

【一】  
解答

問一	3	A てい察機
問二	2	B 探検家
問三	4	C レーダー
問四	3	
問五	2	
問六	4	冒險をやめて家に帰り
問七	3	
問八	3	
問九	2	
問十	4	
問十一	2	
問十二	3	
問十三	4	
問十四	2	
問十五	3	
① 船での四人の冒險物語	② 2	

【二】

- ① 4 ② 3  
② 2

ウ エ

①

②

夢

みんなの思いや願い、夢

感動できる場所づくり

個人的な欲求や思いを追い求めてうまれる常識を越えたもので、建築をつくる原動力。

【一】

(例) ① 日本が誇る漫画文化の紹介

(例) ② 開いた本の形をした真っ白な建築物を作ります。漫画のコマを模した入り口を左端にひとつ設けた建物は、そのままで白紙のページに見えますが、さまざまな年代の漫画のコマをプロジェクトマッピングで写すことで、来場者がその作品の中に入していくように演出します。建物内では日本の漫画文化を紹介するアトラクションを設け、漫画文化を体験してもらいます。

【三】

帯  
〔びる〕資材  
〔しざい〕

5 1

6 2 税収  
〔かねん〕7 3 専制  
〔ひたい〕8 4 銅  
〔ぐ〕