考える
あそび
発見
Z会の幼児ワーク

あそびの中の
気づきがまなび
になるワーク

Z会×ちびむすドリル

なまえ

1 迷路

ふたごのペンギンのひっこし 1

ペンギンの かぞくが ひっこしを するよ。
スタート から ゴール まで いこう。

できたよシールをはろう

おうちのかたへ

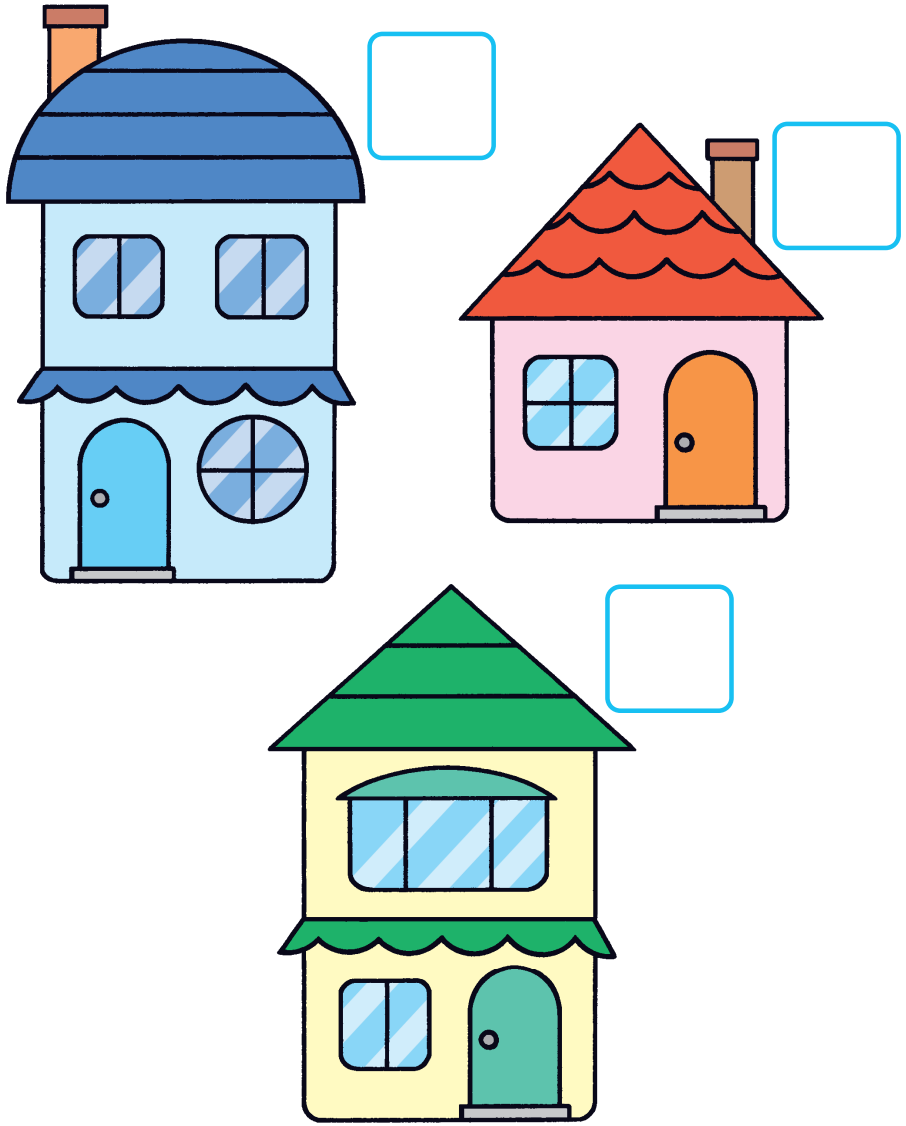
ゴールへの道筋を見出す力を養います。行き止まりがたくさんあるので、最初に指で道をたどって確かめてから取り組むとよいでしょう。ゴールまでいくことができたら、お子さまをほめてあげましょう。

考える
あそび
発見
Z会の幼児ワーク

あそびの中の
気づきがまなび
になるワーク

Z会×ちびむすドリル

なまえ



2 条件整理

ふたごの ペンギンの ひっこし ②

ペンギンの かぞくの いえは どれかな。ふたごの ペンギンの おはなしに あう いえの □(しかく)に ○(まる)を かこう。

● やねの かたちは さんかくだよ。
● □(えんとつ)が あるよ。

できたよ シールを はろう

おうちのかたへ

与えられた条件を整理して、それに合う答えを導き出す力を養います。お子さまが迷っている場合には、条件を1つずつ確認して、当てはまらないものには×を書いていくようアドバイスをしてあげましょう。

考える
あそび
発見
Z会の幼児ワーク

あそびの中の
気づきがまなび
になるワーク

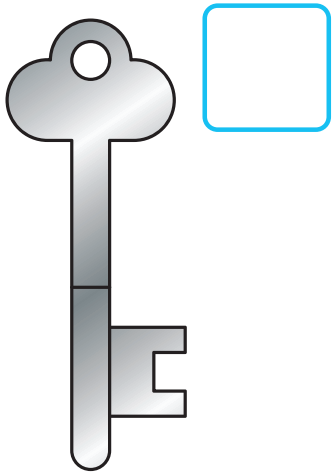
Z会×ちびむすドリル

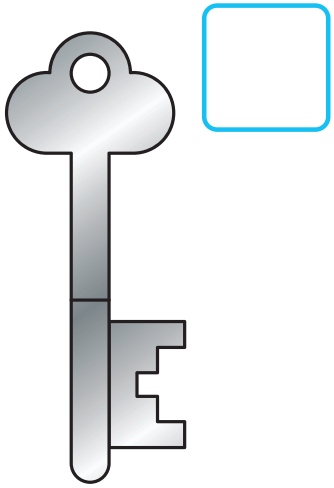
なまえ

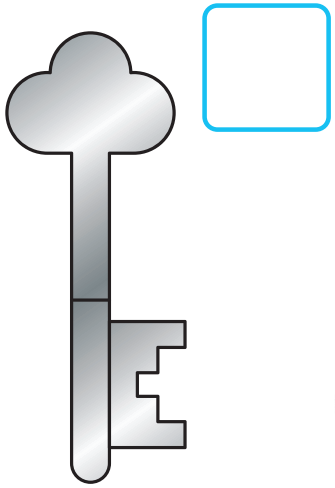
3 形態認知

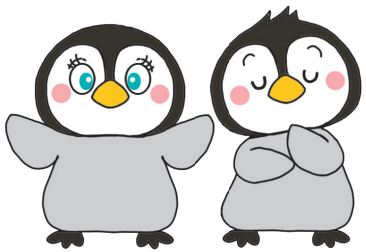
ふたごの ペンギンの ひっこし ③

ペンギンの いえの かぎは どれかな。みほん と おなじ かたちの かぎの □に ○を かこう。









できたよシールをはろう

おうちのかたへ

シルエットを見ることで、ものの形だけに着目して形態を認知する力を養います。「穴が開いているかな?」「ギザギザはいくつかな?」など着眼点に気づかせ、1つずつ見本と見比べていくよう声かけをするとよいでしょう。

考える
あそび
発見
Z会の幼児ワーク

あそびの中の
気づきがまなび
になるワーク

Z会×ちびむすドリル

なまえ

間違い探し

4 ふたごのペンギンのひっこし 4

おとうさんが ひとやすみして いるよ。**みぎ**と**ひだり**の えで ちがう ところを 4つ さがして、**みぎ**の えに ○を つけよう。

ひだり

みぎ

できたよシールをはろう

おうちのかたへ

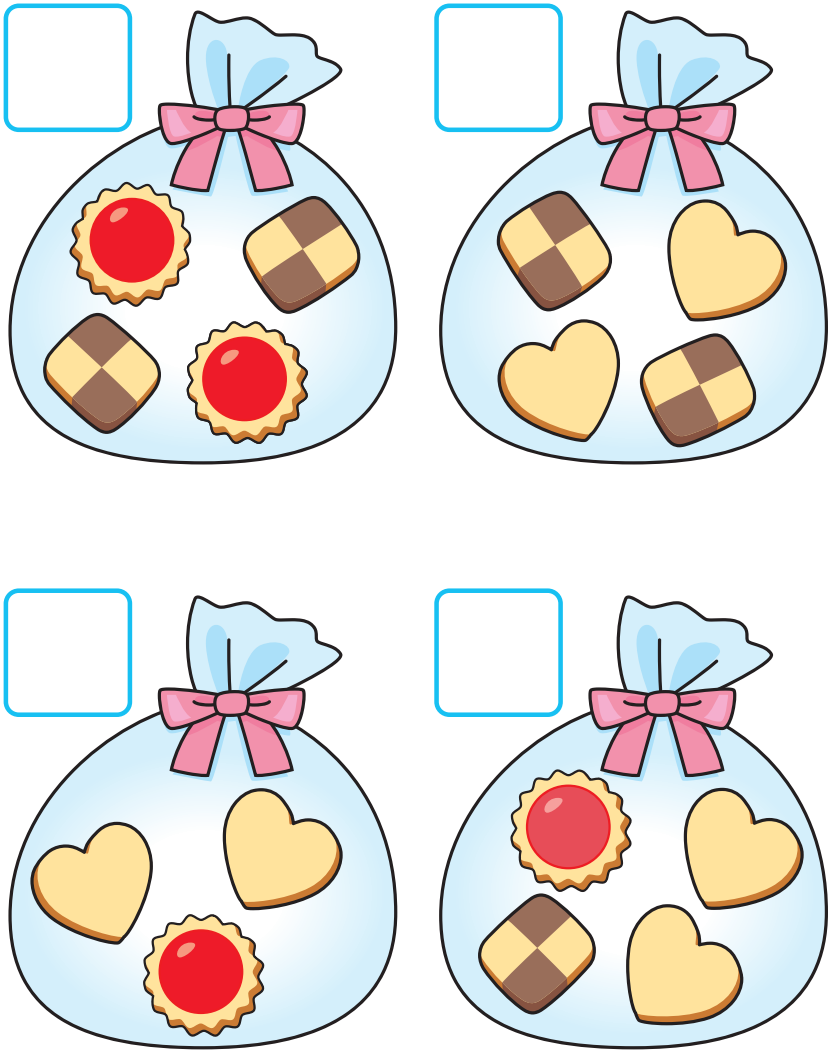
間違い探しを通して、相違点を見出す力や集中力を養います。壁やテーブルなど、両方の絵の同じ部分を1つずつ見比べてみるように声かけをするとよいでしょう。

5 条件整理 あたらしい ともだち ❶

ひつじさんの いえで あそんで いたら おかしを くれたよ。
ヒントに あう おかしの □に ○を かこう。

ヒント

- クッキーが 4まい はいって いるよ。
- の かたちの クッキーが はいって いるよ。
- 2つの かたちの クッキーが はいって いるよ。



できたよシールを はろう

おうちのかたへ

与えられた条件を整理して、それに合う答えを導き出す力を養います。「2つの形のクッキー」がわかりにくい場合、「この袋にはとの2つの形（2種類）のクッキーが入っているね」と、1袋ずつ確認していくとよいでしょう。

なまえ

考える あそび 発見
Z会の幼児ワーク

あそびの中の気づきがまなびになるワーク

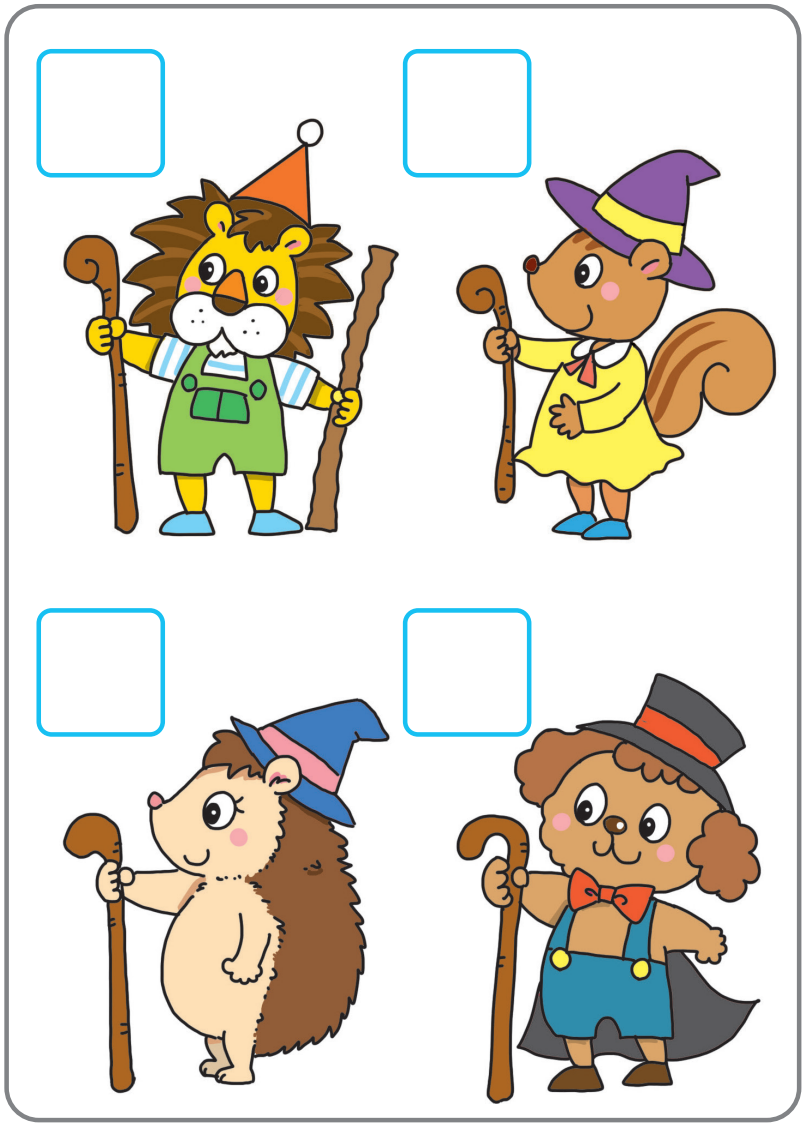
Z会×ちびむすドリル

考える
あそび
発見
Z会の幼児ワーク

あそびの中の
気づきがまなび
になるワーク

Z会×ちびむすドリル

なまえ



6 形態認知 あたらしい ともだち ②

できたよシールをはろう

ひつじさんの いえに だれかが きたよ。だれが きたのか かげを みて □(しかく)に ○(まる)を かこう。

おうちのかたへ

シルエットを見ることで、ものの形だけに着目して形態を認知する力を養います。帽子や体の形に注目して、1つずつ選択肢を確認するよう声かけをするとよいでしょう。