SPY BLOX™
SMARTBLOX™

4+ | 2 - 6 | 10 min

3つのサイコロ入りシェーカー

それぞれ、**色・形・特徴**を表しています。
4歳前後のお子さまが遊ぶので、サイコロは
1つ取り除いて2つ組み合わせで遊びます。
年長の子どもたちや大人が遊ぶときは
サイコロを3つ使ってみましょう。

ゲームの目的

先に 10ポイント集めたプレイヤーの勝ち！

ゲームの準備

難易度に応じてサイコロの数を調整しましょう。

ゲームレベル

1	色	
2	形	
3	特徴	
4	色	形
5	色	特徴
6	形	特徴

遊び方

まず1人がシェーカーを振り、
机の真ん中に置きます。
みんなでサイコロを、1つか2つともを使って
連想できる【もの】を考えます。
早いもの勝ちです、思いついたら大きな声で
その【もの】を言いましょう。
最小に発声したプレイヤーは、
使ったサイコロに応じて、
1、もしくは2ポイントを獲得できます。

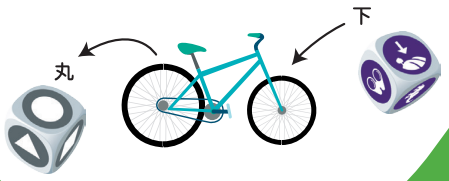
例題1

サイコロで【黄色】の目がでました。
1人が最初に「バナナ！」と叫びました。
みんなで「バナナは黄色いね」と
確認できたので、
そのプレイヤーは1ポイント獲得しました。



例題2

サイコロで【丸】と【下】の目が出ました。
1人が最初に「自転車の車輪！」と叫びました。
みんなで相談して、「下に付いていて丸いね」
と確認できたので、
そのプレイヤーは2ポイント獲得しました。



ゲームの終わり方

誰かが10ポイント集めたらゲーム終了
そのプレイヤーの勝利となります。

アクティブゲームとして遊ぼう！
「借り物競争スパイブロックス！」

お家や幼稚園などで遊ぶときに、思いついたものを
実際にテーブルの上に持ってきてみましょう。
最初に10ポイント集めたプレイヤーの勝利です。

SCAN TO WATCH

サイコロの特徴



Genio
clever play

