

考える

あそび 発見

Z会の幼児ワーク



あそびの中の  
気づきがまなび  
になるワーク



Z会×ちびむすドリル

## ポイント

⑤ 種類の動物について、複数の情報を話せるように促しましょう。「この動物は、長い鼻を使って、どんなことができるのか、教えてほしいな」など、お客さんになりきりつつ、くり返し音声を聞くように導くことで、お子さまも楽しんで取り組めるでしょう。また、音声にはないお子さま自身の体験や図鑑などで調べた内容を話してもよいでしょう。

4

スタート

ゴール

※注意事項  
① 迷路のスタートとゴールの動物を覚えておく。  
② 迷路のスタートとゴールの動物を覚えておく。  
③ 迷路のスタートとゴールの動物を覚えておく。

5

※ポイント参照

ライオンやカンガルーは鼻を使ってのびのびと歩くことができます。

ウサギは長い耳を使って音を聞き分けることができます。

① 動物のイラストと説明をマッチングさせる。  
② 動物のイラストと説明をマッチングさせる。  
③ 動物のイラストと説明をマッチングさせる。

6

おてほん

1 2 3 4

4 2 3 1

① 植物のイラストと名前をマッチングさせる。  
② 植物のイラストと名前をマッチングさせる。  
③ 植物のイラストと名前をマッチングさせる。

1

きつね すずめ つる うさぎ

うさぎ すずめ つる きつね

① 動物のイラストと名前をマッチングさせる。  
② 動物のイラストと名前をマッチングさせる。  
③ 動物のイラストと名前をマッチングさせる。

2

スプーンをたべられたがな。

① 動物のイラストと名前をマッチングさせる。  
② 動物のイラストと名前をマッチングさせる。  
③ 動物のイラストと名前をマッチングさせる。

3

たけがきに たてかけた

ゆくり いえた

はやくいえた

① 動物のイラストと名前をマッチングさせる。  
② 動物のイラストと名前をマッチングさせる。  
③ 動物のイラストと名前をマッチングさせる。

# こたえ