

1

ならべかえて2つの言葉を作ろう

試行錯誤力 連想力 推理力

とりくんだ日

月

日

《れい》のように、文字をならべかえて、2つの言葉を作りましょう。

《れい》 魚の名前を2つ作りましょう。

おつかれかい → かつお, かれい

① 動物の名前を2つ作りましょう。

つきつきつきね

② 動物の名前を2つ作りましょう。

かくしあじら

③ 乗り物の名前を2つ作りましょう。

つちしてきやか

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

くるま だ  
車を出そう

注意力 試行錯誤力 推理力

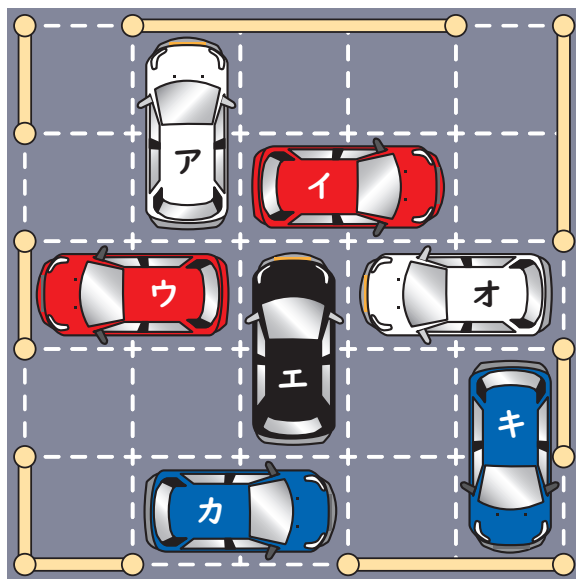
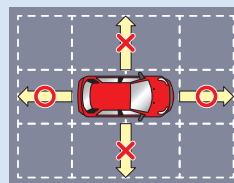
とりくんだ日

月 日

**ルール** のとおりに、すべての車をちゅう車場の外に出します。どのじゅんばんで車を出せばよいですか。じゅんばんに記号でこたえましょう。

**ルール**

- 車は前と後ろだけに進める。左右やななめなどには進めない。
- さく があるところは通りぬけることができない。
- どの車も 1 回しか動かすことができない。



□ → □ → □ → □ → □  
→ □ → □

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

おも  
重さをくらべよう

論理的判断力

情報整理力

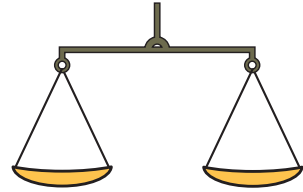
注意力

とりくんだ日

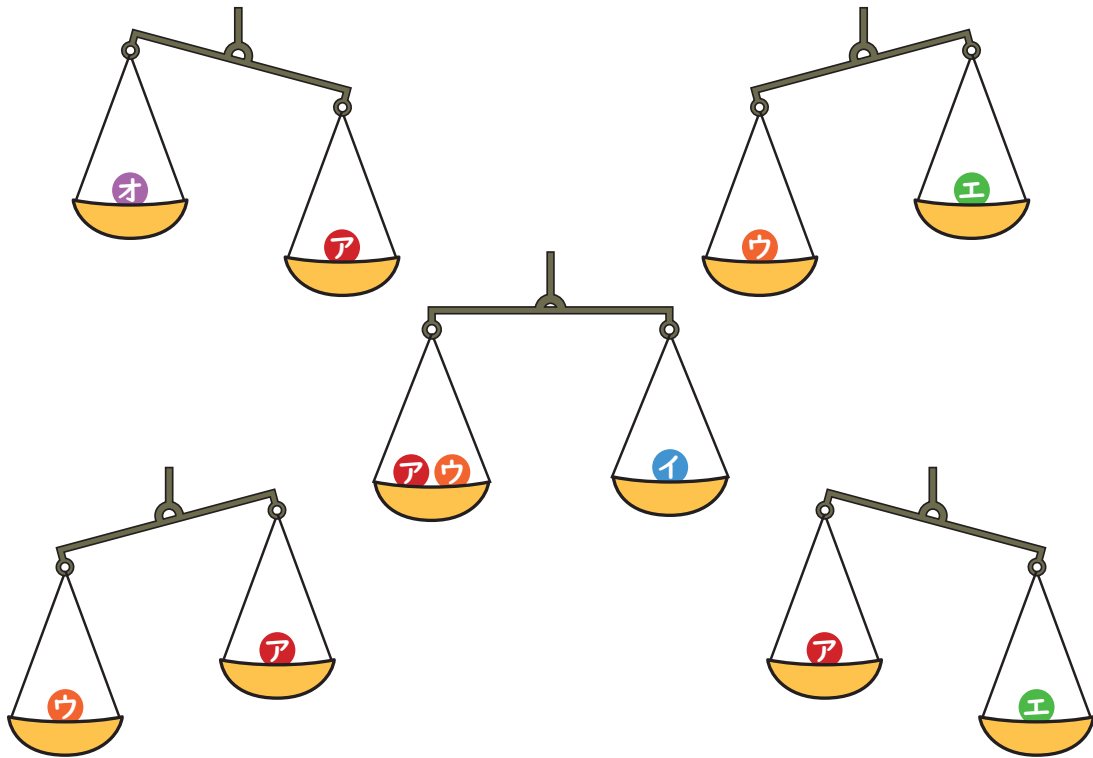
月

日

右の図は「てんびん」といい、ものの重さをくらべるために使われます。てんびんは重いものをのせたほうが下がり、同じ重さのものをのせるとつり合います。



ア～オのボールをてんびんにのせて重さをくらべたところ、下のようなかっかになりました。ア～オを重いじゅんにならべかえ、記号を書きましょう。



おも  
重い



かる  
軽い

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

ことば 言葉をかえよう

推理力 試行錯誤力 連想力

とりくんだ日

月 日

ア, イ, ウ, エの箱の中を通ると, 言葉がきまりにしがってかわります。

みそ → **ア** → みぞ

ひょうし → **ア** → ひょうじ

にわ → **イ** → わに

いるか → **イ** → かるい

ほん → **ウ** → ほんとう

かりん → **ウ** → かりんとう

ふ → **エ** → とうふ

ばん → **エ** → とうばん

つぎ 次のように言葉をかえるには, どの箱を使えばよいですか。□に記号を書きましょう。

① とお → □ → □ → おとうと

チャレンジ ②

からし → □ → □ → □ → □ → とうがらし

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!



5

ひとふてが  
一筆書きをしよう

情報整理力

試行錯誤力

論理的判断力

とりくんだ日

月

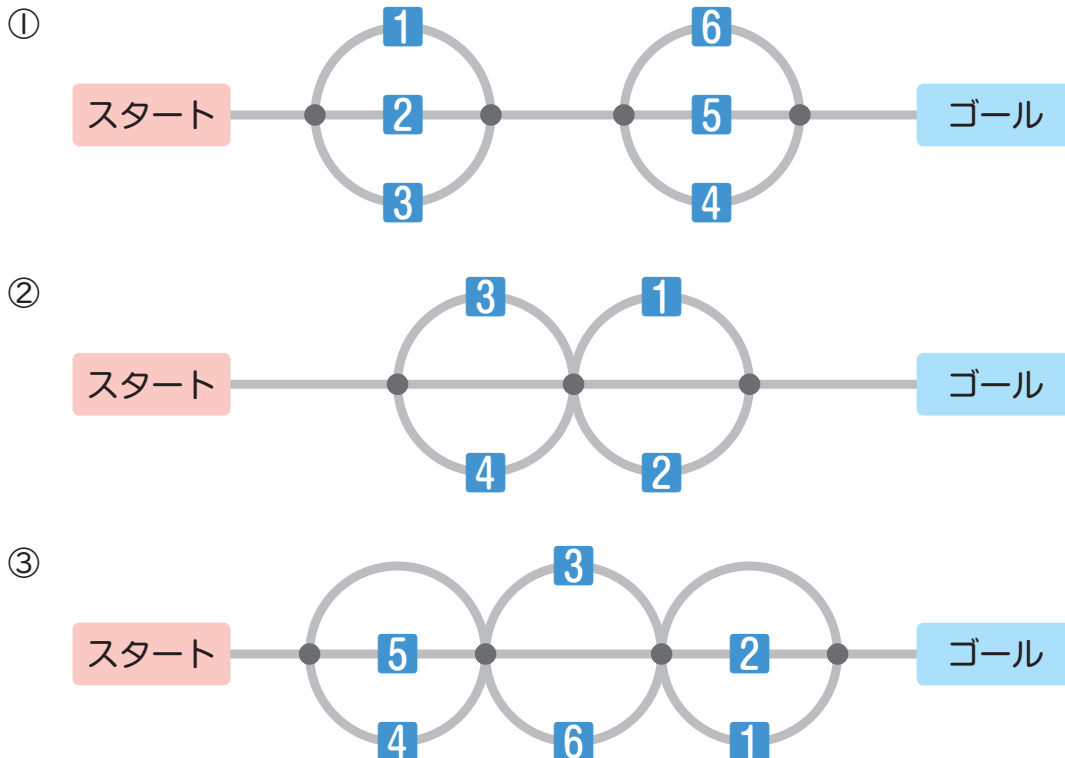
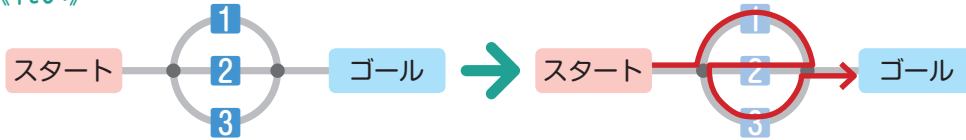
日

ルール のとおりにスタートからゴールまでたどりましょう。

ルール

- ぜんぶの線を1回ずつなぞる。同じ点是通过ってもよい。
- 数が書いてある道は、数のじゅんばんのとおりに通る。たとえば、1より前に3の道を通ってはいけない。

《れい》



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



くわしくは  
こちら!

Z会の本



6

# 1回ずつ通ろう

試行錯誤力

情報整理力

注意力

とりくんだ日

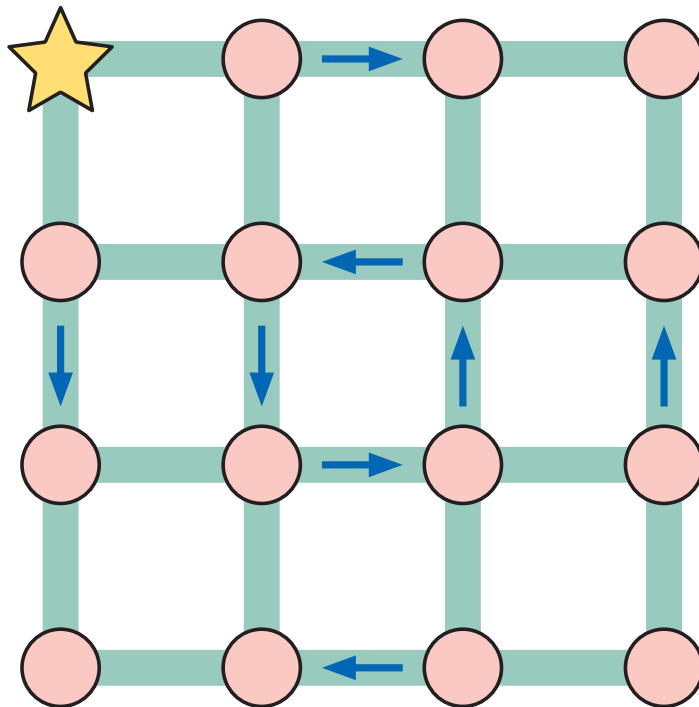
月

日

ルール のとおりに進みましょう。

## ルール

- 左上の★からスタートして、すべての○を通り、★にもどる。
- ○はどれも1回ずつ通る。
- やじるし(→)がついた道を通るときは、やじるしの向きにしか進んではいけない。



はじめに右に進んだときと下に進んだとき、ぜんぶの○を通れるかそれぞれためてみよう。

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!

