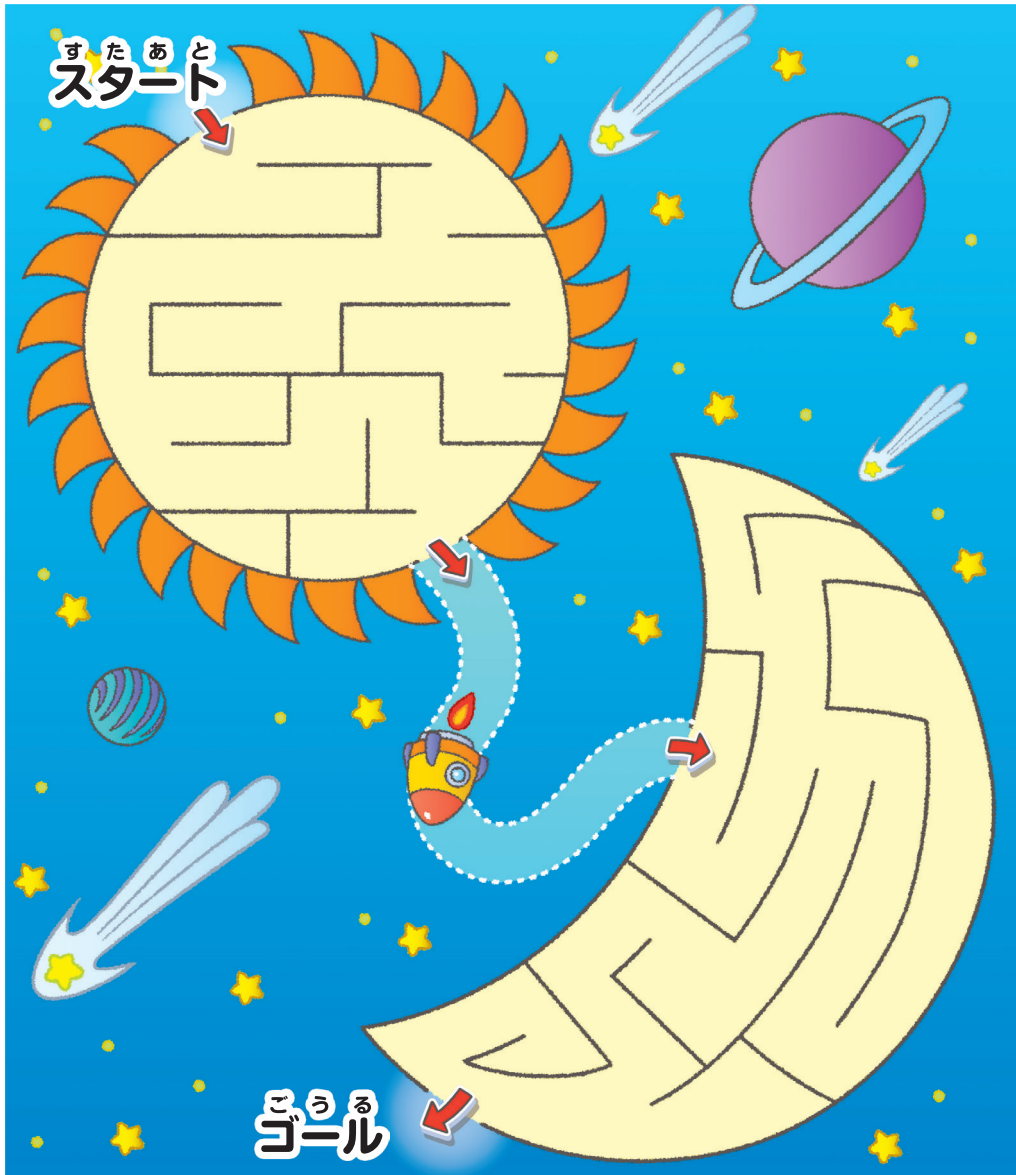


1

めいろで あそぼう

がつ にち

1 たいようと つきの なかを とおって、ゴールまで
いきましょう。



ぶりと
つぎのプリントにつづく →

Z会 × ちびむすドリル

入学前の今だからこそ身に付けたい
思考力を養う問題がいっぱい!



取り組みやすい
レベル設定で
「できた!」を実感



充実の保護者向け解説で
おさまのほめ方、
声のかけ方がわかる!



Z会の本

おうちのかたへ 学習のねらい

- 条件に合う道筋を選ぶことで、試行錯誤しながら正しい答えを導き出す力を養う。

試行錯誤力 

情報整理力 

注意力 

2 ほしを ぜんぶ とおって、ゴールまで いきましょう。
おなじ みちは 2かい とおれません。



Z会 × ちびむすドリル

入学前の今だからこそ身に付けたい
思考力を養う問題がいっぱい!



取り組みやすい
レベル設定で
「できた!」を実感



充実の保護者向け解説で
お子さまのほめ方、
声のかけ方がわかる!



Z会の本 

2

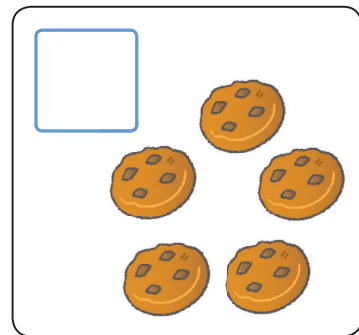
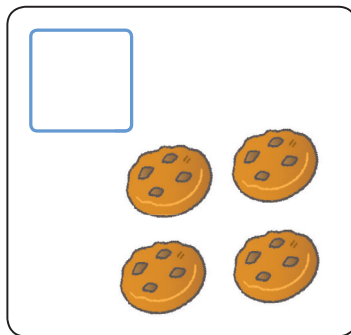
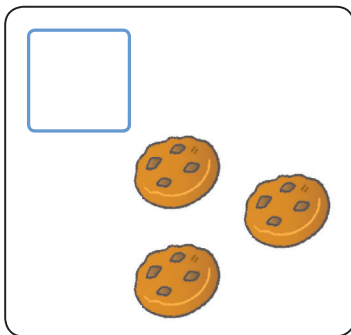
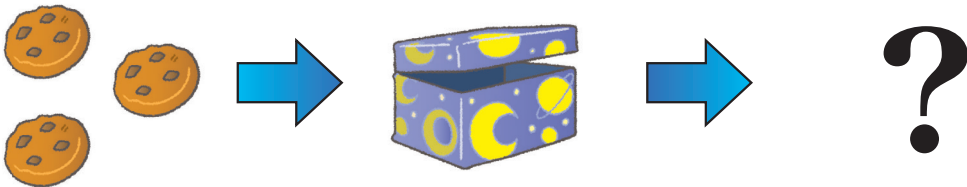
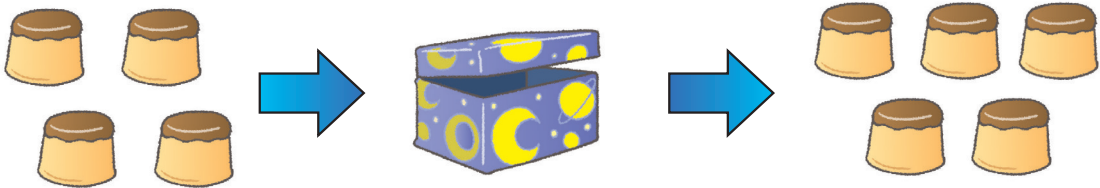
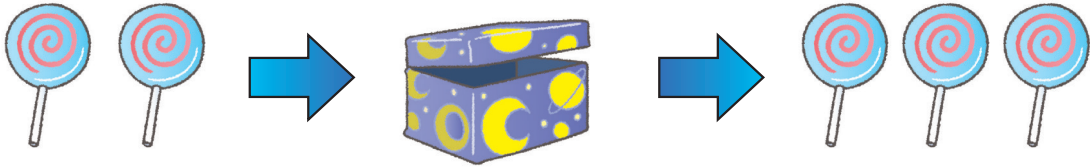
なにが おこるか
すいり しょう ^{いち}

が に

1 **ひだり** の ものを まほうの はこに いれてから とりだすと **みぎ** のように かわります。クッキーは、どのように かわるでしょうか。あう ものの に ^{まる}○を かきましょう。

ひだり

みぎ



ぶりと つぎのプリントにつづく →

Z会 × ちびむすドリル

入学前の今だからこそ身に付けたい
思考力を養う問題がいっぱい!



取り組みやすい
レベル設定で
「できた!」を実感



充実の保護者向け解説で
おさまのほめ方、
声のかけ方がわかる!



Z会の本

おうちのかたへ 学習のねらい

●変化のきまりを推理することで、規則性を発見する力を養う。

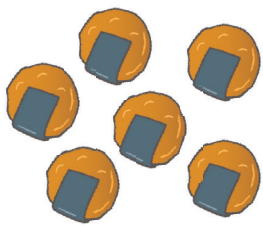
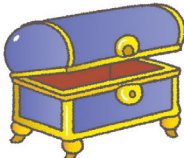
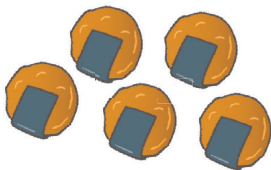
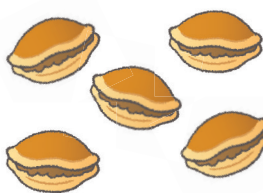
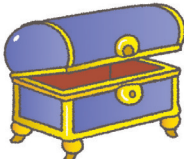
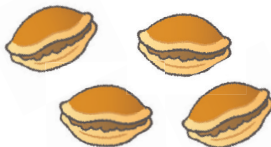
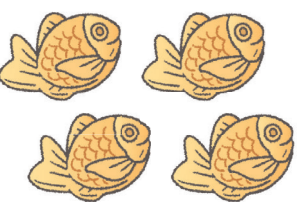
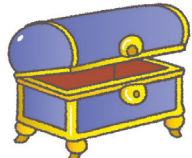
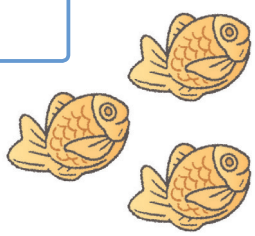
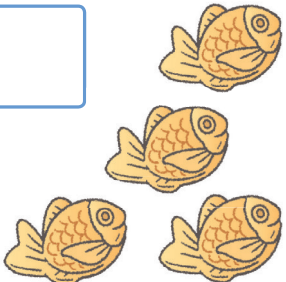
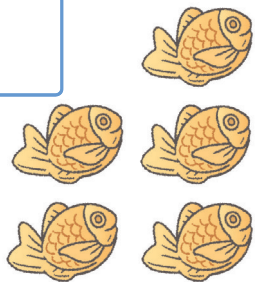
推 理 力 

試 行 錯 誤 力 

情 報 整 理 力 

2

ひだり の 物 を まほう の はこ に いれ て か ら と り だ す と **みぎ** の よう に か わ り ま す 。 た い や き は 、 ど の よう に か わ る で し ょ う か 。 あ う も の の に ^{まる}○ を か き ま し ょ う 。

ひだり		みぎ		
	→		→	
	→		→	
	→		→	?
<input type="checkbox"/> 		<input type="checkbox"/> 		<input type="checkbox"/> 

Z会 × ちびむすドリル

入学前の今だからこそ身に付けたい
思考力を養う問題がいっぱい!



取り組みやすい
レベル設定で
「できた!」を実感



充実の保護者向け解説で
お子さまのほめ方、
声のかけ方がわかる!



Z会の本

プログラミング
3

かさねて つくろう

がつ にち

1 イー^{まる}は 3^{さん}まいの かみを かさねて、かざりをつくりました。どの じゅんばんで かみを かさねて つくったでしょうか。□に ○を かきましょう。

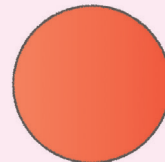
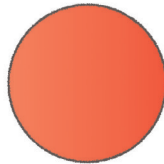
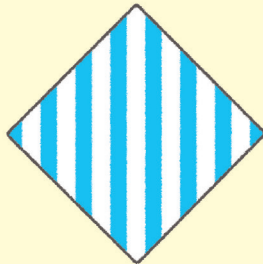
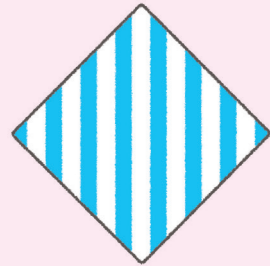
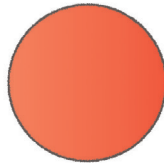
かざり



◇, ●, ☆ の
かみを かさねて
かざりを つくったよ。

いちばん した

いちばん うえ



ぶりと
つぎのプリントにつづく →

Z会 × ちびむすドリル

入学前の今だからこそ身に付けたい
思考力を養う問題がいっぱい!



取り組みやすい
レベル設定で
「できた!」を実感



充実の保護者向け解説で
お子さまのほめ方、
声のかけ方がわかる!



Z会の本

おうちのかたへ 学習のねらい

- 「順序」の概念を通して、プログラミング的思考の素地を養う。

情報整理力

論理的判断力

試行錯誤力

2 ミルマリは あさごはんにとーストをつくりました。
どの じゅんばんで かさねて つくったでしょう。に
まる○をかきましょう。

とースと
トースト



いちばん したに
あるのは なにかな？

	いちばん した				いちばん うえ		
<input type="checkbox"/>		→		→		→	
<input type="checkbox"/>		→		→		→	
<input type="checkbox"/>		→		→		→	

Z会 × ちびむすドリル

入学前の今だからこそ身に付けたい
思考力を養う問題がいっぱい！



取り組みやすい
レベル設定で
「できた！」を実感



充実の保護者向け解説で
お子さまのほめ方、
声のかけ方がわかる！



Z会の本

1 めいろうて あそぼう □ □ □ □

1 たいようの つぎの なかを とって、ゴールまで いきましょう。

2 ほしを ぜんぶ とって、ゴールまで いきましょう。おなじ ぬりは 2回 とおれません。

1 迷路の形を認識して、ゴールを目指す**迷路**の問題です。何度まちがえてもよいので、なれるまでは、ゆっくり確実に、正しい道を見つけ出すようにお子さまをうながすとよいでしょう。

1 「太陽」と「月」の迷路が2つつながった問題です。つまづいているときは、「太陽のゴールはどこかな?」と一つずつ解くようお声がけいただくとよいでしょう。

2 迷路を解くだけでなく、与えられた2つの条件をクリアする、やや難度が高い問題です。「同じ道を2回通れない」という条件は忘れがちなので、「同じ道を通れないのは難しいね」など、お声がけいただくとよいでしょう。

2 なにが おこるか すいり しよう! □ □ □ □

1 ①のものをまほうのほかにいれず、②の2つにそれぞれお菓子を1つずつ入れ、お菓子の数が同じになるようにお菓子を③の箱に入れてください。

2 ①のものをまほうのほかにいれず、②の2つにそれぞれお菓子を2つずつ入れ、お菓子の数が同じになるようにお菓子を③の箱に入れてください。

2 箱の中を通ったものに、どのような変化が生じたかを推理する問題です。**規則性を発見する力**を養います。2では数が変化する問題を扱っています。数に着目できていない場合は、「箱に入る前は何個かな? 箱から取り出したら何個かな?」と、箱に入れて取り出したものがどう変化したかお子さまに聞いてみるとよいでしょう。

1 箱に入れてから出すと、お菓子の数が1つ増えます。

2 箱に入れてから出すと、お菓子の数が1つ減ります。

3 かさねて つくろう □ □ □ □

1 いちばん 3色の かみを かさねて、かざりをつくりました。どの じぶんはだて かみを かさねてつくったでしょうか。□に 〇を かきまわし。

2 いちばんは あさごはんに 1とえを つくりました。どの じぶんはだて かさを かさねてつくったでしょうか。□に 〇を かきまわし。

プログラミング「重ねてつくろう」では、身近な素材を使って、完成品までの手順を考えます。完成品から、手順を一つひとつ分解し、それらを適切に並べる必要があります。

1・2「これを作るときは、まずは何を下に置く?」というように、見本の飾りを作るためには、下から順に紙を重ねる必要があることを気づかせるお声がけをお子さまにしてもよいでしょう。また、実際に、紙を使って、手順をお子さまに考えていただいてもよいでしょう。

Z会 × ちびむすドリル

入学前の今だからこそ身に付けたい
思考力を養う問題がいっぱい!

取り組みやすい
レベル設定で
「できた!」を実感

充実の保護者向け解説で
お子さまのほめ方、
声のかけ方がわかる!

Z会の本