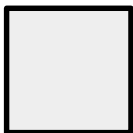


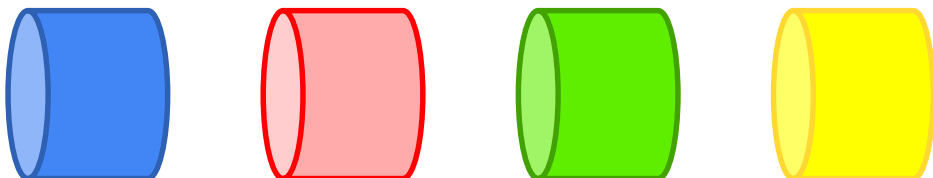
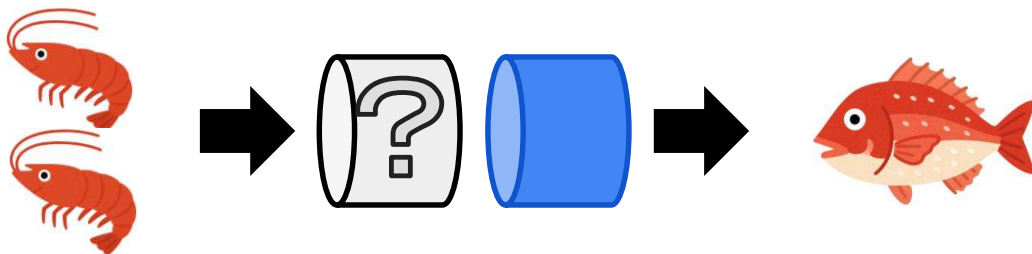
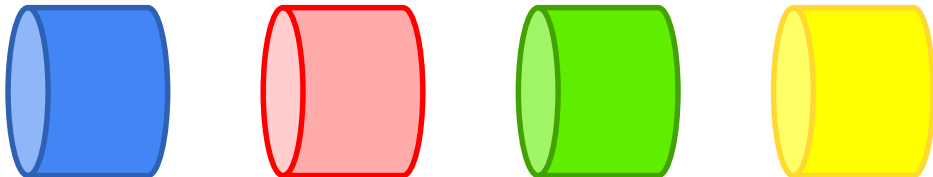
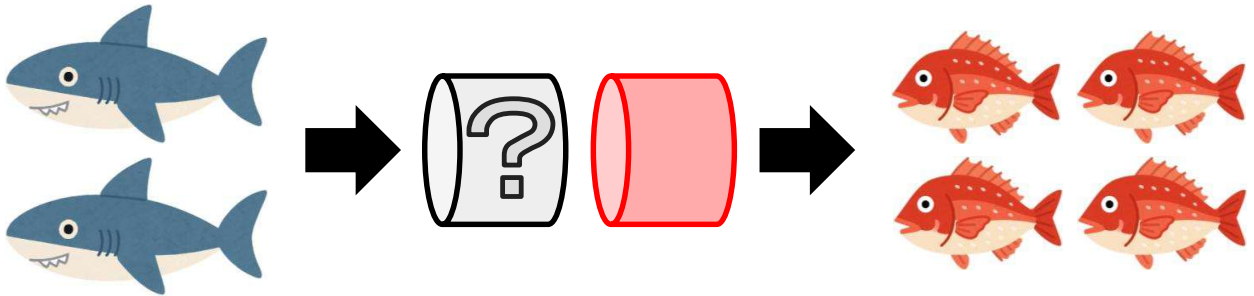
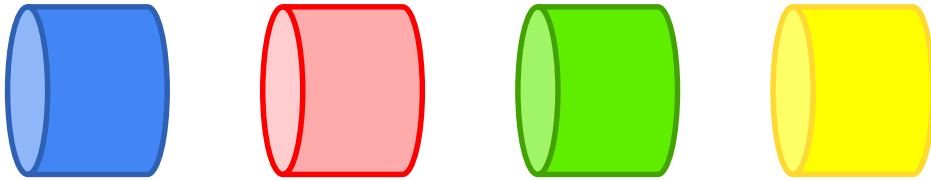
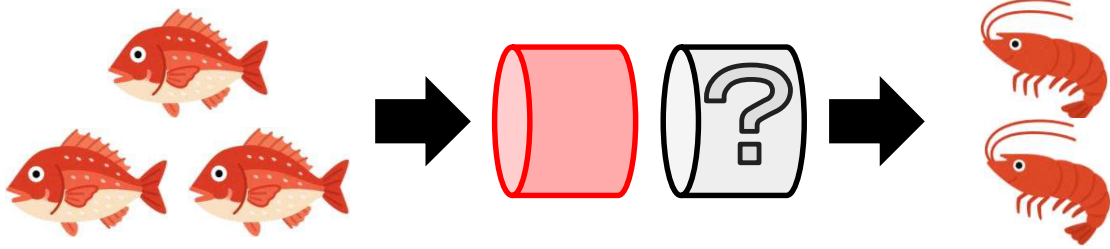


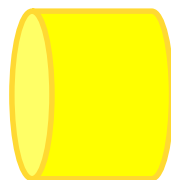
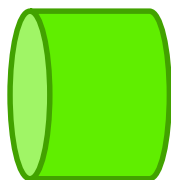
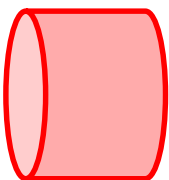
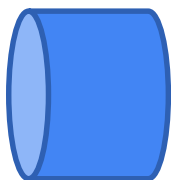
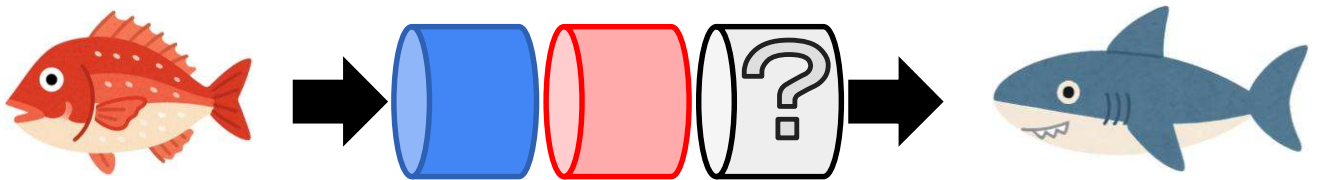
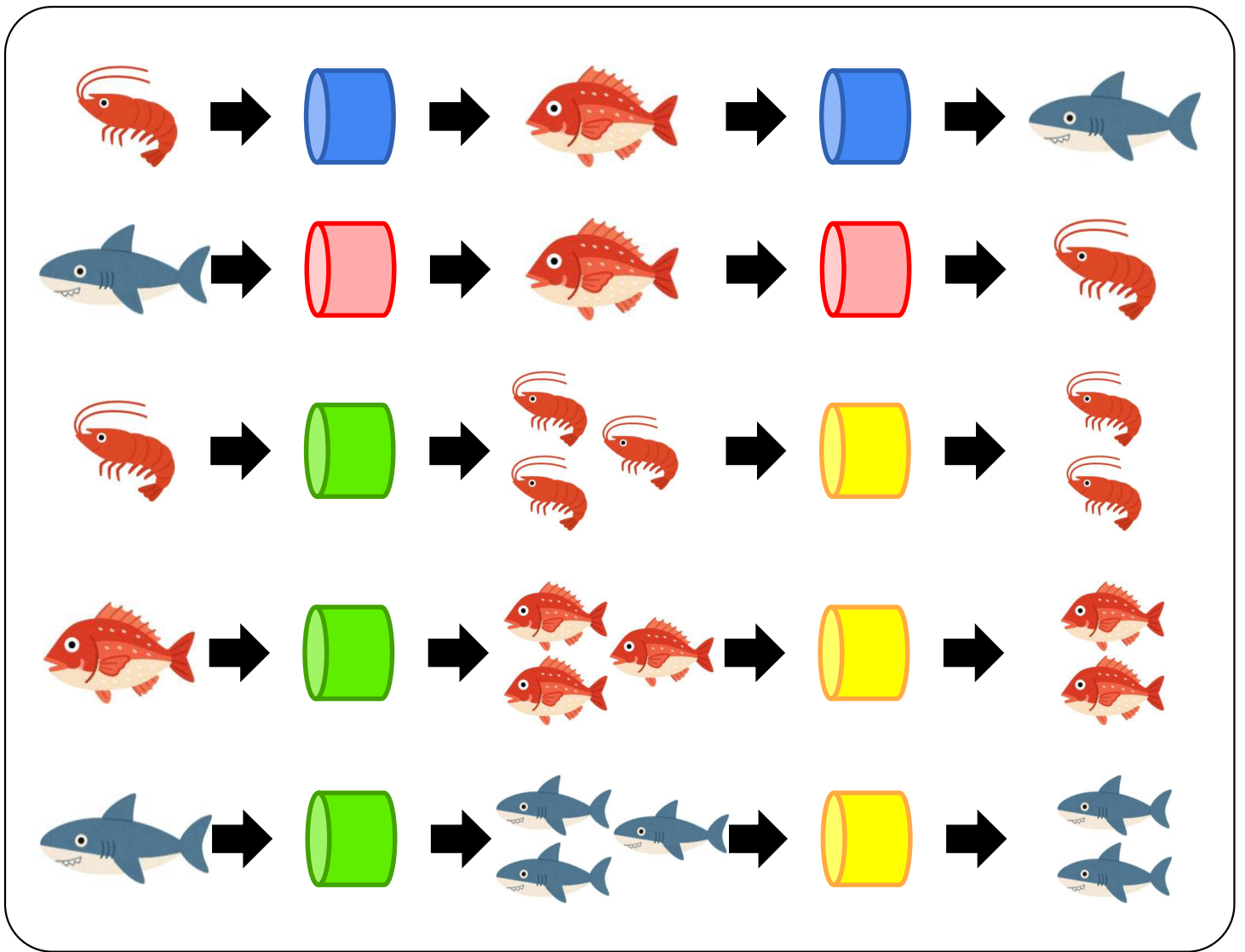
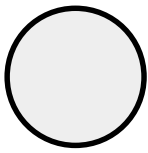
ペーパーB

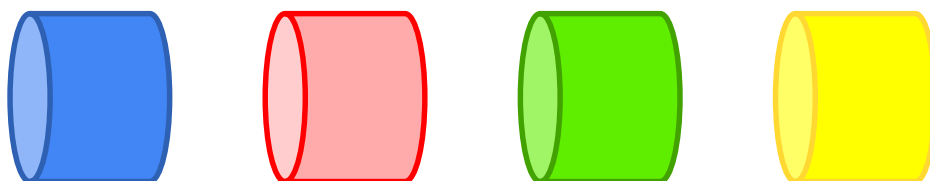
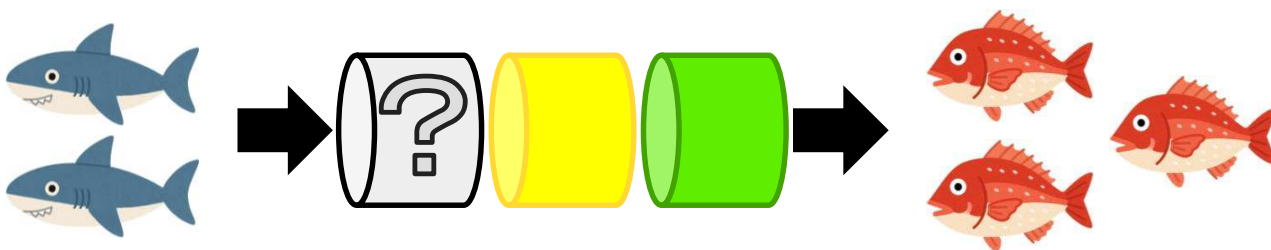
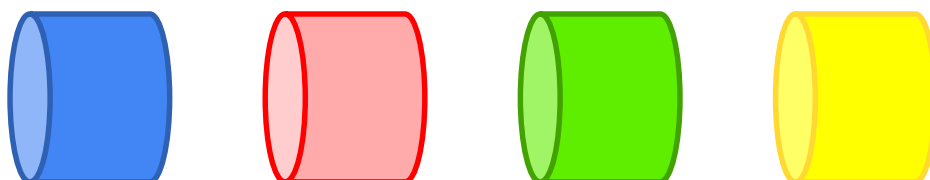
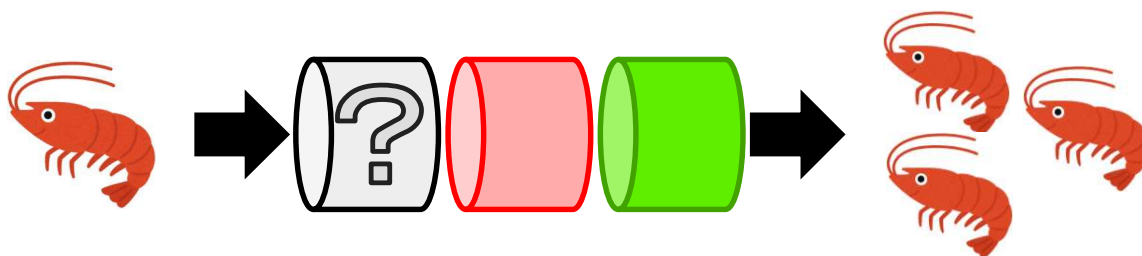
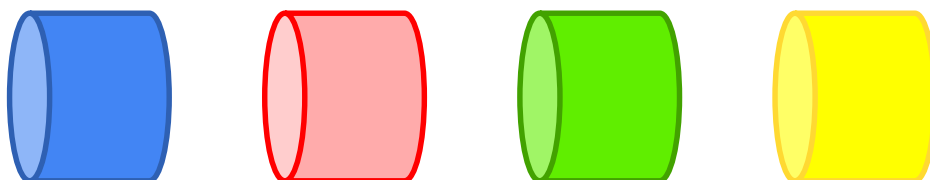
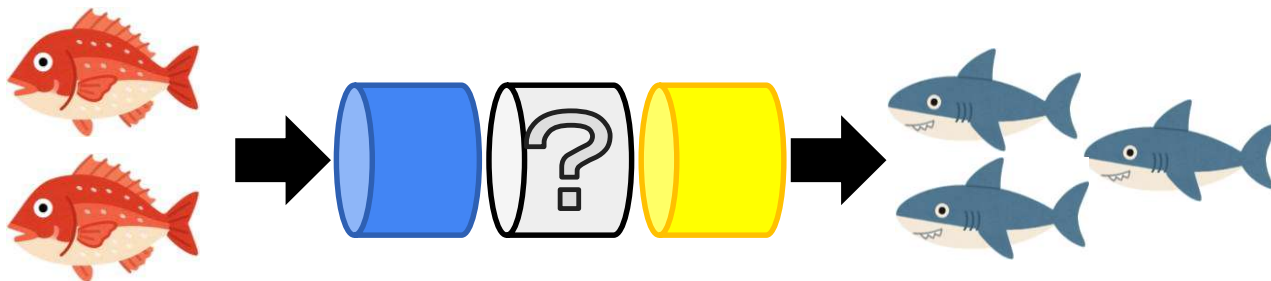


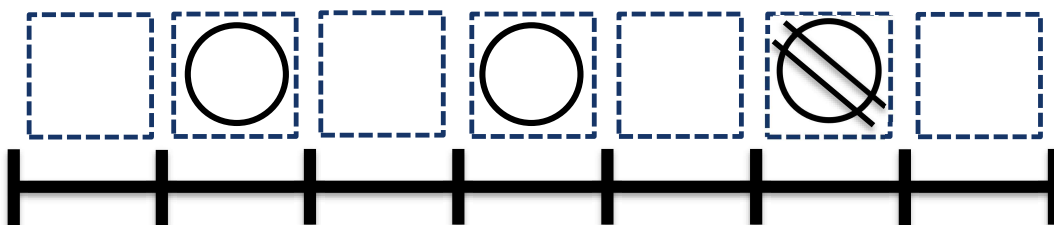
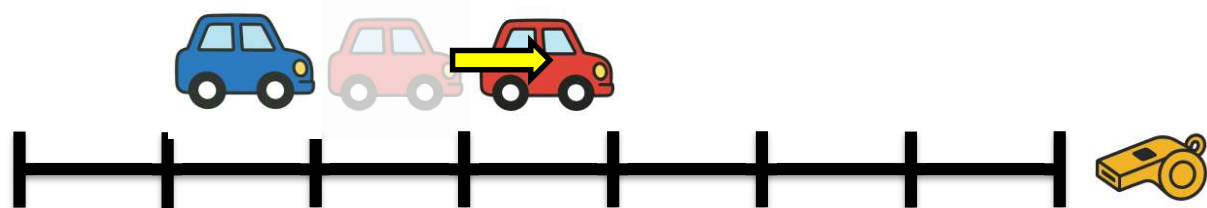
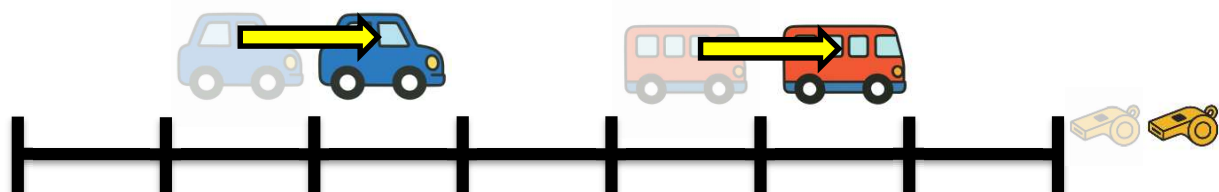
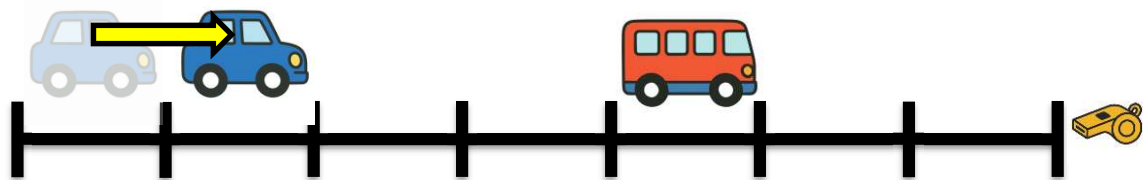


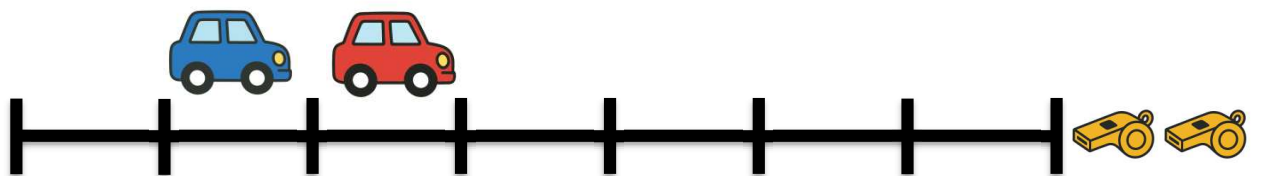
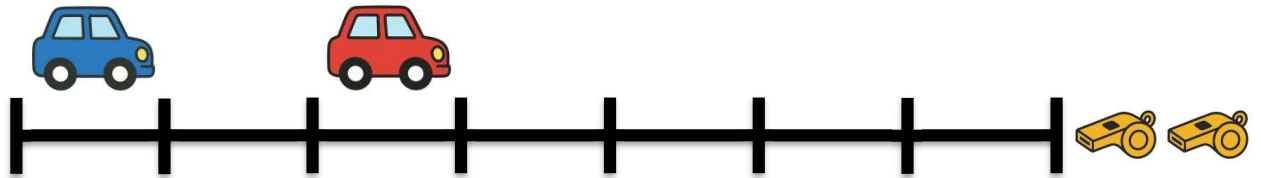
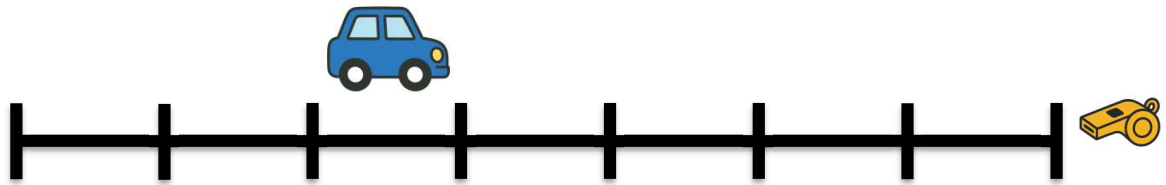










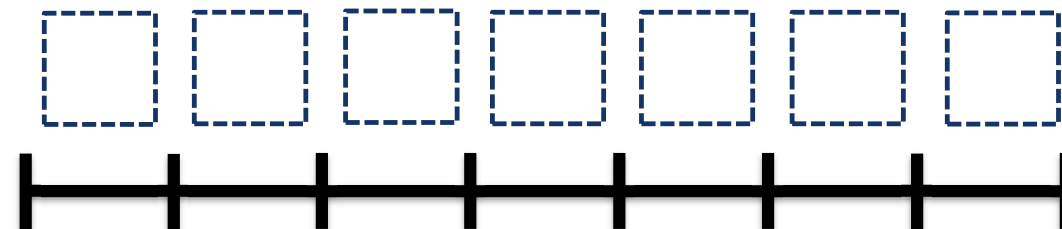
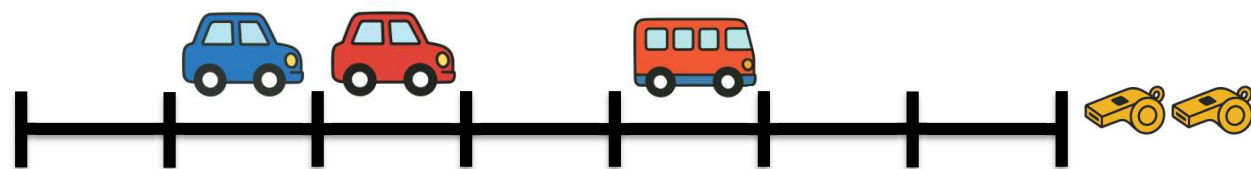
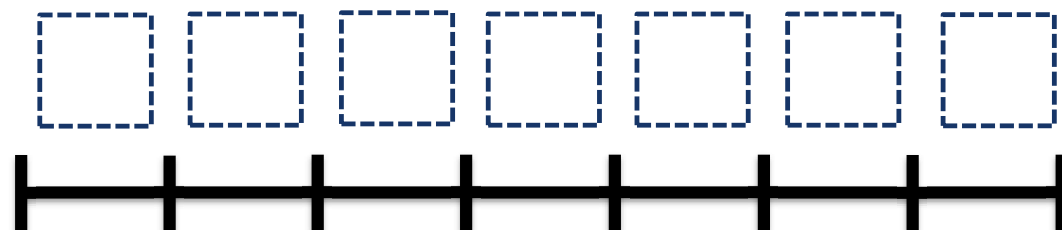
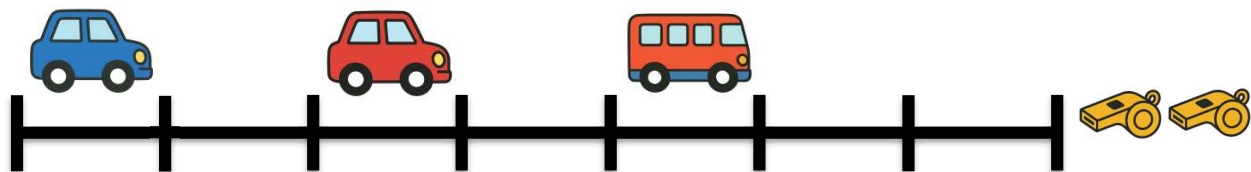
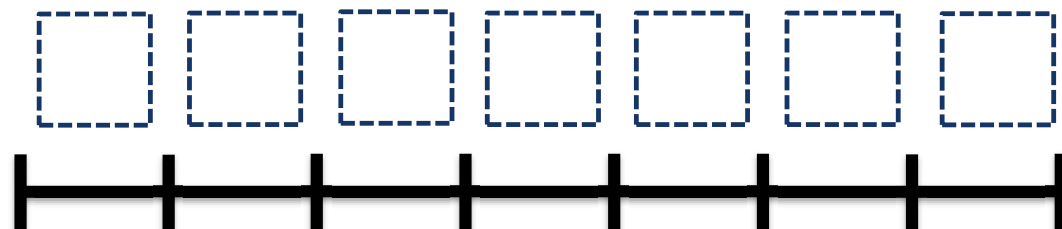
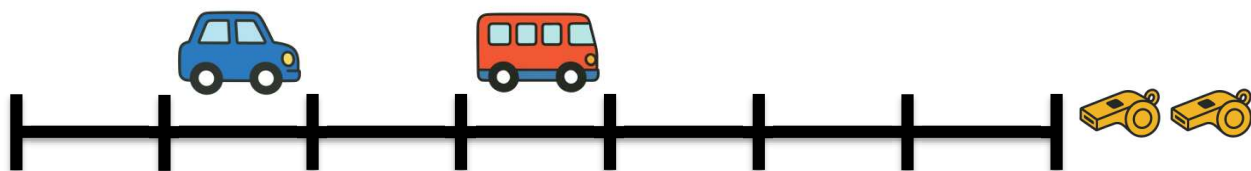


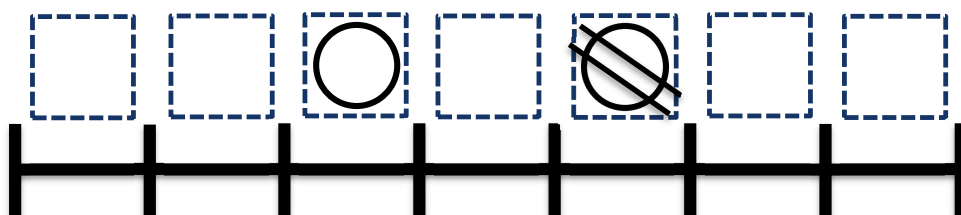
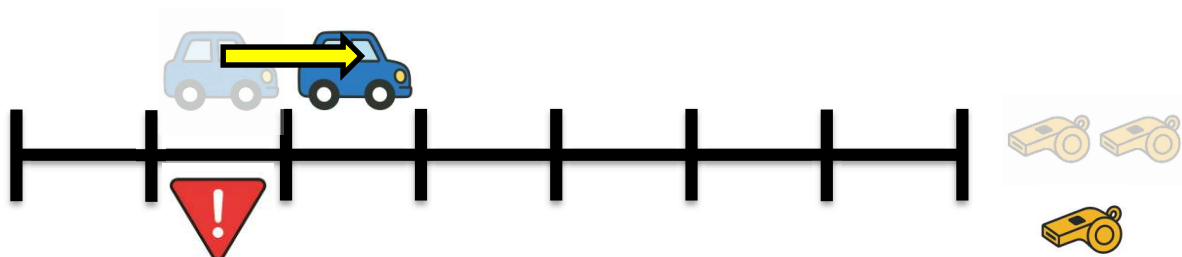
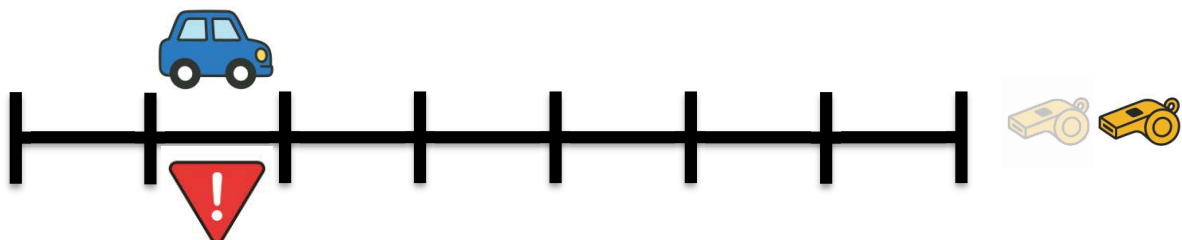
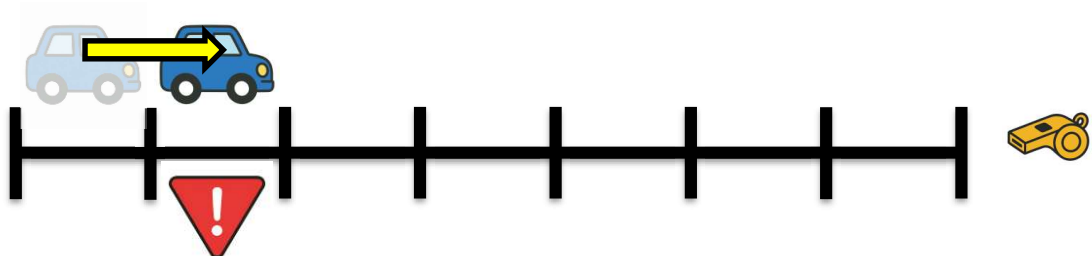


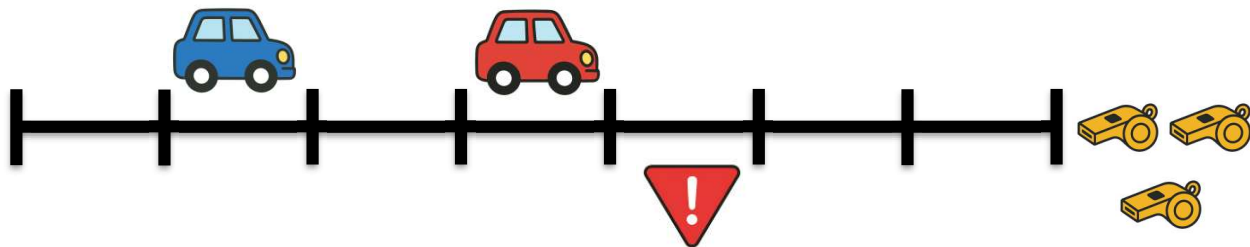
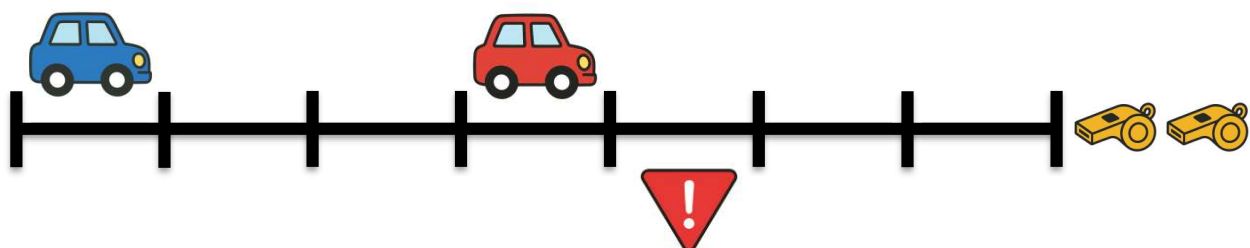
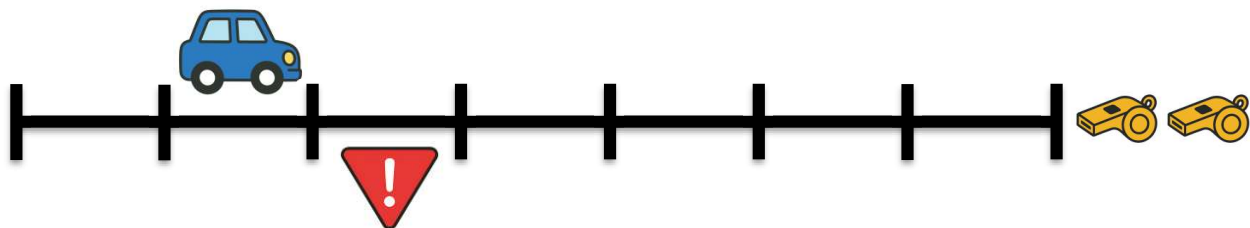
Activity 1: A timeline with 8 segments. The first segment contains a blue car, the second a yellow car, and the third a red car. The last segment contains two yellow beacons. Below the timeline are seven dashed squares for labeling.

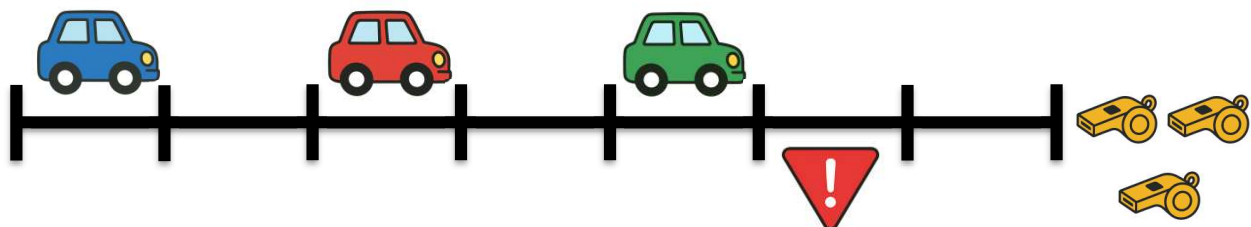
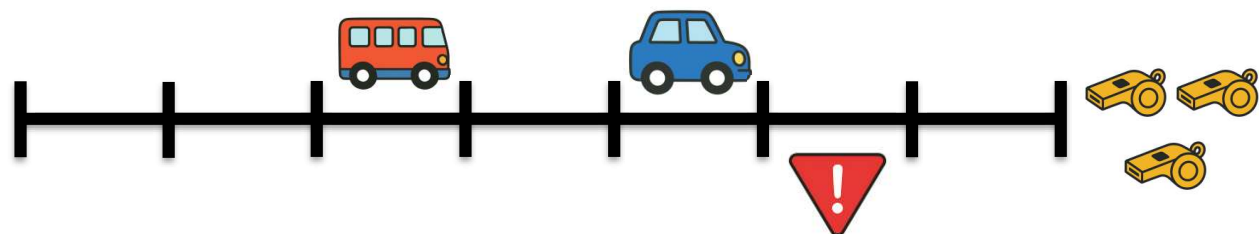
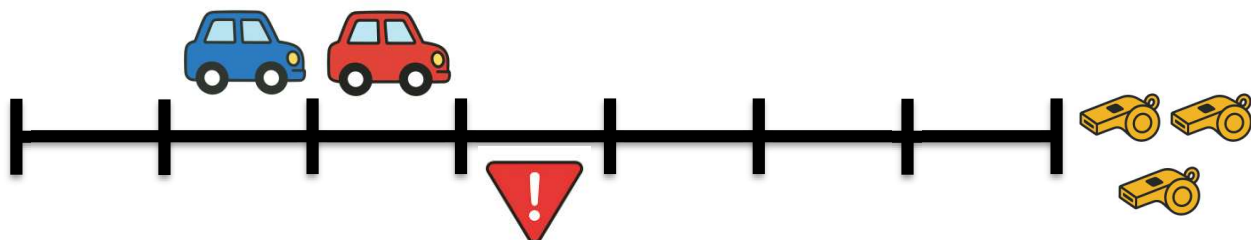
Activity 2: A timeline with 8 segments. The first segment contains a blue car, the second a yellow car, and the third a red car. The last segment contains two yellow beacons. Below the timeline are seven dashed squares for labeling.

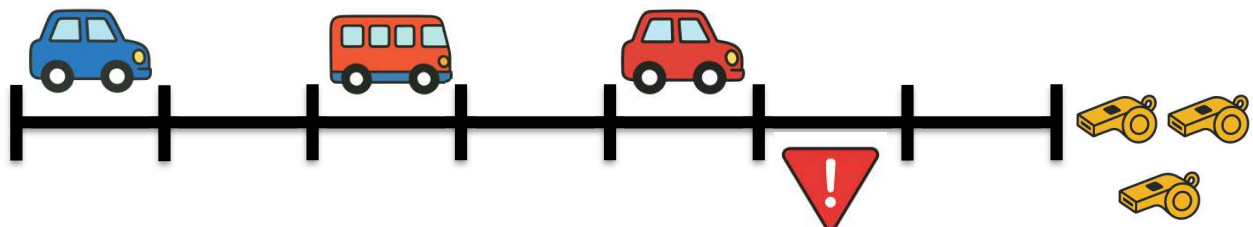
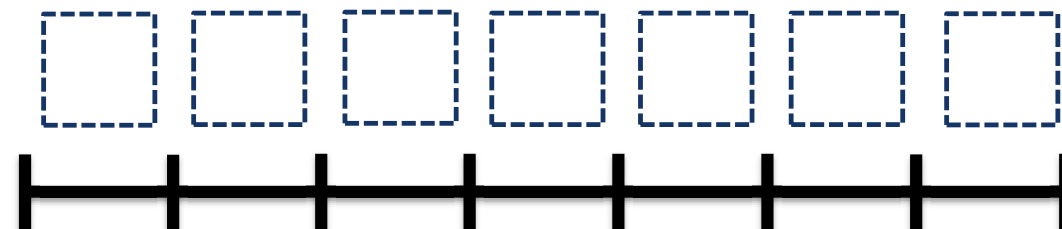
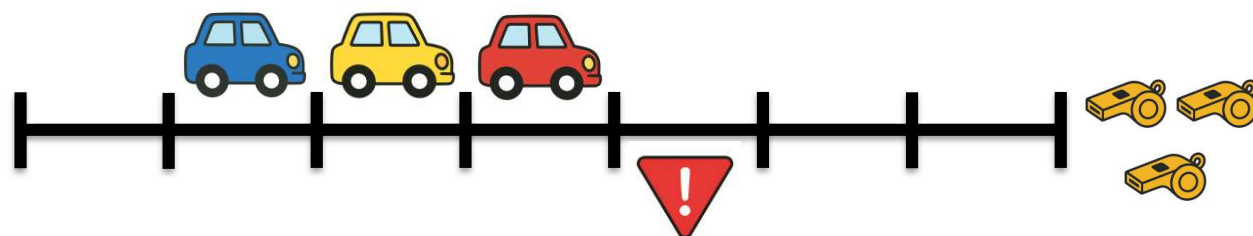
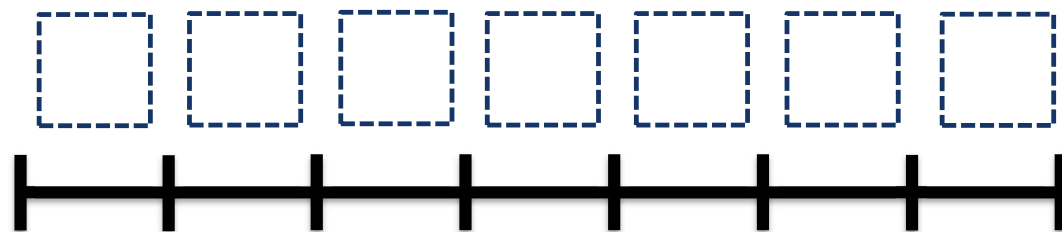
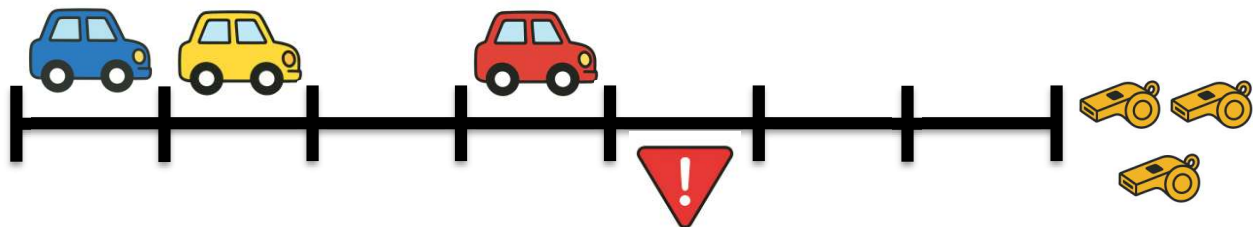
Activity 3: A timeline with 8 segments. The second segment contains a blue car, the third a yellow car, and the fourth a red car. The last segment contains two yellow beacons. Below the timeline are seven dashed squares for labeling.











ペーパーA 発問文

おはようございます。

このお部屋では、いろいろな問題にチャレンジしてもらいます。問題の説明は一度しかしませんので、よく聞いてください。先生が「はじめてください」といったら、鉛筆をもってはじめてください。先生が「やめてください」といったら、答えるのをやめて鉛筆を置いてください。

これからペーパーAの問題をはじめます。ページを開いて前の画面を見てください。

この問題は「成長」の問題です。いきものが、成長する順番に線をひきます。

例をみてみましょう。

左側にタマゴがありますね。真ん中にいくと、ヤゴと少し大きくなったどうぶつがいます。右側を見ると、トンボとペンギンがいます。

トンボは、水の中にタマゴを産んで、ヤゴになり、トンボになります。なので、この3つを線で引きましょう。

ペンギンは、お母さんから生まれた時はタマゴでうまれます。そして大きくなっていきます。なので、この3つを線で引きましょう。

もし、間違ってしまったら、2本線を引き、正しい線を書きましょう。

このページをやりましょう。それでは始めてください。

やめてください。ページをめくってください。

前の画面を見てください。これからやる問題は「カレーライスをお届ける」問題です。

森のレストランで、ネコさんがカレーライスを作りました。作ったカレーライスをバイクに乗って森の動物の仲間たちに届けます。カレーライスの横にかいてある動物にそれぞれカレーライスをお届けます。

どの道を通っていけば、正しくカレーライスをお届けられるか考えましょう。

また、動物たちに届けた後にネコさんのバイクに残っているカレーライス数を数えましょう。

ウサギさんに届ける様子をみてみます。

カレーライスをお届けるときは、バイクからスタートです。バイクに乗ってカレーライスをお届けて、最後に森のレストランに帰ってきます。バイクは、お部屋の壁があいている右か左、上か下にしか進めません。ななめにいたり、そとを通ったりしてはいけません。

右に進むとフクロウがいます。フクロウには届けないので、ここに進むことはできません。

下に進むと二羽のウサギさんがいますね。ウサギさんにカレーライスをお届けたいので、ここを通ります。

さらに下に進むとふくろうさんがいます。ふくろうさんには届けないのでこちらには進めません。

すべてのウサギさんにカレーライスをお届けするためには、このように進みます。

この時、6羽のウサギさんにカレーライスをお届けることができました。はじめ、カレーライスは8こあったので全部届けると、2つカレーライスが残ります。2つのカレーライスに○をつけましょう。

ウサギさんが、一つのお部屋を通ることができるのは、1回だけです。一度通ったところをもう一度通ったり横切ったりしてはいけません。

レストランまでの道を書いて、残った数に○をつけたら、次の問題に進んでください。もし、間違ってしまったら、2本線を引き、正しい線を書きましょう。
このページをやりましょう。それでは始めてください。

やめてください。ページをめくってください。
前の画面を見てください。

このページは、お話を聞いて、質問に答える問題です。
幼稚園年長のゆうとくんはさくら組です。これは、ゆうとくんが先生に、お母さんからかかってきた電話の内容を教えてもらうお話です。お話は一度しか言いませんので、よく聞いていてください。お話が終わったら、いくつか質問をします。

【お話】

幼稚園の帰りの時間、ゆうとくんは自分のロッカーから水色の帽子とカバンを出して、帰る支度をしていました。そこへ先生がにこにこしながら、ゆうとくんのところにやってきて話しかけました。

「ゆうとくん、たった今、あなたのお母さんから、とっても嬉しいお電話があったよ!」

ゆうとくんが「なあに?」と聞くと、先生は続けました。

「お父さんがお仕事で、賞をもらったんだって!だから今夜は、おじいちゃんのマンションでみんなでお祝いパーティーをすることになったみたい。」

「わーい!ほんと?」

「ほんとだよ。お母さんは今からパーティーで食べる大きなケーキを予約したお店に受け取りに行かないといけないの。だから、今日はお母さんの代わりにおじいちゃんが車でお迎えに来てくれることになったのよ。いつもの黄色いお迎えバスには乗らずに、おじいちゃんと一緒に帰ってね。」

「うん、わかった!おじいちゃん来るんだね!」

「それから、お母さんからパーティーで使うために2つ、幼稚園から持って帰ってほしいものがあるって。一つは、ゆうとくんが工作の時間に作った、お部屋に飾るための、輪っかの飾り。もう一つは、自分のロッカーに掛けてある、コップが入っている水玉模様の袋。忘れないようにしようね。」

「わかった。」

「おじいちゃんのマンションに着いたら、冷蔵庫におばあちゃんが作ってくれたお祝いのプリンが3個入っているって。おじいちゃんとおばあちゃんとゆうとくんの分ね。それはおやつに食べていいそうよ。そして、夕ご飯は、おじいちゃんがゆうとくんの大好きな手巻き寿司を準備してくれているよ。楽しみね! お母さんもケーキを受け取ったら、急いでおじいちゃんのマンションに向かうって言っていたわ。さあ、忘れ物がないか、先生と一緒に確認しましょう。」

ゆうとくんは今夜のパーティーを想像してワクワクしながら、先生と一緒に準備を始めました。

問題です。

「ダイヤ」の問題です。ゆうとくんがこれから行く場所に○をしてください。

「ほし」の問題です。ゆうとくんがいつものっているけど、今日は乗らないことになった乗り物はどれですか。正しいものに○をしてください。

「音符」の問題です。ゆうとくんは今日、誰と帰ることになったでしょうか。正しいものに○をしてください。

「クローバー」の問題です。ゆうとくんが幼稚園から持ってくるように頼まれたものを、2つ選んでそれぞれに○をしてください。

「ハート」の問題です。おばあちゃんが作ってくれたプリンは、冷蔵庫にいくつあると話していましたか。正しい数だけ○をしてください。

「スペード」の問題です。ゆうとくんが今日食べることになったもの、全てに○をしてください。○はいくつつけてもいいです。

やめてください。

ペーパーAの問題はこれでおしまいです。問題の本を閉じてください。

ペーパーB 発問文

これから、ペーパーBの問題を始めます。ページを開いて前の画面を見てください。

ここに、エビ、鯛、サメの3種類の生き物がいます。

これらの生き物は、トンネルを通ると姿や数が変わります。

青色のトンネルを通ると、体が大きな生き物に変身します。

青色のトンネルを、エビが通るとタイに、タイが通るとサメに変身します。

ところが、ピンク色のトンネルを通ると、体が小さな生き物に変身します。

ピンク色のトンネルを、サメが通るとタイに、タイが通るとエビに戻ってしまいます。

同時に何匹もの生き物が青色やピンク色のトンネルを通ると、すべての生き物に変身します。

例えば、2匹のエビが青いトンネルを通ると、2匹とも鯛に変身します。

3匹のサメがピンク色トンネルを通ると、3匹とも鯛に変身します。

また、生き物が緑色のトンネルを通ると、2匹ふえます。

1匹のサメやタイは3匹に、2匹のエビは4匹になります。

そして、たくさんの生きものが黄色のトンネルを通ると、1匹へってしまいます。

3匹いたサメやタイは2匹に、2匹いたエビは1匹になってしまいました。

では、このトンネルを使った問題に挑戦してみましょう。皆さんには、生き物が通ったトンネルの色を考えてもらいます。

この問題を見てみましょう。

左に鯛が1匹います。青色のトンネルと、「？」のトンネルを通ると、3匹のサメになります。このとき、「？」は何

色のトンネルになるでしょうか。

まず初めに青色のトンネルを通ると、サメになります。次にサメが 3 匹になるためには、2 匹ふえるトンネルを通らなくてはなりません。ですから、「？」には緑色のトンネルがはいります。

正解だと思うところにまるをつけましょう。

もし、間違えた時は、二重線を引き、正しいトンネルに丸をつけましょう。

三角が付いたページと、四角が付いたページと、丸が付いたページの問題を解きましょう。

それでは始めてください。

やめてください。ページをめくって前の画面をみてください。

目盛りの上に車がいます。おまわりさんが笛を 1 回鳴らすと、車は 1 つ進みます。

もう 1 回笛を鳴らすと、このように進みます。なので、このように 2 回笛が鳴ると、2 つ進みます。

バスはたくさん人をのせていて重いので、笛が 1 回鳴ってもバスは動くことができません。

2 回目の笛でバスは 1 つ前に進みます。

なので、このように車とバスがいるとき、笛が 2 回鳴ると、1 回目の笛では車だけが動き、バスは動きません。

笛がもう一度鳴ると車とバスの両方が動きます。

このように続けて車が並んでいるときは、後ろの青の車は前の車がじゃままでうごくことができません。

1 回目の笛では、前の車だけ進むことができます。目の前に車がいなくなると、後ろの車も進めるようになります。2 回目の笛が鳴ると、どちらの車も 1 つ前に進みます

今のルールを使って問題を解いてみましょう。問題では、右側に書かれた数だけ笛が鳴った後に車がいる場所を考えて、すべてに○をつけましょう。

この場合は、笛が 1 つ書かれているので、後ろの車が動かず前の車だけが動きます。

そのため、この 2 か所に○をつけましょう。もし間違えてしまったときは、二本線を引きましょう。

星が一つのページと二つのページをしましょう。それでは始めてください。

やめてください。ページをめくって前の画面をみてください。

目盛りの下にこのマークがあるときは一回休みをします。たとえばこのとき笛が 1 回鳴ると、車は 1 つ前に進みます。もう 1 度ふえがなっても一回やすみなので前に進むことができません。

もう 1 度笛が鳴ると車は 1 つ前に進みます。

このルールを増やした問題をやってみましょう。星が三つのページと四つのページをしましょう。

それでは始めてください。

やめてください。問題の本を閉じてください。

これで、ペーパーのお部屋ですることはおしまいです。鉛筆を筆箱にしまいましょう。

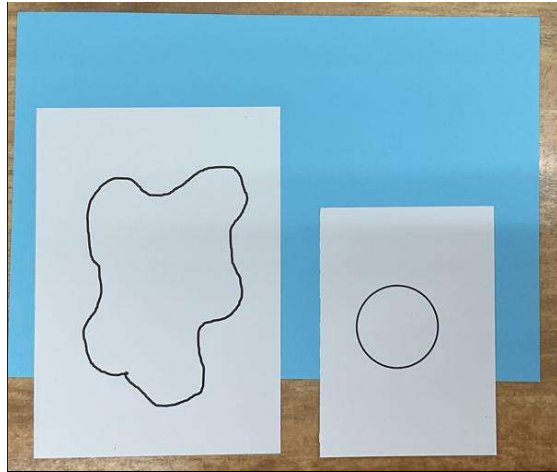
作業

材料

学校が用意するもの： 大きい画用紙1枚（水色）

小さい画用紙2枚（円が描かれたもの）、お手拭き

家庭から持参するもの： はさみ、スティックのり、クレヨン（16 色）



発問・作業の流れ

発問①

あなたは、海に遊びにいきました。海の中をぐんぐん潜っていくと、海の生き物たちが通う小学校を発見しました。あなたが遊びに来たので、海の生き物たちは大喜びです。海の中でできる遊びを、たくさん教えてくれました。あなたはそこで、ある生き物と一番仲良くなって、一緒に楽しく遊びました。あなたが一番仲良くなった海の生き物は、どんな生き物ですか。また、その生き物と一緒にどんな遊びをしましたか。今日はその様子を描いた絵を作っていきましょう。まず、丸の形が描かれた紙から、はさみを使って○を切り取りましょう。次に、不思議な形が描かれた紙を、線に沿って手でちぎって、形を作りましょう。

発問②

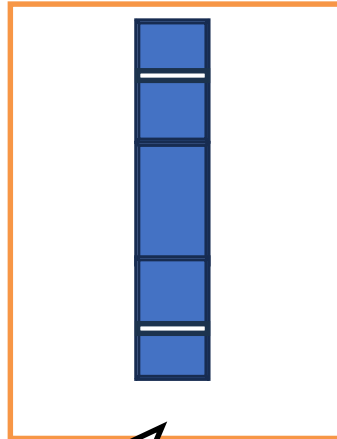
次に、丸と不思議な形に切ったりちぎったりした白い画用紙を使って、水色の画用紙の上に、絵を作ります。丸く切った画用紙は、自分の体を作るのに使います。不思議な形にちぎった画用紙は、海の生き物の体を作るのに使います。水色の画用紙の上に、糊で貼り付けて、クレヨンで描き足したり、色を塗ったりして、自分と海の生き物が楽しく遊んでいる様子を作りましょう。

発問③

これから片付けについてお話します。最初に、お家から持ってきたはさみ・のり・クレヨンをかばんの中にしめます。汚れてしまった手や机は、お手拭きできれいにしてください。丸や不思議な形を切り取った時に残った画用紙はゴミ箱に入れてください。作った作品は、そのまま机の上に置いておきましょう。では、片付けを始めてください。

運動

①～④の順に運動のやり方を説明しながら模範を示し、その後、順番に試験を実施する。



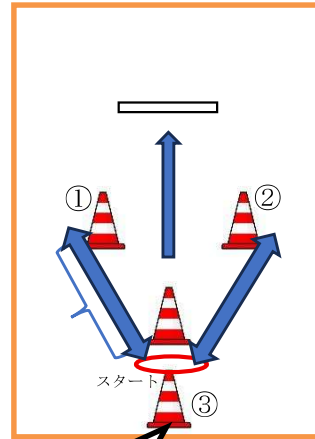
①坂道クモ歩き

スタートラインに足先を合わせ、クモ歩きで進む。坂道をのぼり、つま先がラインを越えたらゴール。



②リズムジャンプ

左手に緑、右手に青のマーカを持ち、両足でジャンプをして進む。同じ色のマーカが置いてあるところに来たら、その手を挙げる。赤いリングに着地したらゴール。



③Vの字ダッシュ

リングの中に立ち、スタートの合図で、①②③の順にコーンにタッチする。③までたどり着いたら目の前にあるラインまで走ってゴール。

④リング通し

コーンの上に付けられたリング(フープ)2つのどちらかにむかってボールを投げて、リングの中を通す。(3回投げる)

④



行動観察

テーマ 「プレイランド」 ～仲間と協力して、4つのステージをクリアしよう!～

概要 3～4人が1チームになって、4つのステージをクリアしていく。
どのステージから行うかは、グループで話し合いながら決める。

① 「ドミノステージ」

机の上に描かれた線の上に、ドミノを協力して並べる。並べ終わったら、実際に倒す。
スタート地点からゴール地点までできたらクリア。

② 「フラフープステージ」

つないだ手を離さないようにしたまま、隣の子へとフラフープを送っていく。
2周したらクリア。

③ 「パズルステージ」

正方形を様々な形に切り分けたパズルを組み合わせて、模造紙にかかれた型にはめる。
再度、最初の正方形に戻すことができればクリア。

④ 「ボールステージ」

5色の玉の中から、自分が使う色を決める。ライン上にあるポイントに、一人ずつ順番に立ち、
玉の色とは違う色のトレーに玉を投げ入れる。玉が入ったら成功。成功した人は、新しい玉を選び、
2投目を行う。入らなかったら玉を取りに行き、一番後ろに並び直して投げる。
全てのトレーに玉が入るまで続ける。

試験の流れ

① 「プレイランド」の4つのステージについて、ルールの説明をする。

② 3～4人のグループを指定して、グループ毎に各ステージにチャレンジする。
(どのステージからチャレンジするかは、各グループで話し合って自由に決める。)