小3 一万をこえる数 そうごうテスト（その3）

なまえ ＿＿＿＿＿＿＿＿

全12問 100点

ひづけ ＿＿＿＿＿＿ /100

答えは下線に書く。どちらが大きいかは、大きい方の数を書く

8点

1 75062と8062では、
どちらが大きいですか。

答え ＿＿＿＿＿＿＿＿

8点

2 84800を10でわった数は、
いくつですか。

答え ＿＿＿＿＿＿＿＿

8点

3 10000を62こ集めた数は、
いくつですか。

答え ＿＿＿＿＿＿＿＿

8点

4 32500と222600では、
どちらが大きいですか。

答え ＿＿＿＿＿＿＿＿

8点

5 12343を10倍した数は、
いくつですか。

答え ＿＿＿＿＿＿＿＿

8点

6 10000を58こ集めた数は、
いくつですか。

答え ＿＿＿＿＿＿＿＿

8点

7 8000を10でわった数は、
いくつですか。

答え ＿＿＿＿＿＿＿＿

8点

8 755を10倍した数は、
いくつですか。

答え ＿＿＿＿＿＿＿＿

9点

9 三万五千三百を、
数字で書きましょう。

答え ＿＿＿＿＿＿＿＿

9点

10 10990の読み方を、
漢字で書きましょう。

答え ＿＿＿＿＿＿＿＿

9点

11 八百三十万千百七十を、
数字で書きましょう。

答え ＿＿＿＿＿＿＿＿

9点

12 10660の読み方を、
漢字で書きましょう。

答え ＿＿＿＿＿＿＿＿

いちごドリル プリント

つづきの無料プリント
「小3の一万をこえる数」のプリント一覧がひらきます

小3 一万をこえる数 そうごうテスト（その3）【こたえ】

なまえ ＿＿＿＿＿＿＿＿

全12問 100点

ひづけ ＿＿＿＿＿＿ /100

つまずき① 数字で書くときの0の数

2問とも×→つまずき 1問だけ×→うっかりかも

問9 三万五千三百＝35300

よくある×：305300

考え方：万のくらいで区切り、
下の4けたを千・百・十・一のじゅんにうめる

問11 八百三十万千百七十＝8301170

よくある×：83001170

考え方：万のくらいで区切り、
下の4けたを千・百・十・一のじゅんにうめる

つまずき：「万」のあとに続く0の数をまちがえる
まちがえたら→「とっくんドリル①」

つまずき② 0があるくらいの読み方

2問とも×→つまずき 1問だけ×→うっかりかも

問10 10990＝一万九百九十

よくある×：一万九千九十

考え方：右から4けたで区切る。0のくらいは
読まない。一千・一百・一十と書いても○

問12 10660＝一万六百六十

よくある×：一万六千六十

考え方：右から4けたで区切る。0のくらいは
読まない。一千・一百・一十と書いても○

つまずき：0のくらいを、となりのくらいとまちがえて読む
まちがえたら→「とっくんドリル①」

つまずき③ 10倍した数

2問とも×→つまずき 1問だけ×→うっかりかも

問5 12343×10＝123430

よくある×：120343

考え方：10倍すると、どの数字も1つ上の
くらいへ。右はしに0を1こつける

問8 755×10＝7550

よくある×：7055

考え方：10倍すると、どの数字も1つ上の
くらいへ。右はしに0を1こつける

つまずき：10倍の0を、数字の後ろでなくまん中に入れる
まちがえたら→「とっくんドリル②」

つまずき④ 10でわった数

2問とも×→つまずき 1問だけ×→うっかりかも

問2 84800÷10＝8480

よくある×：848

考え方：10でわると、どの数字も1つ下の
くらいへ。右はしの0を1こだけ取る

問7 8000÷10＝800

よくある×：80

考え方：10でわると、どの数字も1つ下の
くらいへ。右はしの0を1こだけ取る

つまずき：10でわるときに、0を2こ以上取ってしまう
まちがえたら→「とっくんドリル②」

つまずき⑤ けた数を見ない大きさくらべ

2問とも×→つまずき 1問だけ×→うっかりかも

問1 75062（5けた）＞8062（4けた）

よくある×：8062

考え方：まずけた数をくらべる。
けた数が多い方が大きい

問4 222600（6けた）＞32500（5けた）

よくある×：32500

考え方：まずけた数をくらべる。
けた数が多い方が大きい

つまずき：けた数を見ないで、上の数字だけでくらべる
まちがえたら→「とっくんドリル③」

つまずき⑥ 1000や10000を集めた数

2問とも×→つまずき 1問だけ×→うっかりかも

問3 10000×62＝620000

よくある×：62000

考え方：10000が62こ＝
62の右に0を4こつける

問6 10000×58＝580000

よくある×：58000

考え方：10000が58こ＝
58の右に0を4こつける

つまずき：右につける0の数が1つ少なくなる
まちがえたら→「とっくんドリル③」