

4歳～
年中・年長

WONDERBOX 5月号

vol.アンバー

教材紹介

STEAM領域のバラエティ豊かなテーマをお届け



キット

シェイビー

456歳+

アプリで遊びの幅がぐっと広がる!

M 図形創作トイ教材

3種類の新しい形のピースが加わって、さらにレベルアップした思考問題を収録しています。様々な模様を作ることで、図形に対する豊かな感性を育み、創造性が引き出されます。

シェイビーのお届けが初めての方へ*



4月号のシェイビーの内容をお届けします。
*3月開始入会の方が主な対象です。

問題 Pick Up!



「同じ色をつなげて全部のマスを埋める」というシンプルなルールの思考問題です。「こうだからこう」と一手ずつ詰めて論理的に考える練習ができる問題です。



シェイビーを置いてみたり
絵を描いてみたり遊び方は色々!

ビッグペーパー

M 巨大パズルペーパー

今月のテーマは「鯉のぼり」。紙の大きさ自体のワクワクを活かし、様々なキャラクターと思考力問題に取り組むことで、発想力が引き出されます。

ハテナヤンのパズルノート

M 平面認識・論理

ボールと穴をまっすぐに線で繋ぐ「まっすぐつなぎ」。思考力パズルを楽しみながら、まっすぐに線を引くという筆運びも練習することができます。

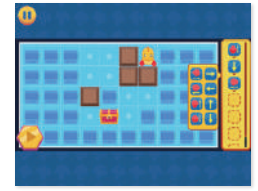


作った問題を
ハテナヤンに送ろう!



STEAM領域の教材で引き出される力

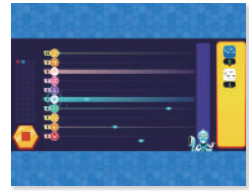
S Science サイエンス	T Technology テクノロジー	E Engineering エンジニアリング	A Art アート	M Mathematics 算数・数学
現象への好奇心 探究心	問題解決力 創造力	課題発見力 論理的思考力	発想力 感性	論理性 数的処理力 空間・平面認識力



コードアドベンチャー★

T プログラミング基礎

分野ごとに分かれた「まち」で、プログラミングの基礎(繰り返し、if文、関数、変数など)を総合的に学びます。



コードクラフターズ★

T プログラミング応用

変数で音の上下を変えたり、コードブロックの順序を変えたりと、プログラミング的な処理に親しみつつメロディを作る教材です。



ツナゲル・ラボラトリー

E 構造設計

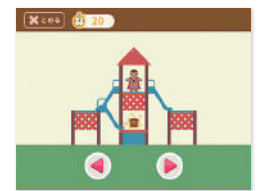
「風が吹いても倒れないタワーを作る」というお題で、課題を解決するための試行錯誤の経験を楽しく積むことができる教材です。



ミエールのへんてこミュージアム

A 五感の視覚化

テーマは「果物」。架空の果物と、よく知った果物の味をスタンプの色・形で視覚的に表現することを通して、感性を育みます。



ジュニアランド★

M 思考力入門

タブレット操作の導入教材。直感的にルール理解ができる思考力問題で、タップやドラッグなどの基本操作や思考の基礎が身につきます。



シンクシンクプラス

M 立体・数理パズル

立体を穴に入れる「アイドロップ」。「どの穴なら入るか」「どんな順番で入るか」を考えることで、空間認識力が育まれます。



バベロンプラス

M 論理・数的処理

限られた数のボムで全部のモンスターをカバーする「モンスターボム」。どこにボムを置くのが効率的かを考えることで、思考力が育まれます。



アトリアス

M 数理思考文章題

色と形が合うようブロックを置く「片付けブロック」。回転しても図形を頭の中で正確にイメージできる力や、論理的思考力が育まれます。



たいせん! ボードゲーム

M 戦略ボードゲーム

テーマは「ラストリ」。勝ちパターンを探求力や、ボードの形・相手の手に応じた臨機応変な対応力・戦略性が培われます。



みんなで! びったん

M オンライン協力パズル

4人で協力しながらオンラインで遊ぶチャンネルです。テーマは、平面図形の問題に対するセンスを培う「びったんびったん」。

★「ジュニアランド」「コードアドベンチャー」「コードクラフターズ」は、学年と経験を考慮した出題を行っています。表示されていない場合もあります。ご了承ください。