



はじめてのゲーム・バスタイム

人数：1～4人
年齢：2才から
時間：約5分

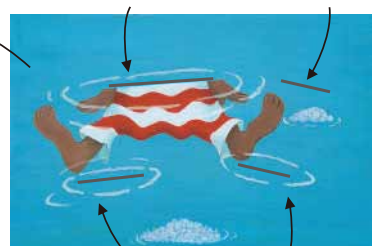
セット内容

浴槽（ゲームボックス）×1個、土台×1セット、水面ボード×1枚、ウサギちゃん×1匹、アヒル×2匹、チップ×12枚、色サイコロ×1個

浴槽の組み立て方



ウサギちゃんの差込口 遊び方3の投入口



アヒルの差込口

◆遊び方1◆

最初はゲームに慣れる為に自由に遊びましょう。

絵柄が見えるようにチップを並べて、サイコロの目にはそれぞれチップと同じ色や絵柄があることを教えてあげます。そして一緒にサイコロを振る練習し、サイコロの目と同じ色や絵柄のチップを探して水面の隙間から落とします。

◆遊び方2：おもちゃはど～こだ？◆

メモリーゲーム：2～3人 2才～

ゲームの準備

浴槽にウサギちゃんと2匹のアヒルを差込み、チップをよく混ぜ、裏向きで浴槽の水面の上に並べて、サイコロを手にして準備完了。

遊び方

最初のプレイヤーが、サイコロを振り、チップを1枚めくりまします。

出た目と同じ色もしくは絵柄（バケツ・くじら・船）の場合は、そのチップが貰えます。自分の前に置きましょう。残念ながら違った場合は、裏向きにして元に戻します。このように時計回りに順番を交代していきます。

ゲームの終了

全てのチップが水面から無くなった時点で終了です。

チップを積み重ねて一番高いプレイヤーが勝者です。同じ高さの場合はそれぞれが勝者です。

◆遊び方3：ぶかぶか浮いてるのはな～んだ？◆

推測ゲーム：2～4人 2才～

ゲームの準備

浴槽にウサギちゃんと2匹のアヒルを差込み、チップをよく混ぜ、裏向きで浴槽の水面の上に並べて、サイコロを用意して準備完了。

遊び方

最初のプレイヤーが、チップを1枚選び、誰にも見えないように絵柄を確認します。

そして、左隣のプレイヤーに「バケツ、クジラ、船のどーれだ？」と質問します。

質問されたプレイヤーは、3つの中から正解だと思う絵柄の目が上になるようにサイコロを置きます。見事正解した場合は、そのチップが貰えます。自分の前に置きましょう。

残念ながら違った場合は、質問したプレイヤーがそのチップをウサギちゃんの隣の投入口に落とします。

このように時計回りに順番を交代していきます。

ゲームの終了

全てのチップが水面から無くなった時点で終了です。

チップを積み重ねて一番高いプレイヤーが勝者です。同じ高さの場合はそれぞれが勝者です。

※絵柄の代わりに、色（赤・青・黄）を当てるというルールで遊ぶこともできます。

◆遊び方4：ウサギちゃんがお風呂に持って入ったのは？◆

表現・メモリーゲーム：3才～

ゲームの準備

浴槽にウサギちゃんと2匹のアヒルを差込み、準備完了。

遊び方

時計回りに順番を交代していきます。

最初のプレイヤーが、「ウサギちゃんはお風呂に〇〇を持って入りました。」と言います。

（例：ウサギちゃんはお風呂にティディベアを持って入りました）

次のプレイヤーは、前のプレイヤーが言った物を全て言った後、更に新しい物を付け足します。

（例：ウサギちゃんはお風呂にティディベアとタオルを持って入りました）

※浴槽に印刷されていない物や、お風呂に関係のない物を言うこともできます。

ゲームの終了

誰かが、全てを正しく言えなくなった時点で終了です。

