

Z会 × ちびむすドリル  
**考える楽しさ**  
**を体験しよう!**

教科の枠を超えた  
**思考力**  
 を養います



くわしくは  
 こちら!

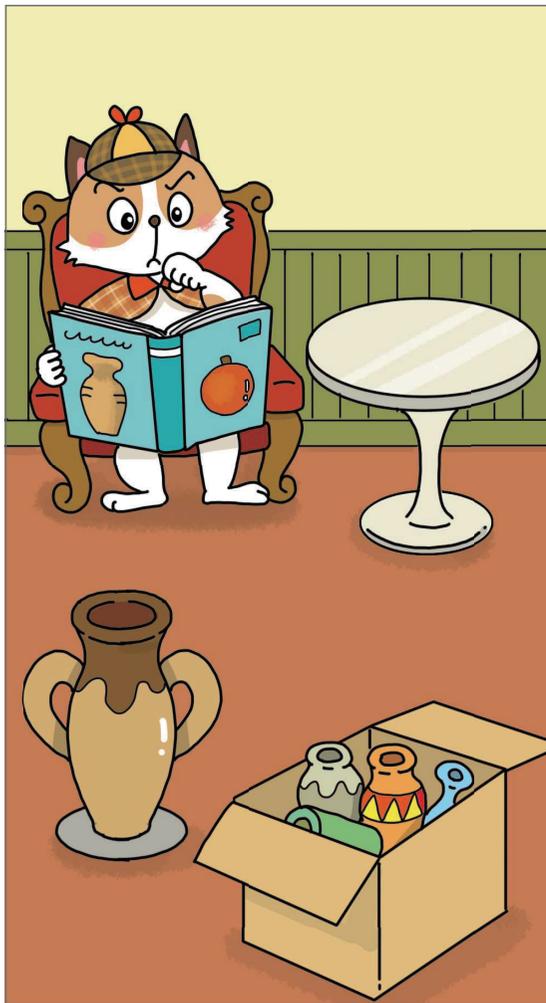
Z会の本 🔍



**ひだり**



**みぎ**



ねこたんていの **へ**やだよ。**みぎ**と **ひだり**の えで  
 ちがう ところを 3つ さがして、**ひだり**の えに  
 ○<sup>まる</sup>をつけよう。



ねこたんていの **へ**や

おうちのかたへ 間違え探しを通して、相違点を見出す力や集中力を養います。お  
 子さまが迷っている場合には、左右の絵の同じ場所を指差しながら、一緒に相違点  
 を確認することによってよいでしょう。

なまえ

できたよ

がつ

にち

間違い探し

Z会 × ちびむすドリル  
 考える楽しさを体験しよう！

教科の枠を超えた  
 思考力を養います



くわしくは  
 こちら！

Z会の本



ねこたんていのへやに おきやくさんが きたよ。  
 だれが きたのか、 の なかに  を かこう。



2  
 ろんりかたのおきやくさん

おうちのかたへ シルエットに注目して、物の形だけに着目する力を養います。  
 耳や口はの形に注目して、1つずつ選択肢を確認するよう声をかけをすすめてあげて  
 ください。

できたよ	がつ
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	にち

なまえ

形態認知

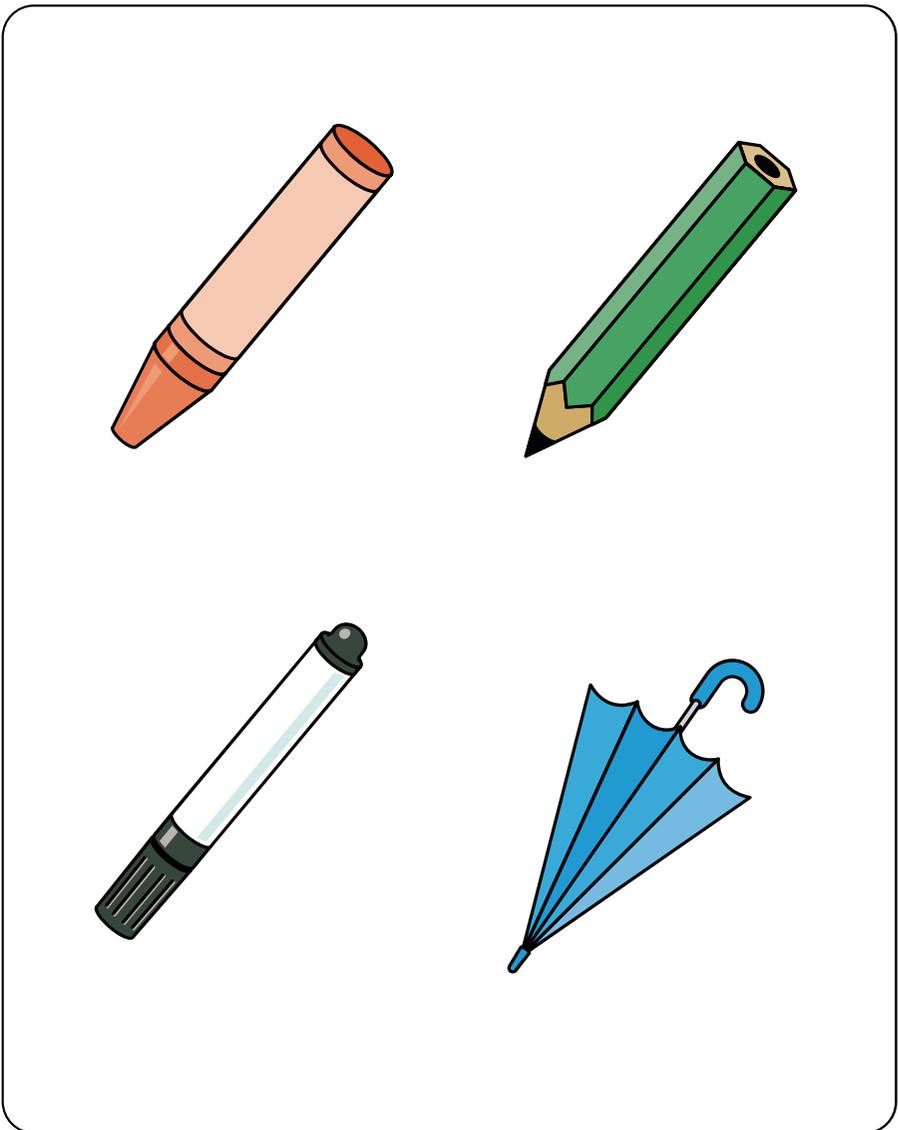
Z会 × ちびむすドリル  
**考える楽しさ**  
**を体験しよう!**

教科の枠を超えた  
**思考力**  
 を養います



くわしくは  
 こちら!

Z会の本



たのんだものは  
 かくときにつかう  
 ぶつぐだよ。



「なんでも そろろ ひっじどう」から にもつが  
 とどいたよ。でも、なかまではない ものが あるよ。  
の なかから ーつ えらんで、で かこもう。



**とどいた にもつ**

おうちのかたへ 共通点を持つものを見つけ出す力を養います。お子さまなりに  
 分類できているか、解答通りでなくてもかまいません。それぞれの絵が何であるか  
 かへんごを使うのかどうかを一緒に確認しながら考えるてみてみよう。

できたよ

がつ

にち

なかまわけ

なまえ

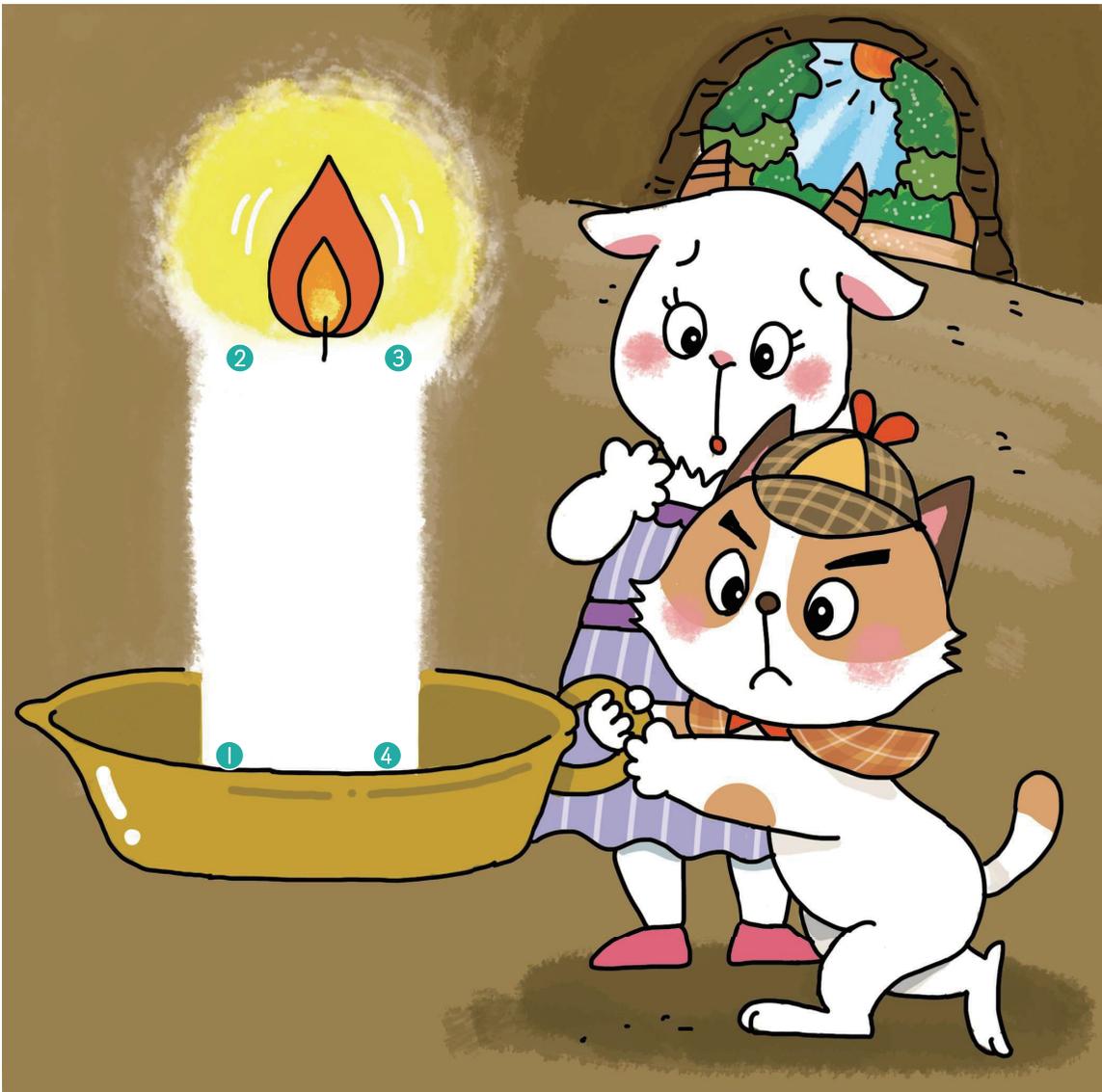
Z会 × ちびむすドリル  
 考える楽しさを体験しよう！

教科の枠を超えた  
 思考力を養います



くわしくは  
 こちら！

Z会の本



よん さん

おうちのかたへ 1から4までの数を正順に追いつながり線をかくことで、数える力だけでなく、連筆力も養えます。この絵について「何の絵が出てきたかな。見たことあるかな？」とお子さまと会話をしてもよいでしょう。

できたよ

がつ

にち

点つなぎ

なまえ

やぎさんの こどもが どうくつに まよいこんで  
 しまったよ。どうぐを もって たすけに いこう。  
 ①<sup>いち</sup>から ④<sup>し</sup>まで じゅんばんに ①<sup>せん</sup>で つなげよう。

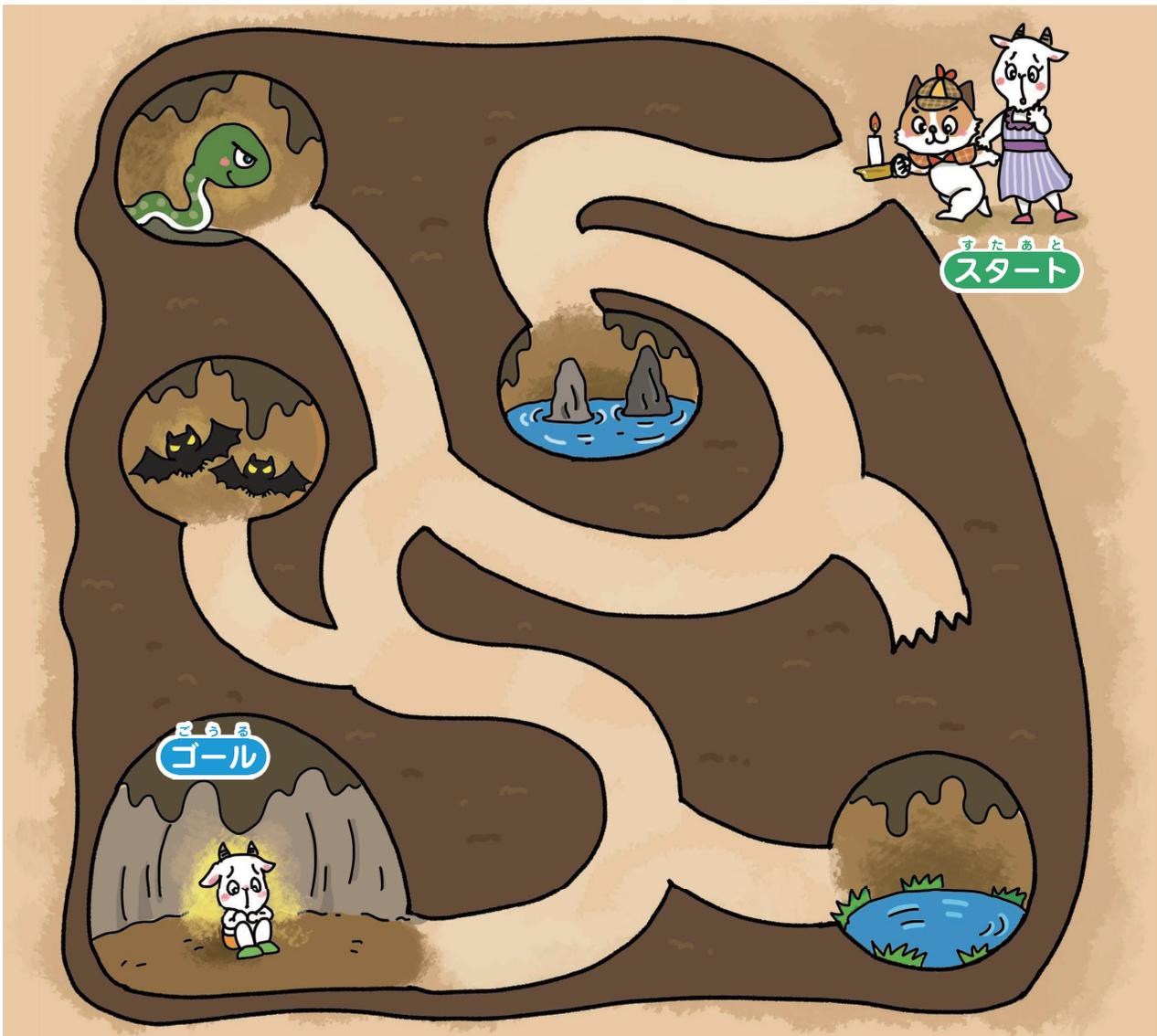
Z会 × ちびむすドリル  
 考える楽しさを体験しよう！

教科の枠を超えた  
 思考力を養います



くわしくは  
 こちら！

Z会の本



ゴールまで

いって、やぎさんの こどもを たすけよう。

やぎさんの こどもを  
 たすけよう

おうちのかたへ ゴールまでの道筋を見出す力を養います。分かれ道でどちらに進むか迷っていたら、道の先が行き止まりになっていないかよく見よう声をかける（リフレクション）

なまえ

できたよ

がつ

にち

迷路