

こたえ

1 番号ゲーム 1 ①②③ 数字や記号を言葉に置き換えるなど、指文字を深くする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

おとうさんぐまが こくまに 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。

2 話の順番を覚える 1 ①②③④ 4枚の絵から内容を組み取り、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

おはなしの じゅんばんを かんがえて、□に 1から 4の すうじを かこう。

おてしん 1 2 3 4

(例)

3 変化の推理 1 ①②③④ 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

ひだりの ものを □に いれど、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 □に ○を かこう。

ひだり みぎ

4 推察判断 1 ①②③ 3つのものを比較し、絵から指定された事項の順序を考えることで、論理的思考力(推察力)を養います。

いちばん たかいのは

せいくらべを したよ。3にんの なかで、いちばん せが たかい ひどの □に ○を かこう。

5 規則性 2 ①②③④ 4種類までのものが並んでいる順番をよく見て、規則性を見つけた字力を養います。

きごうを かこう

3つの きごうを きまった じゅんばんに ならべたよ。
□には どの きごうが はいるか。あう きごうを かこう。

スタート!

6 条件整理 2 ①②③④ 条件に合致したものを選び出すことで、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

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 めんで むすぼう。

ヒント

- うえの ものといっしょにつかうよ。あたまにかぶるものだよ。
- 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。
- 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。

ヘルメット すいえいぼう むぎわらぼうし

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

Z会の本

くわしくはこちら!