

はじめてのゲーム ちびトリオ

1～3人のための可愛いコネクトゲーム。2歳から。

製 作：Haru Bartel
デ ザ イン：Evelyn Kopp, Susanne Krinke
所 要 時 間：約10分

保護者のみなさまへ

ゲームに含まれるブロックは小さな子供の手で握りやすいよう大きめに作られており、運動機能の発達を促します。妖精のブロックはフリープレイとしても遊べ、積み重ねて遊ぶことで手先の器用さを育みます。また3つのサイコロを使ったルールで遊ぶことにより、子供が体験する最初のゲームになるでしょう。ゲームで遊ぶ際には妖精やおとぎ話、ブロックの色などについてお話しをしてあげてください。それにより子供の言語力、聴覚を刺激すると同時に遊ぶことに喜びを感じてくれるようになるでしょう。

子供のための発明家より
真心を込めて

内容物

妖精さんのズボン 3個
妖精さんのあたま 3個
妖精さんのぼうし 3個
ゲームボード 3枚(両面仕様)
長いサイコロ「雲」 1個
長いサイコロ「妖精さん」 1個
ルールブック 1冊



ゲームその2: おうちにかえろう！

誰でも勝てる妖精さんたちによる協力ゲーム

ゲームの概要

妖精さんのパーツはいたるところにちらばってしまっています。皆さんは妖精さんをおうちにつれて行きたいと思っています。最後の妖精さんがおうちにたどり着くことができたなら、皆で拍手をしてホームパーティーを始めましょう。

ゲームの準備

ゲームボードの色枠がある方を上にして、テーブルの誰からでも届く位置に置いてください。妖精さんのパーツと長いサイコロ「雲」をテーブルの中央に置きます。長いサイコロ「妖精さん」は使用しませんので、箱に戻してください。



遊び方

時計回りの順番で進めます。もっとも拍手をするのが早い人から始めてください。もしそれで決められない場合は、一番年下の人から始めてください。自分の番になったら、サイコロを振ります。

長いサイコロで何が出た？

・雲？
すばらしいです！サイコロの色を見て、同じ色のパーツを取り、ボード上の対応する色の場所に置いてください。もしその色のパーツが既にテーブルの中央から無くなっている場合は、その妖精さんはもうおうちに着いているようです。残念ですが、その場合はパーツを置くことができません。

・星？
テーブルの中央から好きな色のパーツを1つ選んで取り、ボード上の対応する色の場所に置いてください。

その後、次の人の順番になります。順番が回ってきた人は、サイコロを振ってください。

ゲームの終了

妖精さんのパーツがすべてボードの上に置かれたら、すべての妖精さんがおうちに着いたことになります。妖精さんたちを拍手でホームパーティーに迎えてあげましょう。

ヒント:

もし何らかのポイント制で勝者を決めたいのであれば、以下のルールを適用してみてください。ある色のボードにパーツを置いた人は、そのボードを自分の前に移動させてください。こうしてゲームを続けていき、最後にもっとも多くのボードを自分の前に置いていた人の勝ちです。

ゲームその1: 妖精の国へもどろう！

勇気ある妖精さんのコネクトゲーム

ゲームの概要

妖精さんのパーツはいたるところにちらばってしまっています。しかし妖精さんたちは妖精の国に戻るため、妖精さんの形に戻らなければなりません。一番早く妖精さんをゲームボードに並べられるのは誰でしょうか？

ゲームの準備

ゲームに参加する子のために、ゲームボード1枚を取って前に置きます。妖精さんのパーツと長いサイコロ「妖精さん」をテーブルの中央に置きます。余ったゲームボードと長いサイコロ「雲」は使用しませんので、箱に戻してください。



遊び方

時計回りの順番で進めます。もっとも小さい子から始めてください。もしそれで決められない場合は、一番年下の人から始めてください。自分の番になったら、サイコロを振ります。

長いサイコロで何が出た？

・ズボン？あたま？それともぼうし？
すばらしいです！もし、サイコロで出たパーツと同じ形のマスにまだ何も置かれていないのならば、そのパーツを取ってマスの上に置いてください。もし既に同じ形のマスにパーツが置かれていた場合は、残念ですがパーツを置くことはできません。

・星？
まだ自分のボードに置かれていない形のパーツを1つ選んで取り、対応するマスの上に置いてください。

その後、次の人の順番になります。順番が回ってきた人は、サイコロを振ってください。

ゲームの終了

自分のボード上の3つのマスすべてに対応するパーツを置いた人が出たら、その人の勝ちでゲームは終了します。

ゲームその3: 王様のお呼び！

初めての妖精さんのコネクトゲーム

ゲームの概要

妖精さんはいつも妖精の国に隠れています。運が良ければ、かろうじて見ることもできるかもしれませんが、突然、妖精の国の王様が自分のところに集まるように、妖精さんたちを呼びました。テーブルの中央に最初に集まれるのは、どの妖精さんでしょうか？

ゲームの準備

ゲームに参加する子は、ゲームボード1枚を取って色枠の内面を上にして自分の前に置きます。その後、ボードのマスに対応する妖精さんのパーツを取り、すべて置きます。長いサイコロ「妖精さん」をテーブルの中央に置きます。余ったゲームボードと長いサイコロ「雲」は使用しませんので、箱に戻してください。



遊び方

時計回りの順番で進めます。もっともかがむのが早い子から始めてください。もしそれで決められない場合は、一番年下の人から始めてください。自分の番になったら、サイコロを振ります。

長いサイコロで何が出た？

・ズボン？あたま？それともぼうし？
すばらしいです！しかし妖精さんを正しく作るためには、正しい順番で積んでいかななくてはなりません。まず最初にズボン、そしてあたま、最後にぼうし、という順番です。正しい順番であるならば、自分のボードから対応するパーツを取って、テーブルの中央に積んでください。もしサイコロで出たパーツが既に積まれたものか、もしくは順番が正しくないパーツだった場合は、残念ながらパーツを積むことはできません。

・星？
すばらしい！自分のボードから次に置く順番のパーツを取り、テーブルの中央に積み重ねてください。

その後、次の人の順番になります。順番が回ってきた人は、サイコロを振ってください。

ゲームの終了

テーブルの中央に自分の妖精さんを積み重ねて完成させた人が出たら、その人の勝ちでゲームは終了します。