

**1** おたのしいの「や」

おたのしいの「や」は、**や**の音がするものを探してください。

○は「や」の音がするもの、○は「や」の音がしないものを選びましょう。

ひだり  
みぎ

**4** ういすの「ういす」

ういすの「ういす」は、**ういす**の音がするものを探してください。

○は「ういす」の音がするもの、○は「ういす」の音がしないものを選びましょう。

**2** けしきのおもちゃ

けしきのおもちゃは、**けしき**の音がするものを探してください。

○は「けしき」の音がするもの、○は「けしき」の音がしないものを選びましょう。

だれがまわっているのか、○は「まわっている」の音がするもの、○は「まわっていない」の音がするものを選びましょう。

**5** ちびねこの「ちびねこ」

ちびねこの「ちびねこ」は、**ちびねこ**の音がするものを探してください。

○は「ちびねこ」の音がするもの、○は「ちびねこ」の音がしないものを選びましょう。

この迷路をたどると、ちびねこがいます。

**3** うさぎのうた

うさぎのうたは、**うさぎ**の音がするものを探してください。

○は「うさぎ」の音がするもの、○は「うさぎ」の音がしないものを選びましょう。

「うさぎ」の音がするものを探してください。

例  
うさぎ、うさぎ、うさぎ、うさぎ、うさぎ、うさぎ、うさぎ、うさぎ、うさぎ、うさぎ。

**ポイント**

**1** 最初のお母さんや「ういす」の物語となっているまま、解いた後に「事件解決したな」などと言語をかける。

**2** 以降の問題も、「物語」になっているので「ういす」の音がするものを探してください。

**3** 「届いた荷物」というテーマの物語です。

**4** 正解は「か」を想定していますが、「あ」や「ま」などの理由で選んだ人が増えてくる場合があります。自分の考えを話せたように重視してください。

**5** 点しなさを解き終わると、「ういす」が現れます。「なせ洞窟」の音を聞かせると、「ういす」の音がするものを探してください。

**6** 「助けて」の音がするものを探してください。

**7** 「ちびねこ」の音がするものを探してください。

**8** 分岐のある迷路です。迷った場合は、最初の手掛かりに沿って進むか、別の道を探してみてもかまいません。間違えた場合も、同じ色の色を変えて何度挑戦してもかまいません。

Z会 × ちびねこドリル

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

