

解答

【一】

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

【二】

問一	① ウ ② エ
問二	みんなの思いや願い、夢
問三	感動できる場所づくり
問四	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。
問五	2
問六	(例)① 日本が誇る漫画文化の紹介
問七	(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、そのままでは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ンマッピング で写すことで、来場者がその作品の中に入っ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】

1	資材
2	税込
3	専制
4	飼〔う〕
5	帯〔びる〕
6	かねん
7	ひたい
8	ふせ〔ぐ〕