

**ゲーム&パズル・農場**

ハバ社(ドイツ)製

アイデア: Atelier Rohner &amp; Wolf(スイス パーゼル)

デザイン: Anja Dreier-Brückner

この「ゲーム&パズル」は、おはなしとパズルとゲームを一つにまとめた、新しい遊びです。楽しい絵柄のボード、ボードの窪みに木製のくだものや人形をはめこむ型はめ遊び、ジグソーパズル、色あわせのゲームなど、成長する子どもたちがいろいろな興味を示すよう工夫されています。

**セット内容**

ゲームボード 1枚。木製パーツ 9ヶ。布袋 1ヶ。ジグソーパズル(16ピース)。ジグソーの完成図シート。サイコロ 1ヶ。

注意: 布袋の中には小石が入っています。口をあけないようにしてください。ご心配な場合は中身を捨てて他のもの(布など)に詰めかえる事をお勧めします。

**ゲーム 1: 型はめ遊び (2才くらいから遊べます)**

ストーリーを楽しみながら型はめ遊びをします。

**準備**

ジグソーパズル、シート、サイコロは使いません。  
テーブルにボードを置き、木製パーツと布袋を子どもの前に並べます。

**遊び方**

保護者の方が農夫(または農婦)の人形を持ち、お話をします。例えば「農場のおじさんが牛のところに行きました。」と言って、人形を牛の横に立てます。子どもは牛の人形を取って、ボード上の牛のところにはめこみます。「次におじさんはリンゴの木を見に行きました」などのように、お話をし、子どもはその登場するものをボード上の対応するところに置くようにします。

また、ここに登場する動物や果物から何ができているのかをお話できます。  
例えば、牛のくぼみにある絵を見せながら「牛からは牛乳やチーズができるのよ」とか、布袋(これは小麦粉の入った袋です)の絵を見ながら「パンはね、小麦粉を練って焼くとできるのよ」などなど。

**ゲーム 2: サイコロゲーム**

サイコロにしたがってボードの窪みににあるものを集めます。

**準備**

ジグソーパズル、シートは使いません。子どもが農婦か農夫をどちらか持ち、保護者がもう一方を持ちます。残りの木製パーツと布袋を全てボード上のくぼみに置きます。

**遊び方**

交互にサイコロを振ります。出た色と同じ色のパーツを取り、それを自分の農夫(または農婦)の人形の隣に接するように置きます。ゲームが進むうちに品物がつながった列ができます。  
雨マークが出たら、自分の集めたものを 1 個戻さなくてはなりません。ただし、リンゴの木は雨が好きなので戻さなくてよいです。太陽マークが出たら好きなものを取れます。  
全て取り終わったら、並べた列がどちらが長いか比べましょう。

**ゲーム 3: ジグソー**

ジグソーパズルをしながら、絵の違いを見つけましょう。

**準備**

木製パーツ、布袋、サイコロは使いません。ボードとシートをテーブルに置きます。

**遊び方**

ジグソーパズルを、シートの上で(ボードの上ではありません)完成させましょう。シートの絵はジグソーの完成図と同じです。ジグソーを作るときの参考になります。

さて、完成したジグソーの絵とボードの絵をよく見比べてください。違いが10個あるのですが、分かりますか? 次のお話を参考にして、違いを見つけてください。

今日も農場ではいろいろなことがありました。農場のおばさんはリンゴの木に登り、おいしそうに実ったリンゴをもいで籠に入れました(違い その 1)。おじさんはひつじを牧草地から小屋に連れてきました(その 2)。屋根裏部屋で卵を温めていためん鳥は外へ出かけていきました(その 3)。うさぎは好物のニンジン畑を畑から引き抜いてきて満足そう(その 4)。荷車に乗っていた干草はおじさんとおばさんが納屋へ移しました(その 5)。納屋のネズミたちは格好の遊び場ができて大喜び。さっそく目隠し鬼をはじめました(その 6)。のどが乾いた馬は水呑場へやってきました(その 7)。台所のオープンでは、晩御飯のためのパンがおいしそうに焼けています(その 8)。おばさんは乳牛のところへミルク缶を持って乳絞りに来ました(その 9)。2階の部屋ではおばさんがセーターを編んでいます。おうちのひつじから作った毛糸を使って、ようやく完成です(その 10)。

**バリエーション**

シートの上でジグソーができるようになったら、ゲームボードの上でも作ってみましょう。ゲームボードの絵はジグソーの絵とは違うのでちょっと難しくなります。



輸入販売元: 株式会社 ブラザー・ジョルダン社

「ゲーム&パズル」シリーズには他にも「ごちそうさがし」があります。おいしそうなおちそうの型はめ遊びやジグソーパズル、ネズミとネコのお話が楽しめます