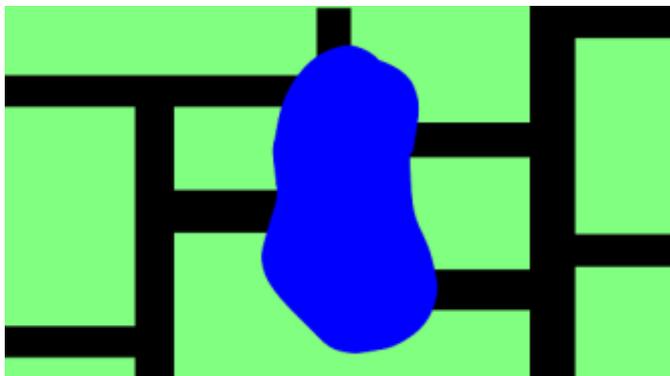


問題① 道に色を塗る

ジョンはコンピューターの色を塗るプログラムを選んで、青い池とその周りに黒い道のある公園を描いています。



彼は道の色を茶色に変えたいと思っています。

彼は塗りつぶし機能を選んで、すべての黒い道を茶色にするために色を茶色に設定しました。

質問①

すべての道を茶色にするために必要なクリックの回数は最少で何回ですか？

- 1 2 3 8 10

問題② ハイキング



ビーバーのバレンティナは子供たちとハイキングをしています。

彼女はメインの道を通っていますが、疲れたビーバーたちが早く家に帰れる近道がいくつかあります。

それぞれの近道でバレンティナと一緒にいる子供たちの半分が、近道をして家に帰ります。

子供が1匹でも近道を使います。

質問②

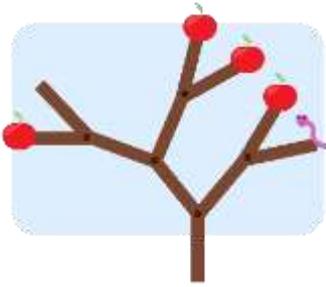
バレンティナは 16 匹の子供とハイキングを始めました、

近道をいくつ通り過ぎれば彼女は一人になりますか。

- 4 5 6 7

問題③ イモムシ

1匹のイモムシが大きな木の枝の端にいます。
このイモムシは枝を通ってすべてのリンゴを食べたいと思っています。
(木のそれぞれの枝部分は1フィートです。)

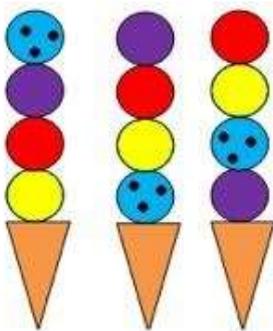


4 9 13 15

質問③

イモムシがすべてのリンゴを食べるのに移動しなければならない距離は最短で何フィートですか？

問題④ アイスクリームコーン



アイスクリームコーンに4つのアイスを入れる特別な機械があります。
この機械はとても体系的にアイスを入れます。
上の絵は、左から右の順に、最後にこの機械で作られたアイスを示しています。

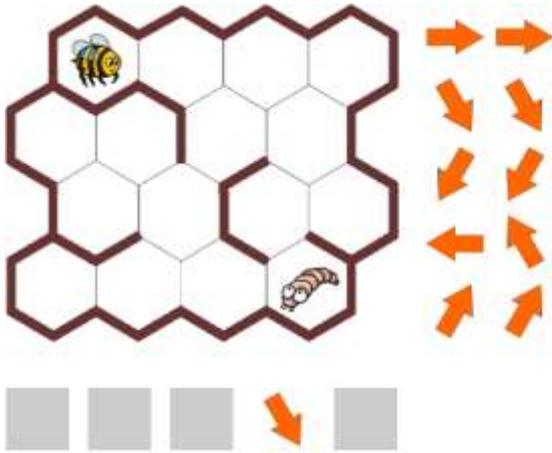


問題⑥ ハチの巣

ハチ  は幼虫  にご飯をあげなければいけません

ハチの巣の中でハチは1つの部屋  からとなりの部屋に移動できます。

周りに壁のついた部屋  もあってハチが通れなくなっています。
 矢印を使って、ハチがどうやって幼虫のところまで行くのか示してください。



質問⑥ 正しい矢印をグレーの口に入れてください。
ハチは幼虫のところまで5回の移動でいかなければなりません。
4番目の動きはすでに埋められています。

問題⑦ 遠足

あなたは今日学校を休みました。
もちろん、今日はコンピュータ博物館への遠足について話し合われた日です。
あなたはeメールを使って、先生に『遠足情報』という小冊子を送ってほしいと頼もうと思っています。

質問⑦ このメールに適したタイトルは何ですか？

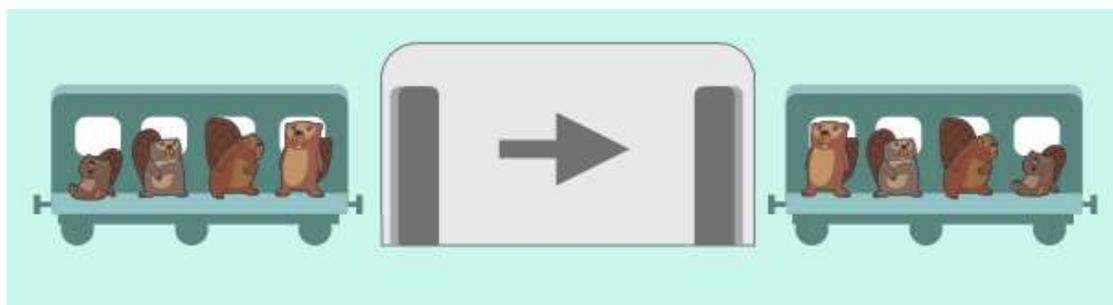
- ①コンピュータ博物館への遠足
- ②緊急
- ③『遠足情報』という小冊子を送ってほしい
- ④私からのeメール

問題⑧ 白黒トンネル

ビーバー鉄道には2つの特別なトンネルがあります。列車が黒いトンネルを通り抜けた時には、乗客は反対の順番になって出てきます。



白いトンネルを通った時には、最初と最後の乗客の位置が自動的に変わります。



下の列車が3つのトンネルを通り抜けます。



質問⑧ ビーバーたちはどの順番になって出てきますか？

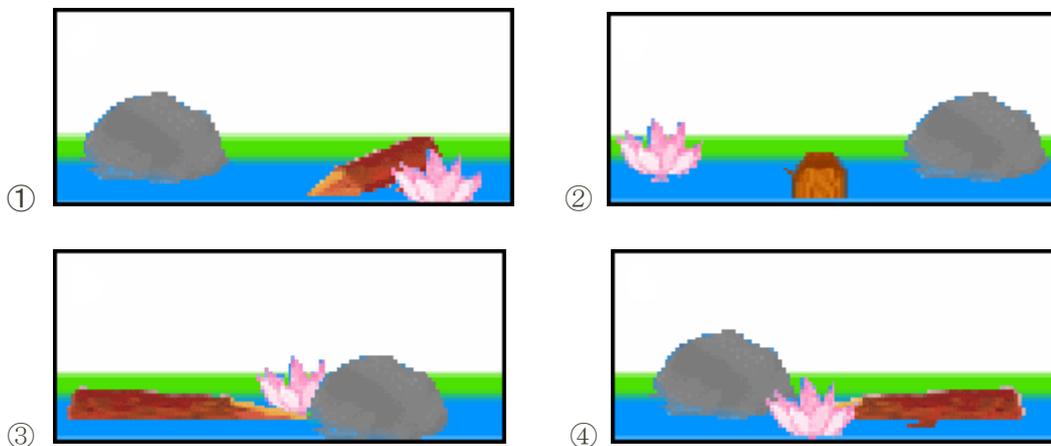
- ① 
- ② 
- ③ 
- ④ 

問題⑨ フォトツアー

1匹のビーバーが小さな池の周りを歩いています。絵に示した位置からスタートして、矢印の方向に歩きます。



その間このビーバーは4枚の写真を撮りました。



ビーバーが見た順番に写真の番号を並べ替えなさい。

問題⑩ 交換

去年の春の大洪水の間にビーバーのベニーは帽子の上の羽以外の全てを失いました。

彼はその羽を他のものと交換したいと思っていて、それをまた別のものと交換していきます。

彼の目標は交換してビーバーのお家を手に入れることです。

ベニーはビーバーネットのような交換ができるのを見つけました。

例えばアナは彼の羽と風船を交換したいと思っています。

ベニーは何度か交換することでどのように家を手に入れることができますか？

質問⑩ 適切な交換の申し入れにあたるアルファベットをならべて、正しい順に示さない。

	ビーバーの名まえ	わたすもの	もらうもの
A	アナ	羽根	風船
B	クラウディア	羽根	かご
C	ダニエル	風船	ボート
D	エミール	ボート	オートバイ
E	フランシスカ	風船	自転車
F	ヘレン	かご	ボート
G	バート	かご	犬
H	アイボ	犬	風船
U	クラウス	自転車	風船
J	リリ	犬	いす
K	モニカ	いす	オートバイ
L	グスタフ	絵画	いす
M	ジャニン	自転車	オートバイ
N	ノーバート	いす	家

①()⇒ ②()⇒ ③()⇒ ④()⇒ ⑤()⇒ ⑥()⇒ ⑦()

問題① フリップフロップ

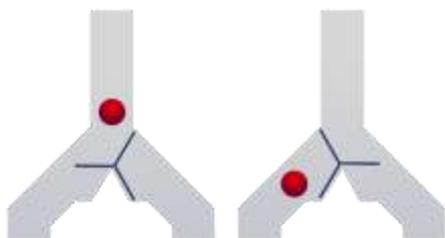
フリップフロップとはいつも2つの起こりうる状態のうちの1つにあるもののことです。

状態が変わるたびにそのフリップフロップから信号が来ます。

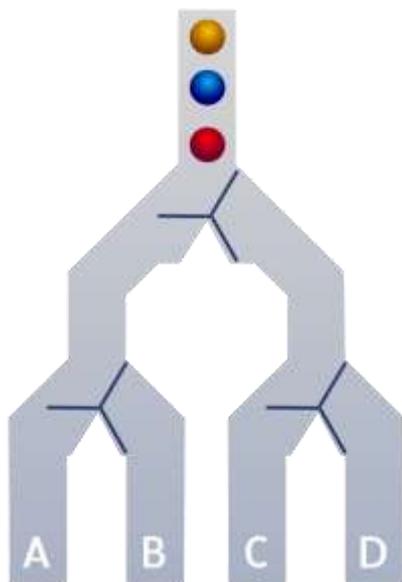
ビーバーたちは次のようなフリップフロップを使っています。

ボール(信号)が上から落ちてきて、フリップフロップの状態に応じて右か左にいきます。

落ちていく時ボールがフリップフロップを押すので次のボールは反対の方向に行きます。



ビーバーはフリップフロップを使って次のような機会を作りました。



質問① 三番目の黄色のボールはどのパイプから出てきますか？

pipe A pipe B pipe C pipe D