



暗号ゲーム 1 **ねらい** 数字や記号を言葉に置き換えるなど、暗号文を解くためのルールを使い、論理的思考力を養います。

# くまの おやこ

がつ          にち

おとうさんぐまが こぐまに やくそくしたよ。  
ヒントをみて、なんと いったのかを かんがえよう。

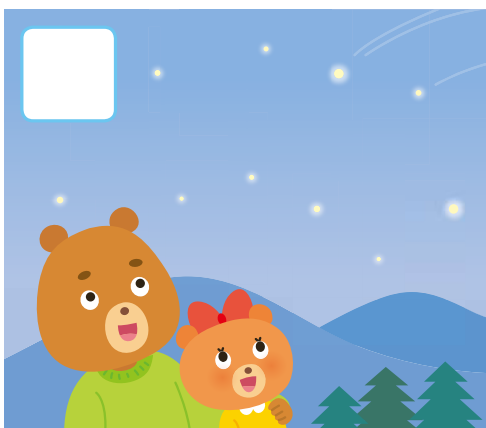
**ヒント**

□ → はれ      △ → あめ      ○ → ほし



あしたの よる、□ だったら  
○ を みよう。  
△ だったら えほんを よもう。

つぎの ひの よるは はれだったよ。くまの おやこは  
なにを したのかな。□ に ○ を かこう。



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



Z会の本



くわしくは  
こちら!





# 2

話の順番を考える 1 **ねらい** 4枚の絵から内容を読み取り、お話がつながるように順番を考えることで、論理的思考力を養います。

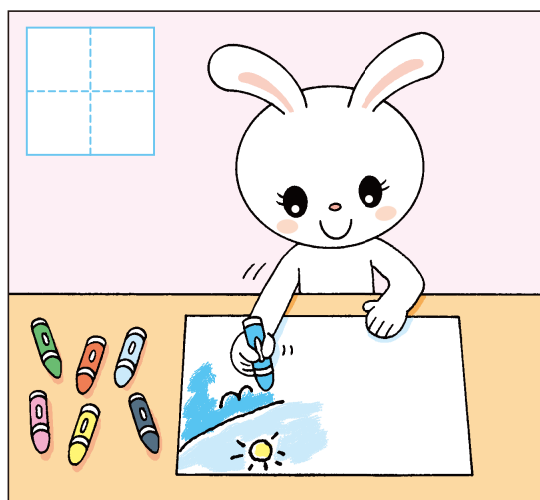
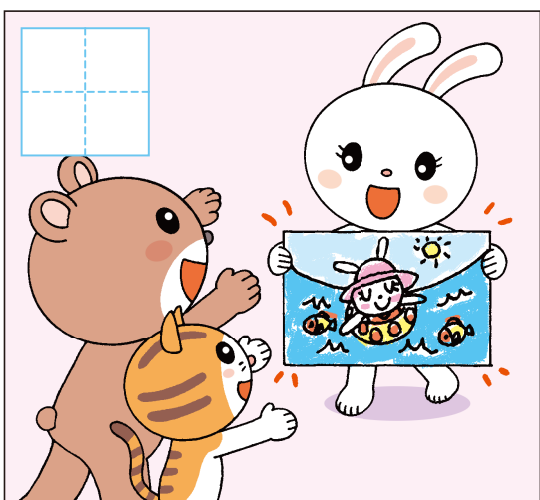
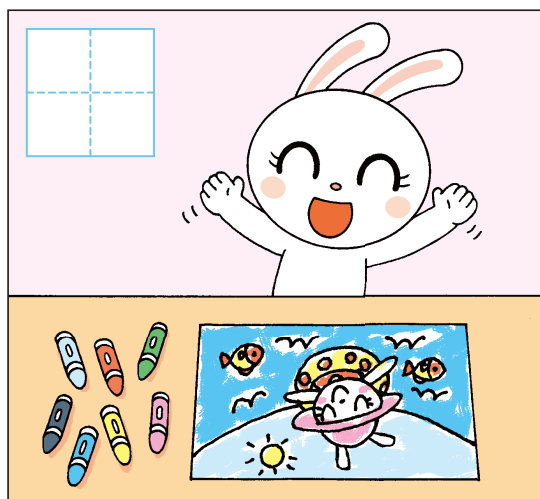
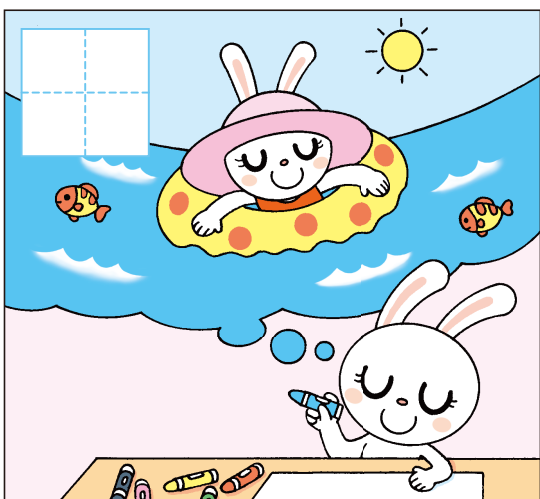
## うさぎさんの おえかき

がつ 日にち

おはなしの じゅんばんを かんがえて、<sup>しかく</sup> に <sup>いち</sup> から 4の すうじを かこう。

おてほん

1	2	3	4
---	---	---	---



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



Z会の本



くわしくはこちら!





3

変化の推理 1 **ねらい** 変化の規則性を捉え、変化を推理することで、論理的思考力を養います。

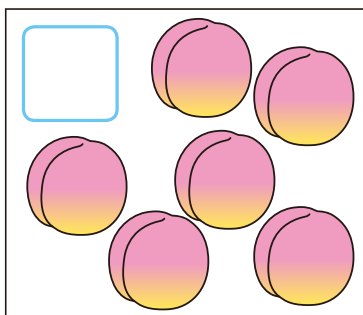
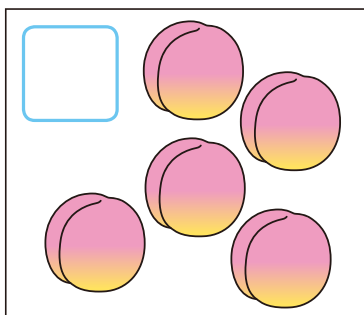
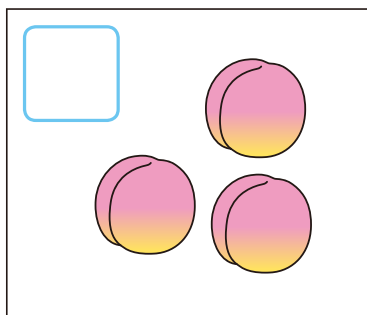
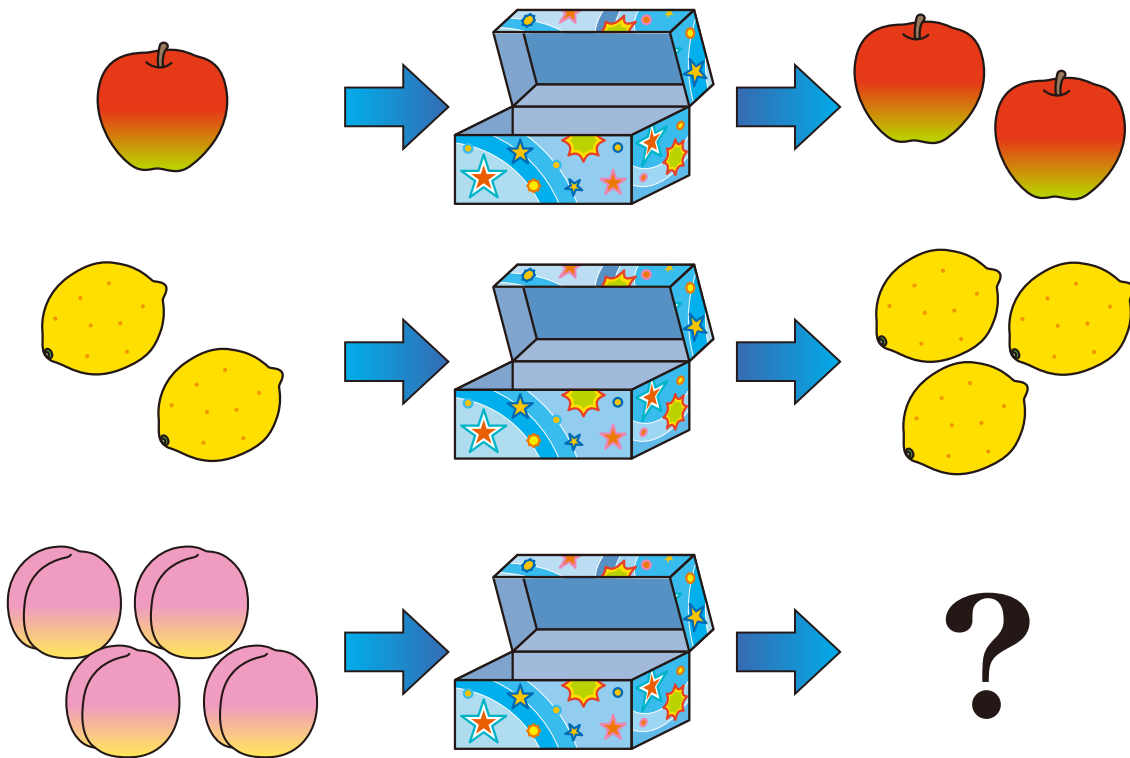
### ふしぎな はこ

がつ 日にち

**ひだり** の ものを **はこ** に いれると、**みぎ** の ように かわるよ。ももは、どのように かわるかな。あう ものの **しかく**  に **まる**  を かこう。

**ひだり**

**みぎ**





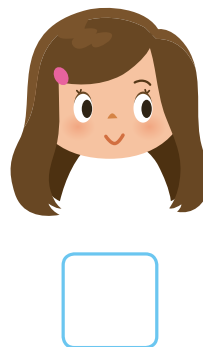
4

推移関係 1 **ねらい** 3つのものを比較し、絵から指定された事柄の順序を  
考えることで、論理的思考力（推移律）を養います。

# いちばん たかいのは

がつ      にち

せいくらべを したよ。<sup>さん</sup>3にんの なかで、いちばん  
せが たかい ひとの  に  を かこう。



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



Z会の本



くわしくは  
こちら!





5

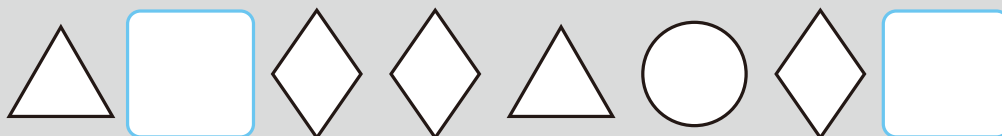
規則性 2 **ねらい** 4種類までのものが並んでいる順番をよく見て、規則性を見つけだす力を養います。

### きごうを かこう

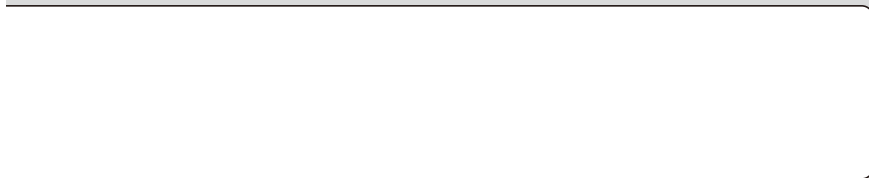
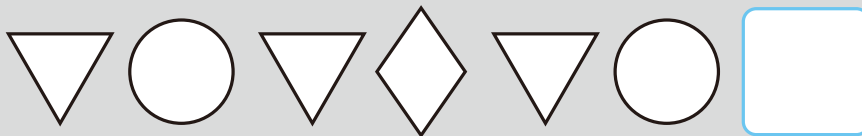
がつ 日にち

<sup>みつ</sup>3つの きごうを きまった じゅんばんに ならべたよ。  
<sup>しかく</sup> には どの きごうが はいるかな。あう きごうを かこう。

す た あと  
**スタート!**



す た あと  
**スタート!**





# 6

条件整理 2 **ねらい** 条件に合致したものを選びだすことで、論理的思考力を養います。また、該当するものを伝えるための条件を考える練習もします。

## たりない ものは どれかな

がつ      にち

こどもたちが たりない ものが あって こまって いるよ。ヒントに あう ものを したから えらんで <sup>せん</sup> で おすぼう。

**ヒント**

- ・うえの ものと しょに つかうよ。
- ・あたまに かぶる ものだよ。



●

●



ヘルメット

**ヒント**

- ・うえの ものを つかう ときに あると いいよ。
- ・あつさから あたまを まもる ものだよ。



●

●



すいえいぼう

**ヒント**

- ・うえの ものに のるときに つかうよ。
- ・けがから あたまを まもる ための ものだよ。



●

●



むぎわらぼうし

