

プリント見本

3歳(年少)クラス

ち

ん



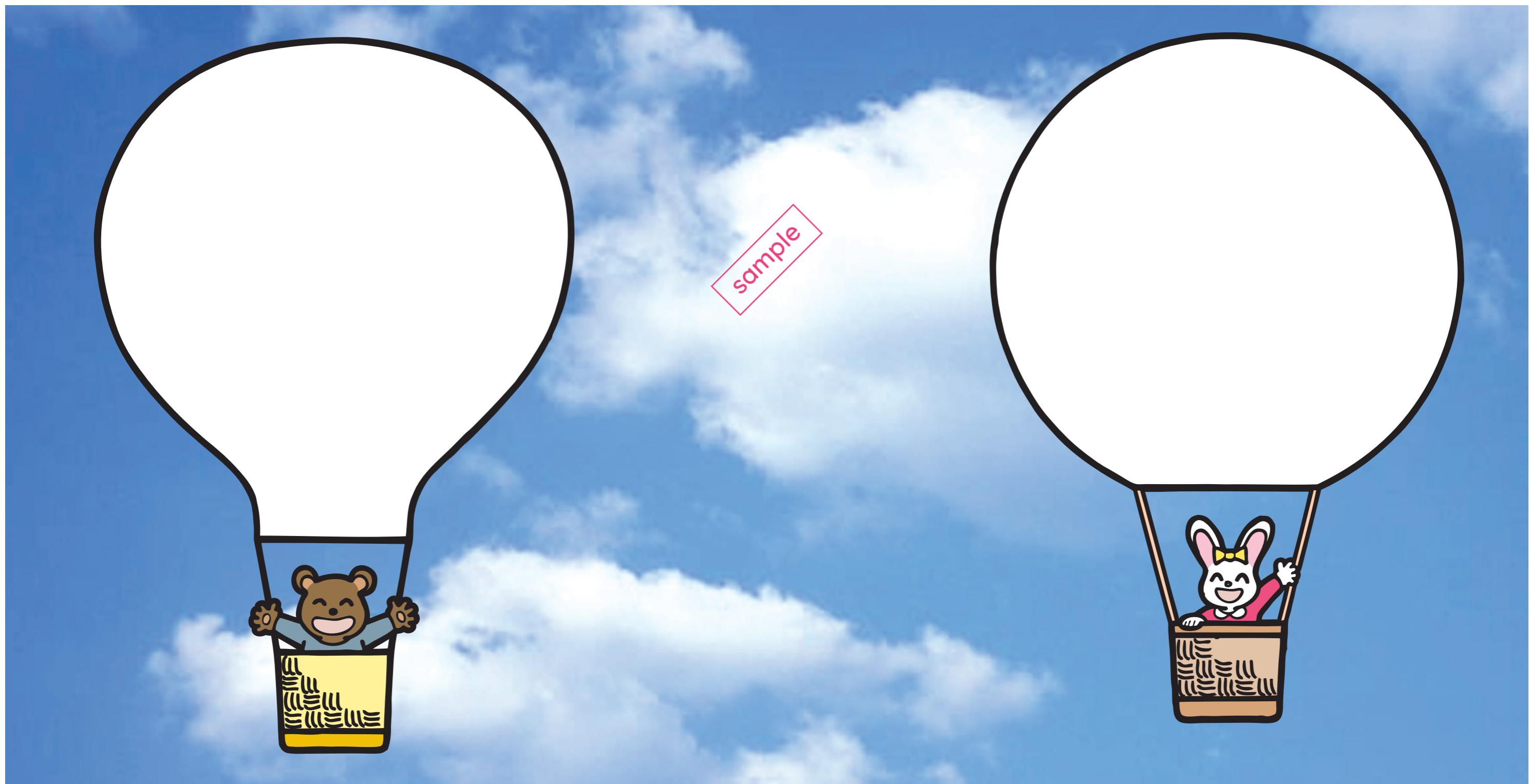
がつ にち

ちえ
はる

シールを はって きれいな ききゅうに しましょう。
そらにも シールを はってね。



たくさんのシールを自由に貼って楽しむ活動です。小さい
シールを貼ることは、手指の巧緻性を高めることにもつな
がります。

しきる
シール

がつ にち



ちえ
みつける

うみへ あそびに きたよ。
□の なかの ものは どこかな?
みつけて まるで かこみましょう。



大きな海の絵の中から、指定のものを見つける活動です。海に関する話題や経験などを話し合いながら、子どもたちの想像をふくらませていきます。

しいる
シール

がつ にち



ちえ
めいろ

かっぱくんが きゅうりばたけに いくよ。
➡から ★まで ゆびで たどりましょう。



かっぱが川を泳いで、きゅうり畑までたどる迷路です。指を代えたり反対の手でも挑戦したりと、手指の調整力を高めていきます。



がつ にち

しきる
シール

ちえ
かく

かいじゅうが やって きた！
かいじゅうに おおきい くちを
かきましょう。

怪獣の絵に口を描く活動です。大きな牙や舌があつたり火を噴いたりと、自由な発想で描いていきます。

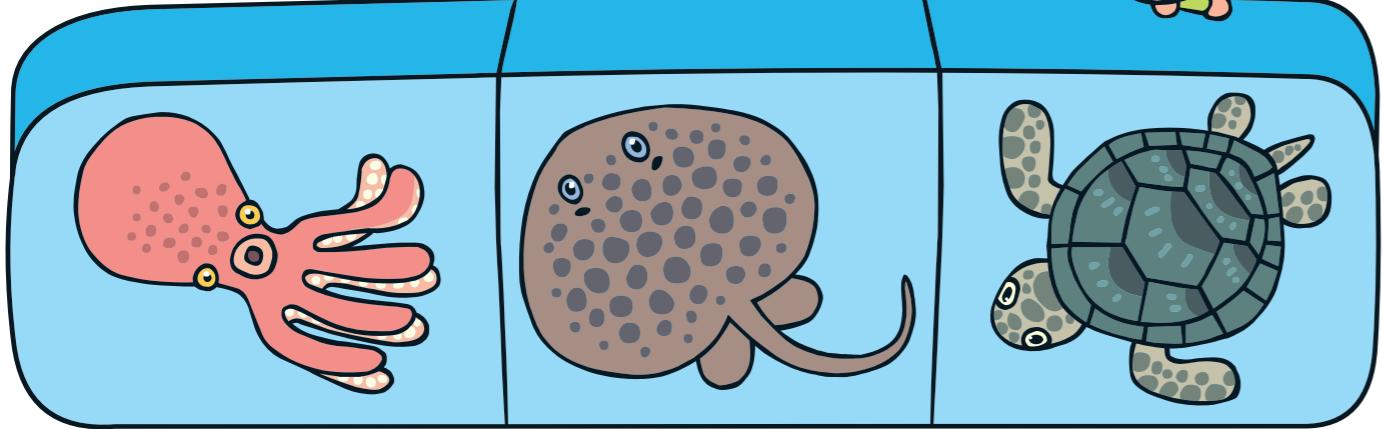
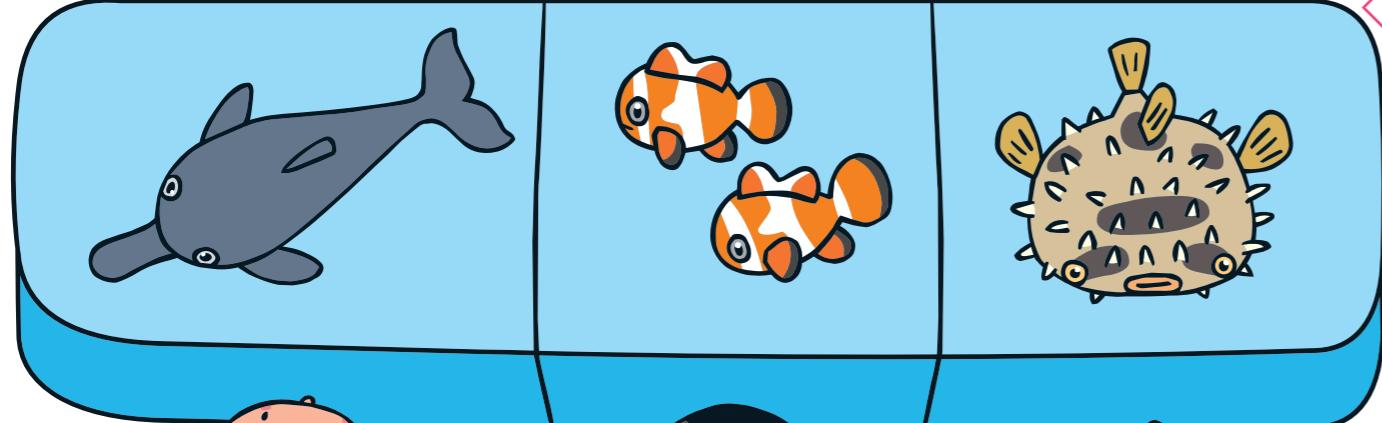
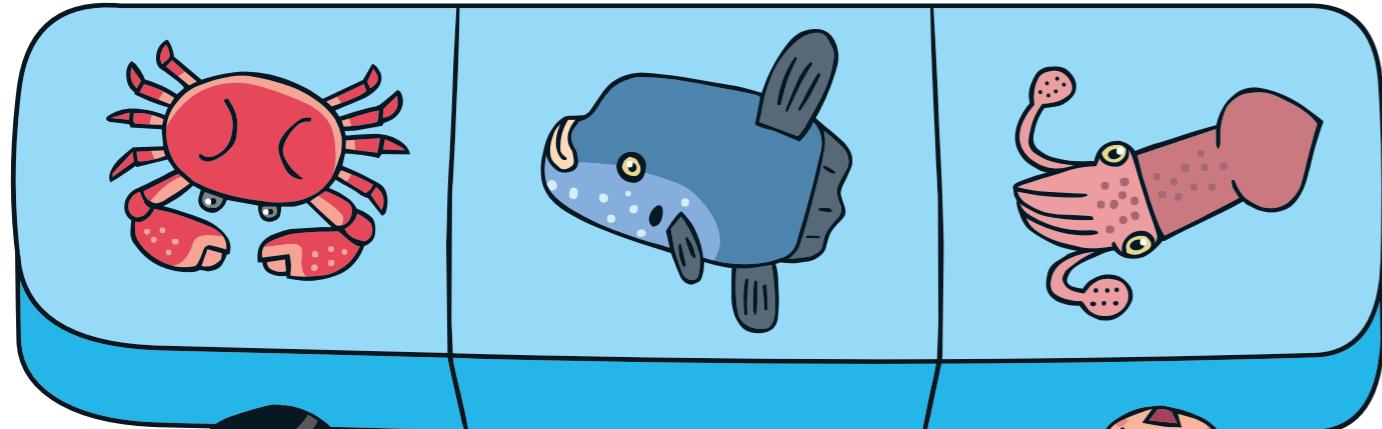


がつ にち

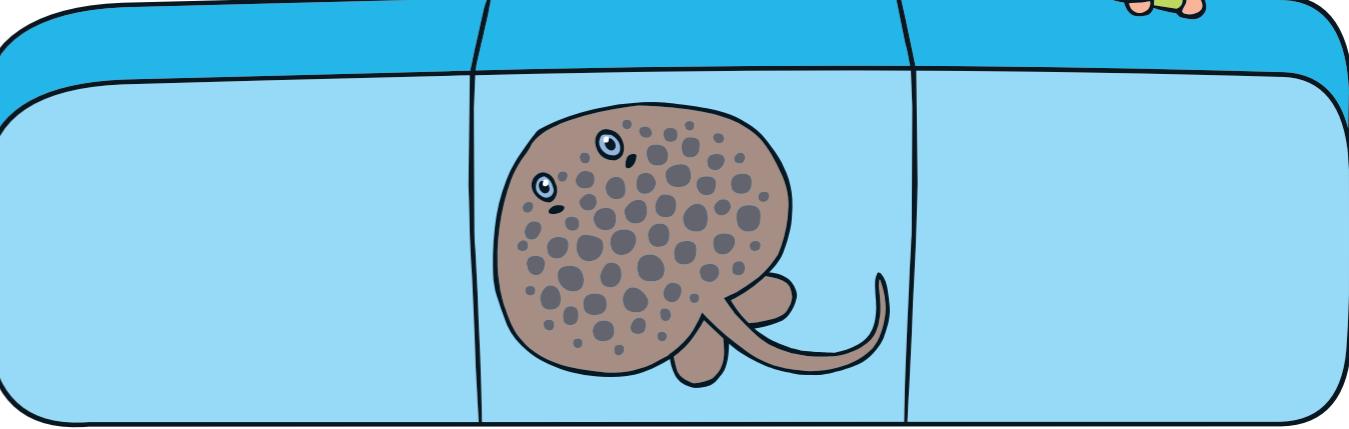
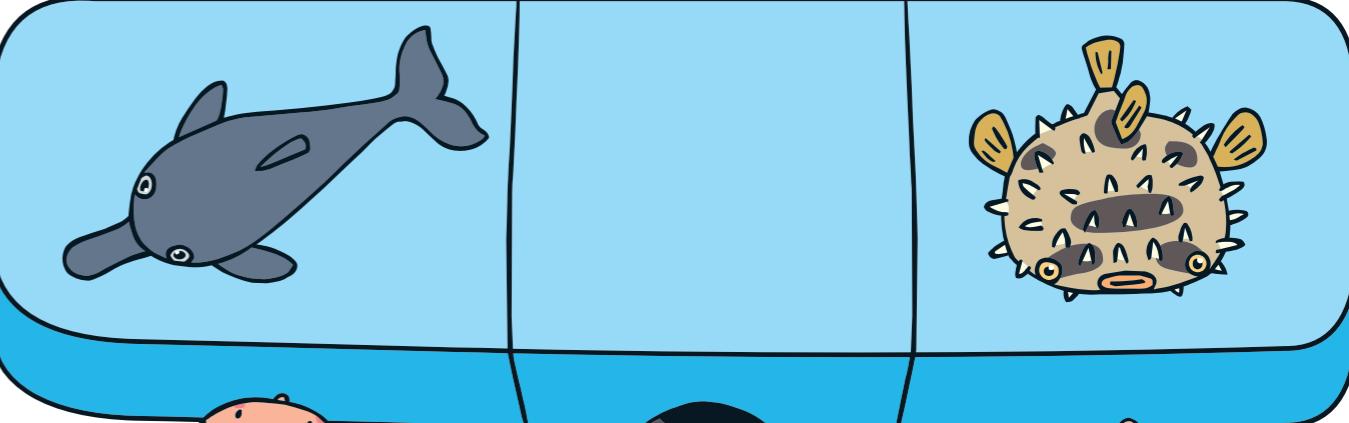
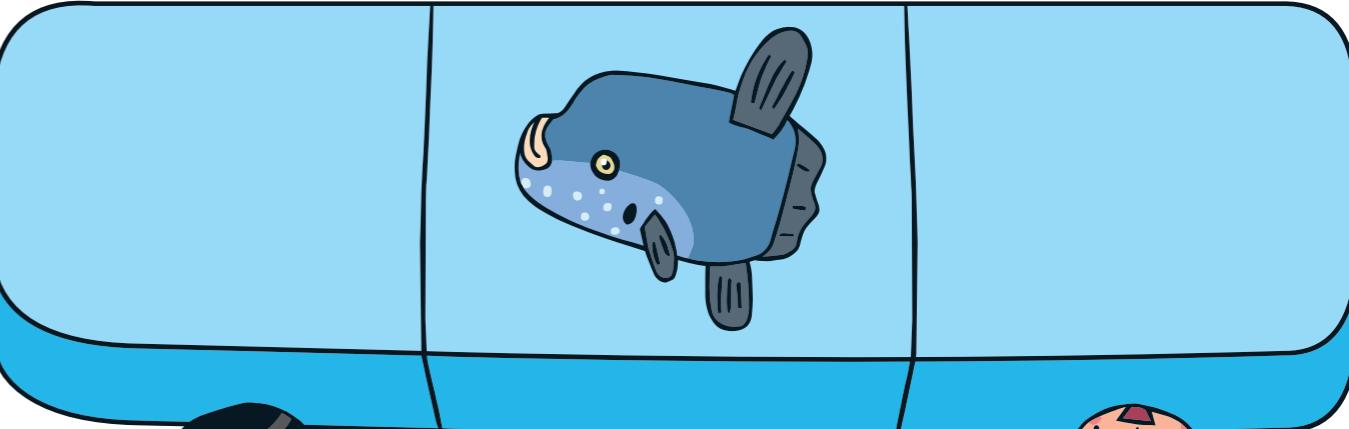


ちえ
はる

すいぞくかんに あそびに きたよ。
おなじ えに なるように、となりの えに
すいぞくかんシールを はりましょう。



sample



水族館の水そうを上から見た絵です。左の絵と同じ位置関係になるように、右の絵にシールを貼ります。「真ん中にいるしましまの魚は何かな?」「かめさんは下の段にいたよね?」などとお話ししながら貼ると、位置関係を頭の中で整理するのに役立ちます。

しそう
シール

プリント見本

4歳(年中)クラス

ち

ん

がつ にち

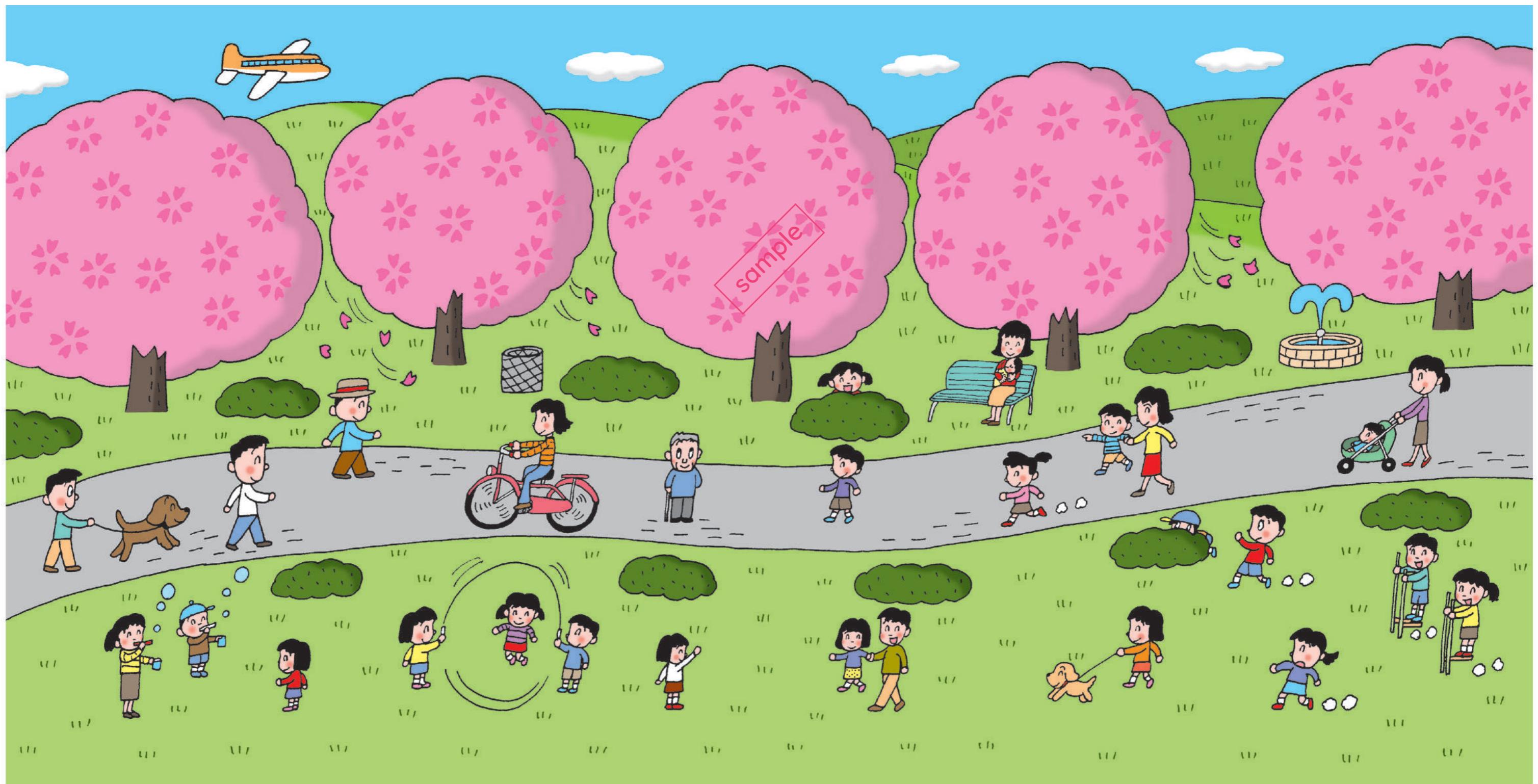
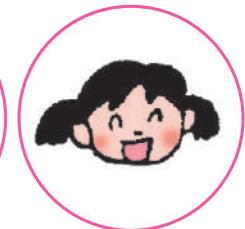
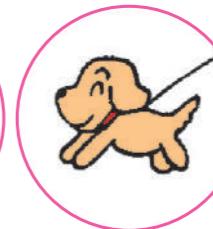


美しい桜並木の絵の中から、見本と同じものを見つける活動です。
絵の中に何があるか、どんな人がいるかなど、気づきを分かち合う
ことを大切にしています。

しきる
シール

ちえ
みつける

えの なかから ○と おなじものを さがしてね。
みつけたら ○で かこみましょう。



がつ

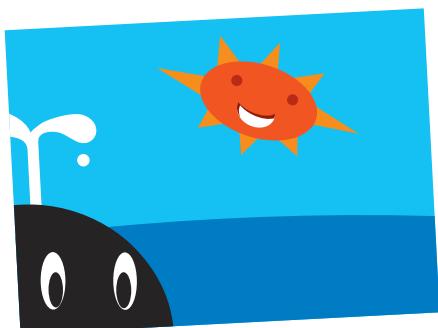
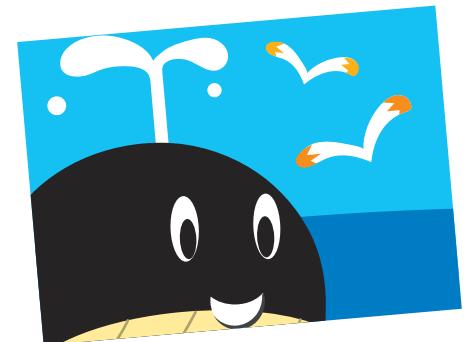
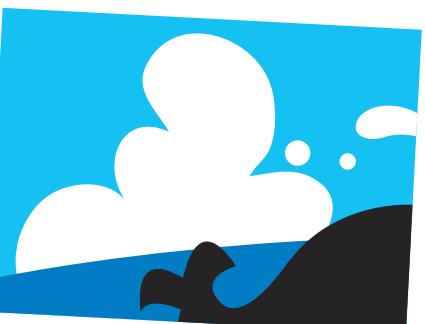
にち



ちえ

みつける

えが ばらばらに なっちゃった。
いち
1まいだけ ちがう えが あるよ。
みつけて 〇で かこみましょう。



がつ にち



ちえ
みつける

ふた
2つの えを よく みて ちがう ところに
○を つけましょう。
5つ さがしてね。



子どもたちでぎやかな遊園地の間違い探しです。間違い探しは、見たものを一時的に記憶する力「ワーキングメモリ」を育てます。この絵で難しいのは、ジェットコースターとコーヒーカップです。

しきる
シール

ひだり



▲こっちの えに ○を つけてね。

みぎ

がつ にち



ふた
2つの えを よくみて ちがう ところに
○を つけましょ。
いっ
5つ さがしてね。



間違い探しは、見たものを一時的に記憶する力（ワーキングメモリ）を鍛えます。答えを知ってからくり返しても、十分に効果があります。おうちの方も一緒にやってみましょう。

しいる
シール

sample



ひだり

▲こっちの えに ○を つけてね。

みぎ

がつ にち



ちえ
はる

まほうつかいが まほうを かけて いるよ。
はこから なにを だすのかな?
よく みて おぼえたら、つきの ページを
みましょう。



はこから なにが でて きたかな?
でて きた ものの シールを はりましょう。
わからなかつたら まえに もどってね。



元の絵をよく見て覚えて、あの絵を完成させる記憶力の活動です。魔法使いの見習いたちが、自分の箱から出したいものを一生懸命考えています。さあ、何が出てくるのでしょうか。服の形や色、それぞれの位置などから出したいものを覚えます。

しきる
シール

プリント見本

5歳(年長)クラス

ち

ん



ちえ かんがえる

どんな じゅんばんで ならんで いるかな?
に あう シールを はりましょう。

がつ

にち

しいる
シール



直観力
推理力

並び方の規則性に気づき、それを楽しむ活動です。観覧車は3種類、コーヒーカップは4種類のものが規則的に並んでいます。乗り物の色や乗っている動物に注意して取り組んでいきます。



ちえ
かんがえる

がつ
にち

→から ★まで 矢 桧 剣 を ぜんぶ とつ
すすみましょう。1かい とおった みちは とおれないよ。



調整力
推理力

進み方に一定の条件を設定した迷路です。今回は、一度通った道は通れない「一本道迷路」です。取っていくものの種類ごとに4つのブロックに分かれています。

しいる
シール



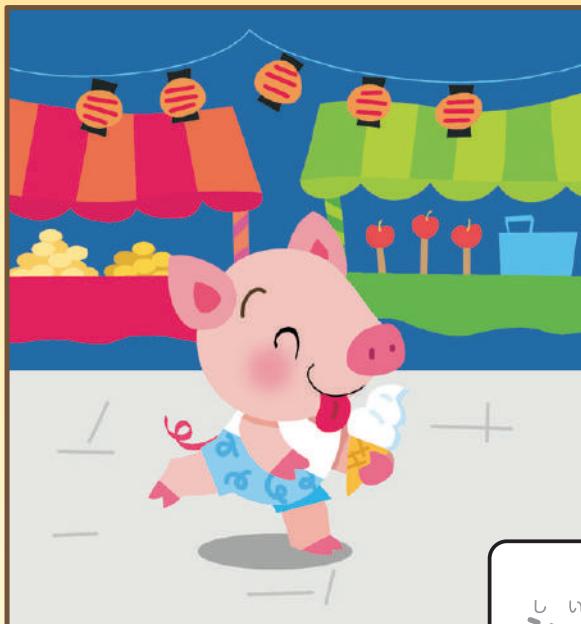


ちえ かんがえる

どんな おはなしかな?
おはなしの じゅんばんに なるように、
すうじシールを はりましょう。

がつ

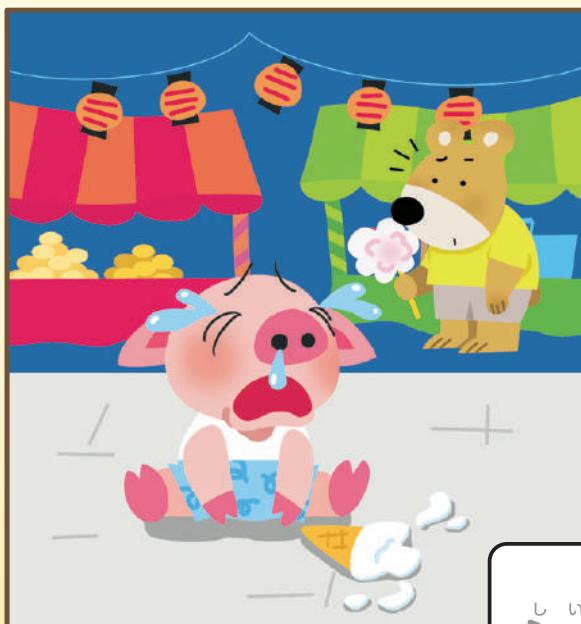
にち

しいる
シール

しいる
シール
sample



しいる
シール



しいる
シール



しいる
シール



観察力
想像力

それぞれの絵を見て場面を想像し、お話を組み立てていく活動です。
一応の模範解答はありますか、それに縛られる必要はありません。
自由な発想をみんなで共有し、共感していくことが大切です。



ちえ

かんがえる

から ★まで いきましょ。
●に きたら、おなじ やさいの ●に いけるよ。

がつ にち

調整力
推理力

もぐらが穴にもぐって別の穴から出るというしきけのある迷路です。
「ピーマンから入ってピーマンから出る」「なすから入ってなすから出る」などとつぶやきながら、ゆっくりと進んでいきます。

しいる
シール

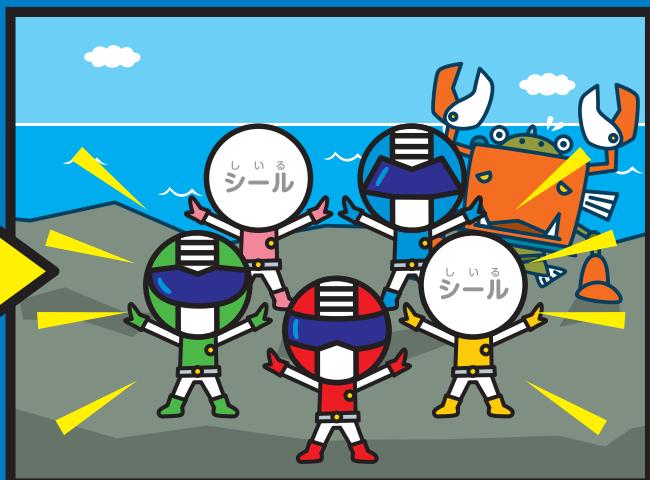
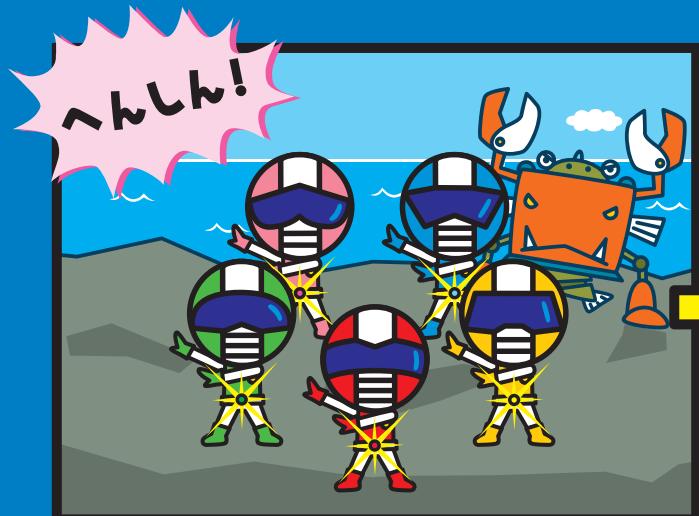
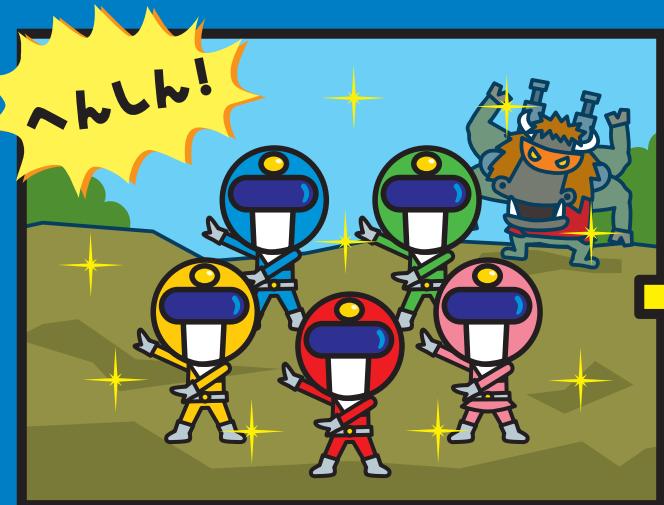


ちえ かんがえる

どんな ふうに へんしんするのかな?
に あう かおの シールを はりましょう。

がつ にち

しいる
シール



洞察力
観察力

3グループのヒーローたちがどう変身するのか、その変化のパターンを見つける活動です。各グループの5人に共通するマスクの特徴を見つけていきます。こういう活動が苦手なお子さんもいますが、それは大人でも同じですね。