

1 チーズがあるところまで行こう

試行錯誤力

情報整理力

注意力

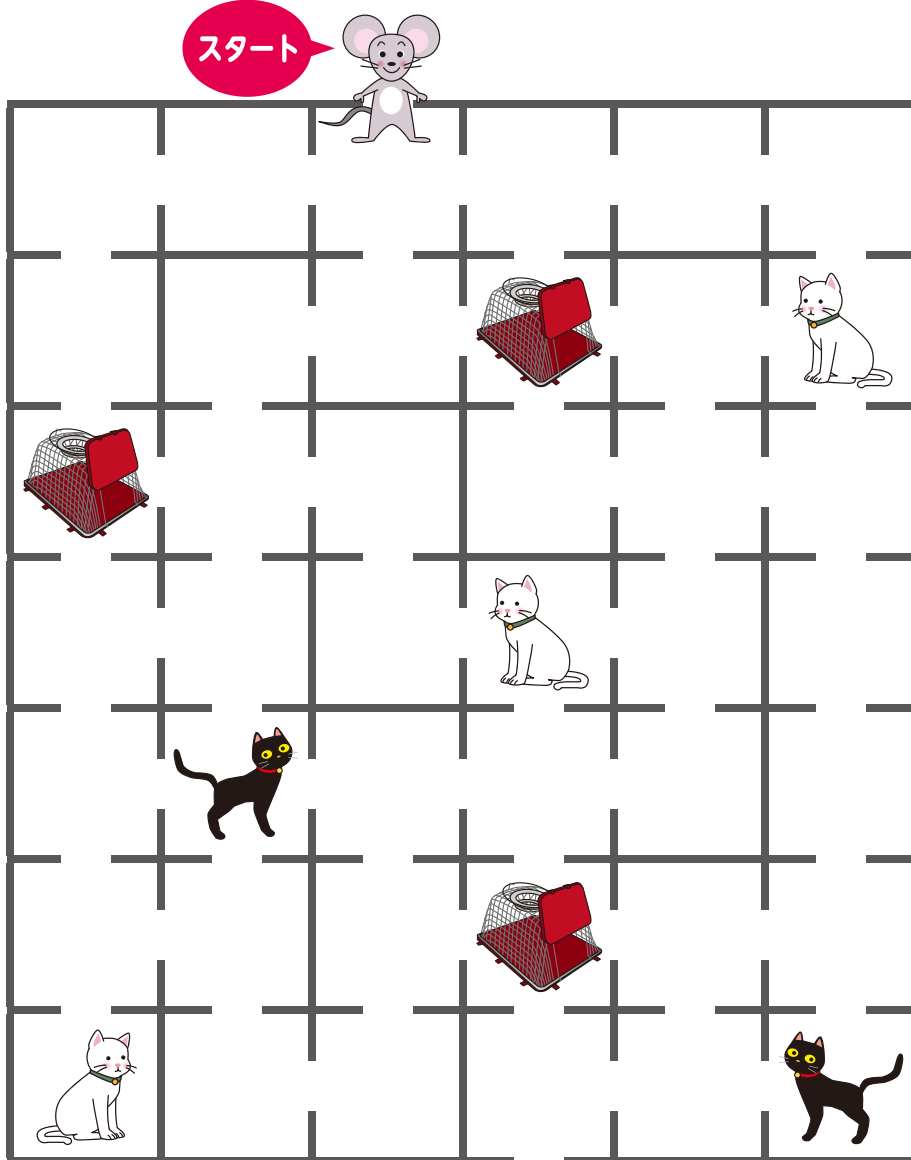
とりくんだ日

月

日

《スタート》のネズミから，《ゴール》のチーズまで行きましょう。ネコがいるますや、わながあるますは通れません。

スタート



ゴール

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

グループに分けよう

推理力 情報整理力

とりくんだ日

月 日

いろいろなものを、あるきまりで2つのグループに分けました。「 」の中の言葉はどちらのグループに入りますか。○でかこみましょう。

①

左	右
ほうちょう	けしゴム
フライパン	ものさし
まな板 <small>いた</small>	ノート

「えんぴつ」は、

左 ・ 右

②

左	右
いちご	もも
すいか	くり
なす	さくらんぼ

「りんご」は、

左 ・ 右

③

ある	ない
ざる	せんめんき
うえきばち	バケツ
けん玉 <small>だま</small>	お手玉 <small>てだま</small>
まんげきょう	手かがみ
50円玉 <small>えんだま</small>	500円玉 <small>えんだま</small>
れんこん	だいこん

「本」は、

ある ・ ない



③は、グループの名前もヒントになっているよ。

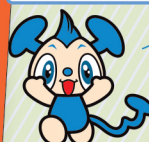
Z会 × ちびむすドリル

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

おな かたち み
同じ形を見つけよう

注意力

情報整理力

論理的判断力

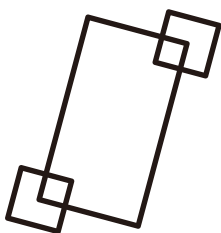
とりくんだ日

月

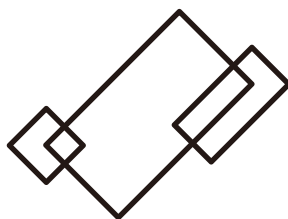
日

① 回転させてぴったり重なるものは、どれとどれかこたえましょう。ただし、うら返してはいけません。

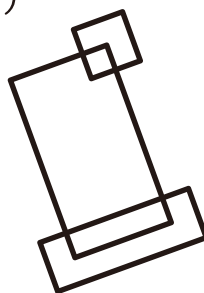
(ア)



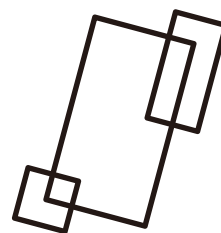
(イ)



(ウ)



(エ)

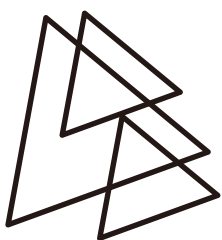


と

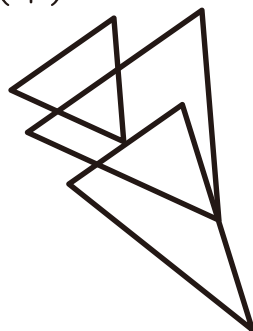


② 回転させてぴったり重なるものは、どれとどれかこたえましょう。ただし、うら返してはいけません。

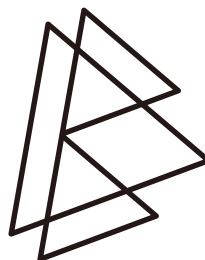
(ア)



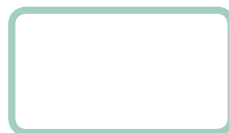
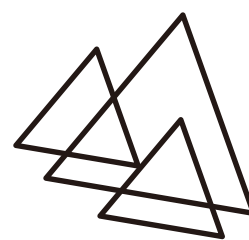
(イ)



(ウ)



(エ)



と



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!



4

カードの組み合わせを考えよう①

論理的判断力

情報整理力

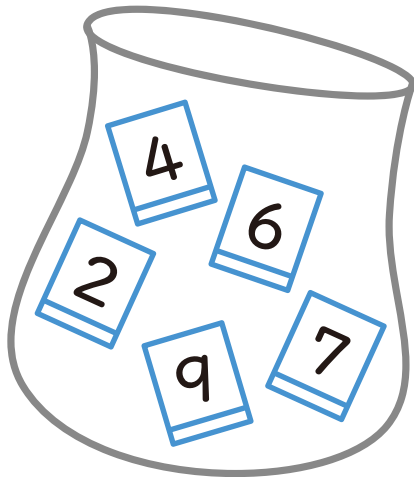
試行錯誤力

とりくんだ日

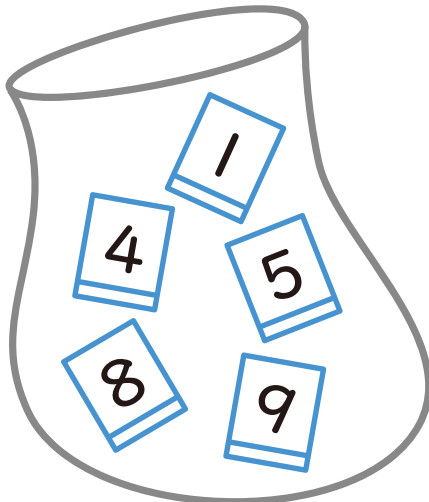
月

日

- ① ふくろの中からカードを何まいか取り出して、取り出したカードに書かれている数をたしたこたえが10になるようにします。どのカードを取り出せばよいかこたえましょう。



- ② ふくろの中からカードを何まいか取り出して、取り出したカードに書かれている数をたしたこたえが15になるようにします。どのカードを取り出せばよいかこたえましょう。



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

カードの組み合わせを考えよう ②

情報整理力

論理的判断力

試行錯誤力

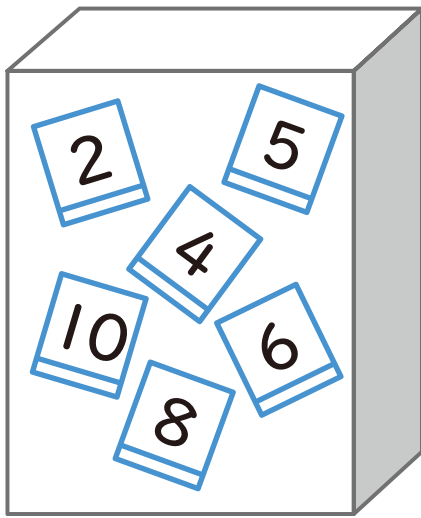
とりくんだ日

月

日

はこ なか
箱の中に、2, 4, 5, 6, 8, 10の数が書かれたカードが1まいずつ入っ
ています。

こうたさん、のぞみさん、ももかさんの3人が2まいずつカードをひき
ました。3人の話を読んで、だれがどのカードを引いたかこたえましょう。



ぼくが引いたカードは、
たすと10になったよ。



こうたさん

わたしが引いたカードは、
たすと12になったよ。



のぞみさん

わたしが引いたカードは、
たすと13になったよ。



ももかさん

こうたさん ……

と

のぞみさん ……

と

ももかさん ……

と

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!



6

じゅんばんに^{すす}進む

試行錯誤力

情報整理力

注意力

とりくんだ日

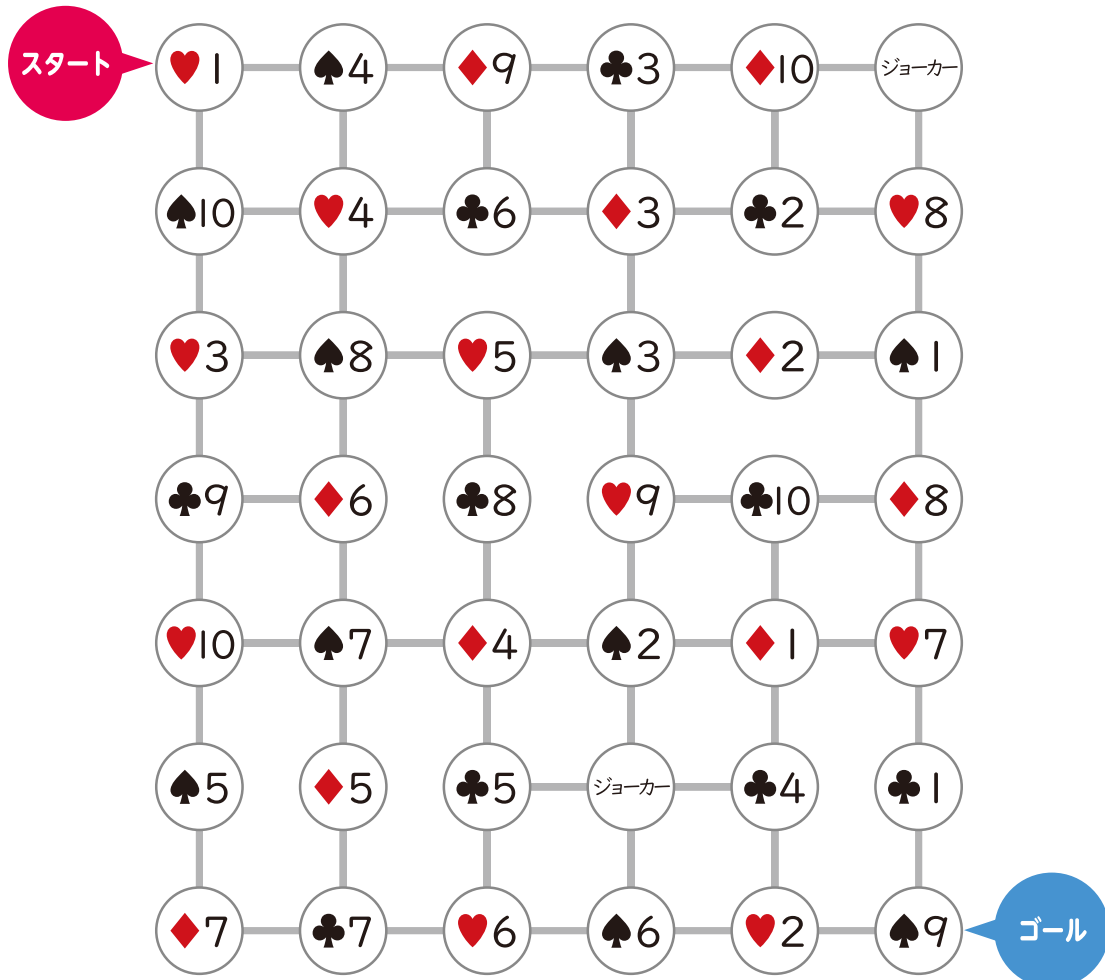
月

日

した
下のように、トランプがならんでいます。《スタート》から《ゴール》まで、



のじゅんばんになるように、線^{せん}があるところを^{すす}進みましょう。1つのカード
や線^{せん}は、1回しか^{かい}通れ^{とお}ません。また、「ジョーカー」のところは^{とお}通れ^{とお}ません。



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!

