

- 2…五十音 あ
- 3…五十音 い
- 4…五十音 う
- 5…五十音 え
- 6…五十音 お
- 7…おさらい・あいうえお
- 8…五十音 か
- 9…五十音 き
- 10…五十音 く
- 11…五十音 け
- 12…五十音 こ
- 13…おさらい・かきくけこ
- 14…五十音 さ
- 15…五十音 し
- 16…五十音 す
- 17…五十音 せ
- 18…五十音 そ
- 19…おさらい・さしすせそ
- 20…五十音 た
- 21…五十音 ち
- 22…五十音 つ
- 23…五十音 て
- 24…五十音 と
- 25…おさらい・たちつてと
- 26…五十音 な
- 27…五十音 に
- 28…五十音 ぬ
- 29…五十音 ね
- 30…五十音 の
- 31…おさらい・なにぬねの
- 32…五十音 は
- 33…五十音 ひ

- 34…五十音 ふ
- 35…五十音 へ
- 36…五十音 ほ
- 37…おさらい・はひふへほ
- 38…五十音 ま
- 39…五十音 み
- 40…五十音 む
- 41…五十音 め
- 42…五十音 も
- 43…おさらい・まみむめも
- 44…五十音 や
- 45…五十音 ゆ
- 46…五十音 よ
- 47…おさらい・やゆよ
- 48…五十音 ら
- 49…五十音 り
- 50…五十音 る
- 51…五十音 れ
- 52…五十音 ろ
- 53…おさらい・らりるれろ
- 54…五十音 わ
- 55…五十音 を
- 56…五十音 ん
- 57…おさらい・わをん
- 58…五十音 あいうえおバタバタブック
- 61…五十音 あいうえおひょう

※このドリルでは、簡易的に「わをん」をまとめて扱っていますが、本来「を」は、「わ行」の「お段」になります。「ん」はどの行、どの段にも入りません。

## ドリルの使い方

### 楽しむことが一番

おけいこは、楽しい！と感じることが大切です。ドリルは、好きなページから始めさせましょう。また、毎日1ページずつと決めなくても、やりたい時はどんどん進めましょう。それが集中力になります。終わったら「できたよシール」も貼りましょう。

### おうちの方と一緒に

問題のやり方などは、おうちの方が説明してください。文字を読んだり、はさみを使った工作など、難しい時は、おうちの方が、丁寧に優しくサポートしてください。ただし、注意したり、怒るのは禁物です。お子さんがやる気をなくして逆効果だからです。

### ほめることが大切

お子さんがドリルをやって「できたよ！」「見て！」と言ったら、必ず大きな花丸をつけ、「頑張ったね！」とたくさんほめてください。この積み重ねが、お子さんの自信につながり、成長して難しいことにチャレンジする力となります。

## ねらい

このドリルは、ドラえもんと一緒に五十音を楽しく学ぶのがねらいです。しかけ遊び、迷路、ぬり絵、言葉遊び、しりとりなどお子さんの大好きな活動もあります。まず、見開きの左ページは、おうちの方が説明して、右ページはお子さんに自分でやらせましょう。おけいこも楽しいと、積極的に自分で取り組みます。ほめられる⇒うれしい⇒自信を持つ⇒もっとやりたい⇒意欲を持つ⇒夢中になり能力が開発されるといったよい循環を作りましょう。



監修・指導／わだことみ  
東北大学工学部卒業。幼児教育研究家。知育ドリルなど幼児向けワークブックや知育絵本などの著作多数。知育アプリ・おもちゃ・DVD製作の指導、監修も行う。

## 鉛筆の使い方



### 持ち方

小さい子どもは筆圧が弱いので、日や2日の太めの鉛筆を選ぶとよいでしょう。はじめはにぎってもかまいません。慣れてきたら正しい持ち方で書けるよう見てあげてください。

### 姿勢

姿勢が崩れると、不自然なところに力が入り、長時間座っていただけません。足がつかないと姿勢が安定しないので、台などを用意しましょう。



※ひらがなの学習のためにキャラクター名をひらがなで表記しているところがあります。

※外来語は、本来カタカナ表記ですが、このドリルはひらがなの学習を目的としているため、ひらがな表記にしてあります。

3 4 5 歳

ドラえもん と やって みよう!

ドラえもん

はじめての

あいうえお

れ

いっしょに  
あいうえおの  
おけいこを  
はじめるよ!

のびたの  
「の」だよ!

あ



ほ  
よ

ん  
た  
も

★●の なかに 「あ」で はじまる ことばを 4つ みつけて  
○を つけよう。

あ  
い  
う  
え  
お

かごんちをよみ

あ
あ
あ

ドラえもん

おうちの方へ 「あ」「い」で始まる言葉のおけいこです。「あり、りんご、かえる…ありは「あ」で始まるね」と説明します。

「あ」で  
はじまる  
あり!

がつ

にち

できたよ  
シール

★●の なかに 「い」 で はじまる ことばを 4つ みつけて  
○を つけよう。




が つ  
み み  
ら ん

あ  
い  
う  
え  
お

が つ

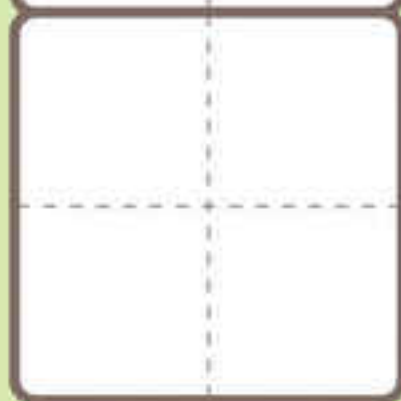
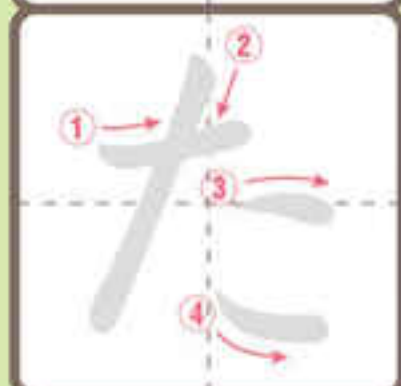
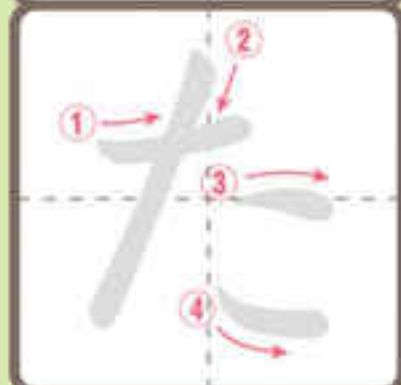
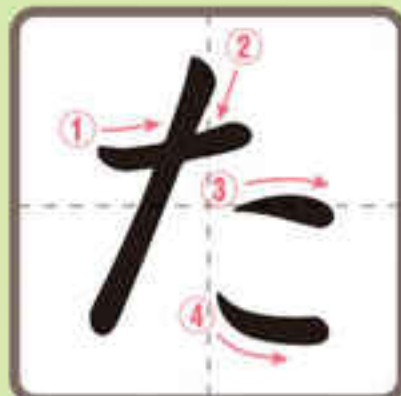
に ち

できたよ  
シール

★ドラえもんが たこに へんそうしたよ! めりえを しよう。

たちつてと

かごみまけん



がつ

にち

できたよ  
シール

おうち  
の方へ

めり絵です。ドラえもんの変装たこやちょうを好きな色でぬったり、模様を描いたり、自由に楽しめます。

★ **スタート** から 「の→び→た→」 の じゅんばんんに すすもう。

なにぬねの

かいてみよう

Tracing guide for the character 'の' (no). It consists of four rows. The first row shows the character in black with a red arrow and the number '1' indicating the starting point and direction of the stroke. The second and third rows show the character in light gray for tracing. The fourth row is a blank space for independent practice.



A 5x5 grid maze for a word search. The path starts at the 'の' character in the top-left cell and ends at the 'た' character in the bottom-right cell. The path is marked with a pencil icon and arrows. The characters along the path are: の (row 1, col 1), び (row 1, col 2), て (row 1, col 3), り (row 2, col 1), た (row 2, col 2), の (row 2, col 3), あ (row 2, col 4), め (row 3, col 1), び (row 3, col 2), す (row 3, col 3), た (row 4, col 1), の (row 4, col 2), び (row 4, col 3), ふ (row 5, col 1), た (row 5, col 2), た (row 5, col 4).



おうちの方へ 「の、び、た…」 と声に出して進ませましょう。絵を見て、のびたが何をしているか説明させてみましょう。

Progress indicators on the left side: a blue bar with a white box containing the character 'が', a white box containing the character 'に', and a blue box containing the text 'できたよ シール' (I did it! Sticker).