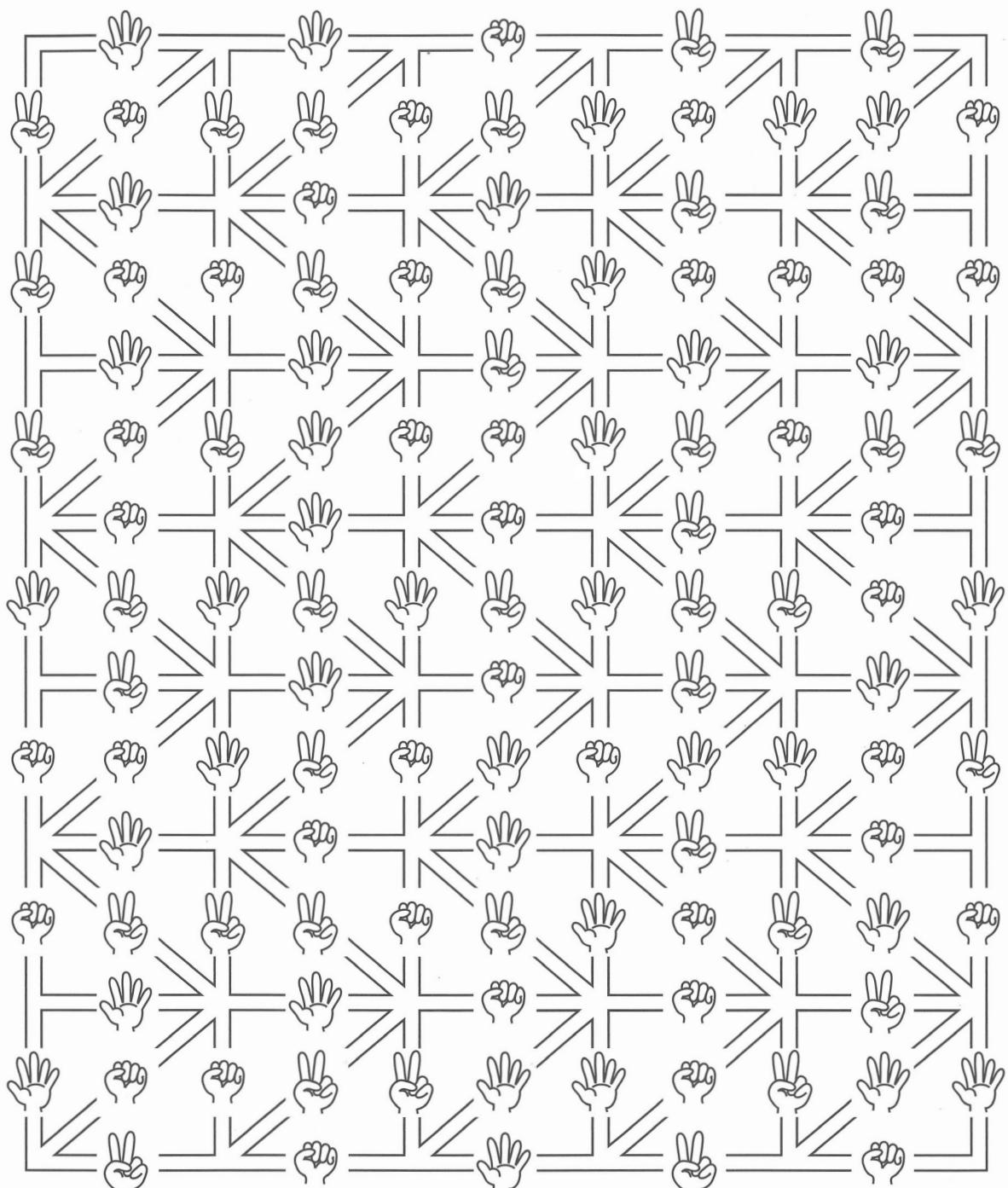


1

グーチョキパーチャレン

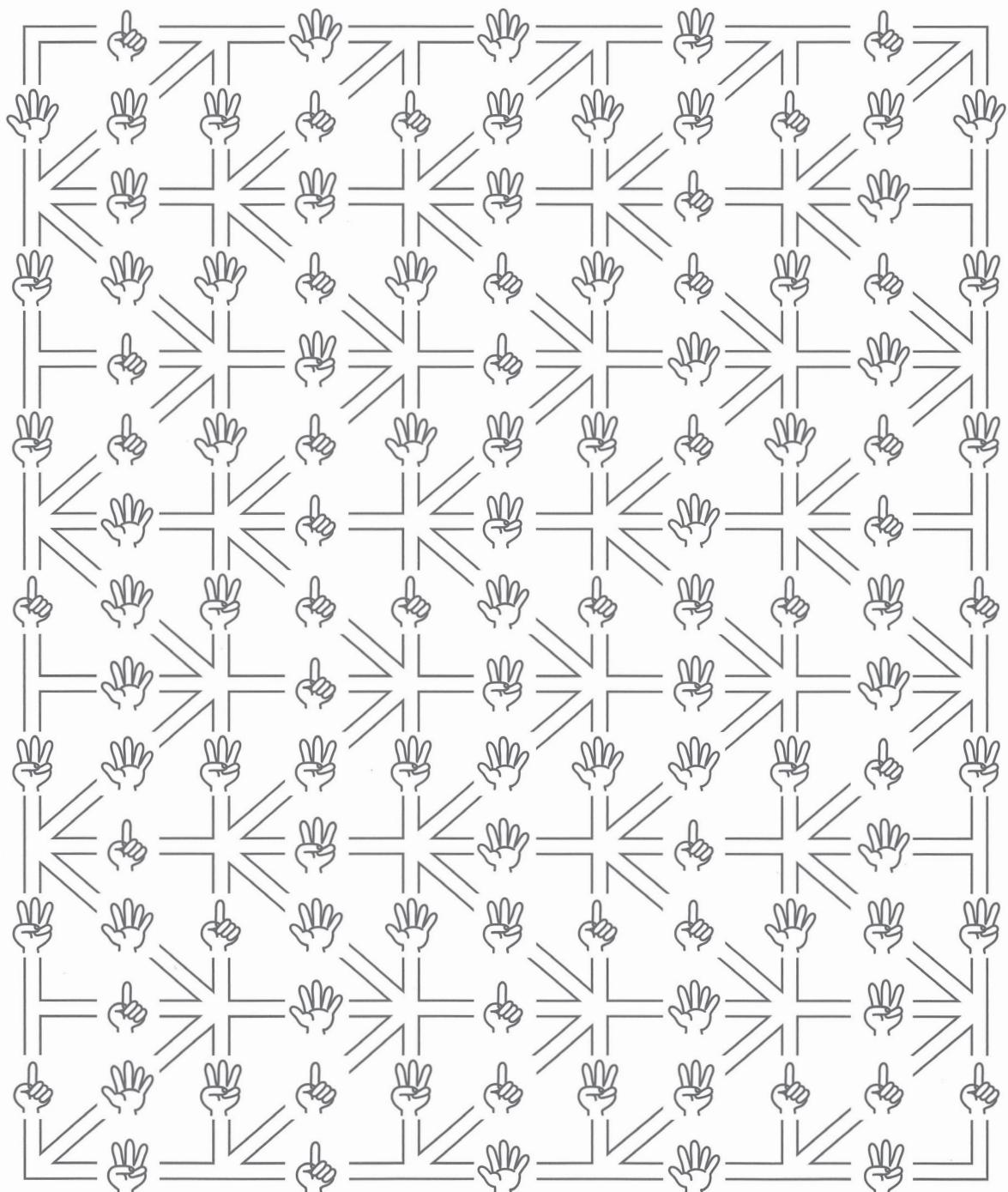


チャレンジャー名

得点

2

1→3→5チャレラン

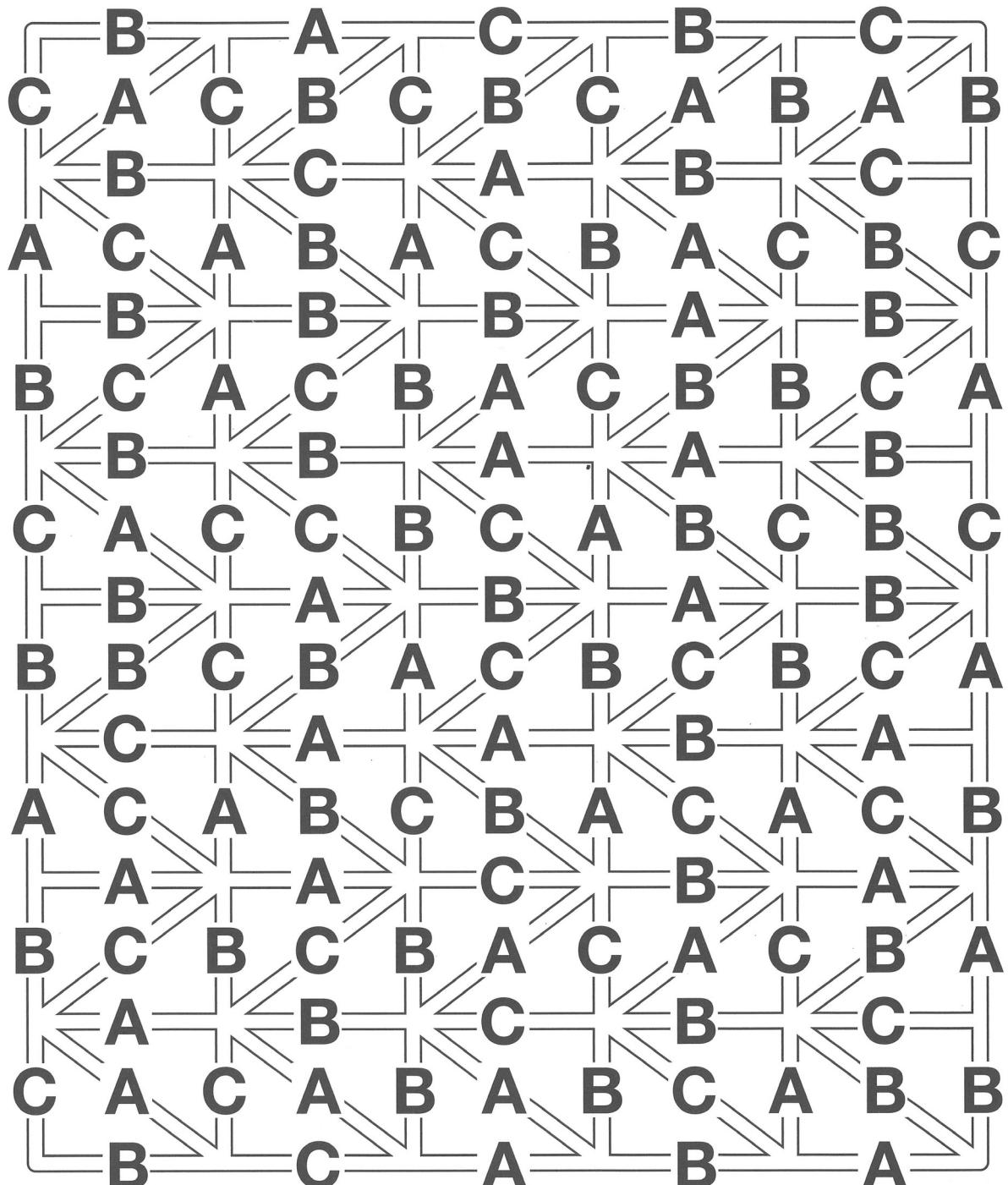


チャレンジャー名

得点

4

ABCチャレン



チャレンジャー名

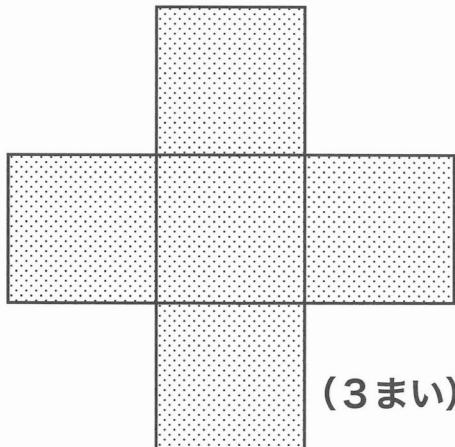
得点

45

動物さがしチャレラン



	ぬ	ま	ね	へ	に	す	
わ	し	こ	る	た	か	こ	う
く	め	と	め	り	と	ぶ	い
び	る	た	う	さ	ね	び	ま
す	に	い	か	へ	く	ぶ	ら
	ら	し	り	ぬ	わ	さ	



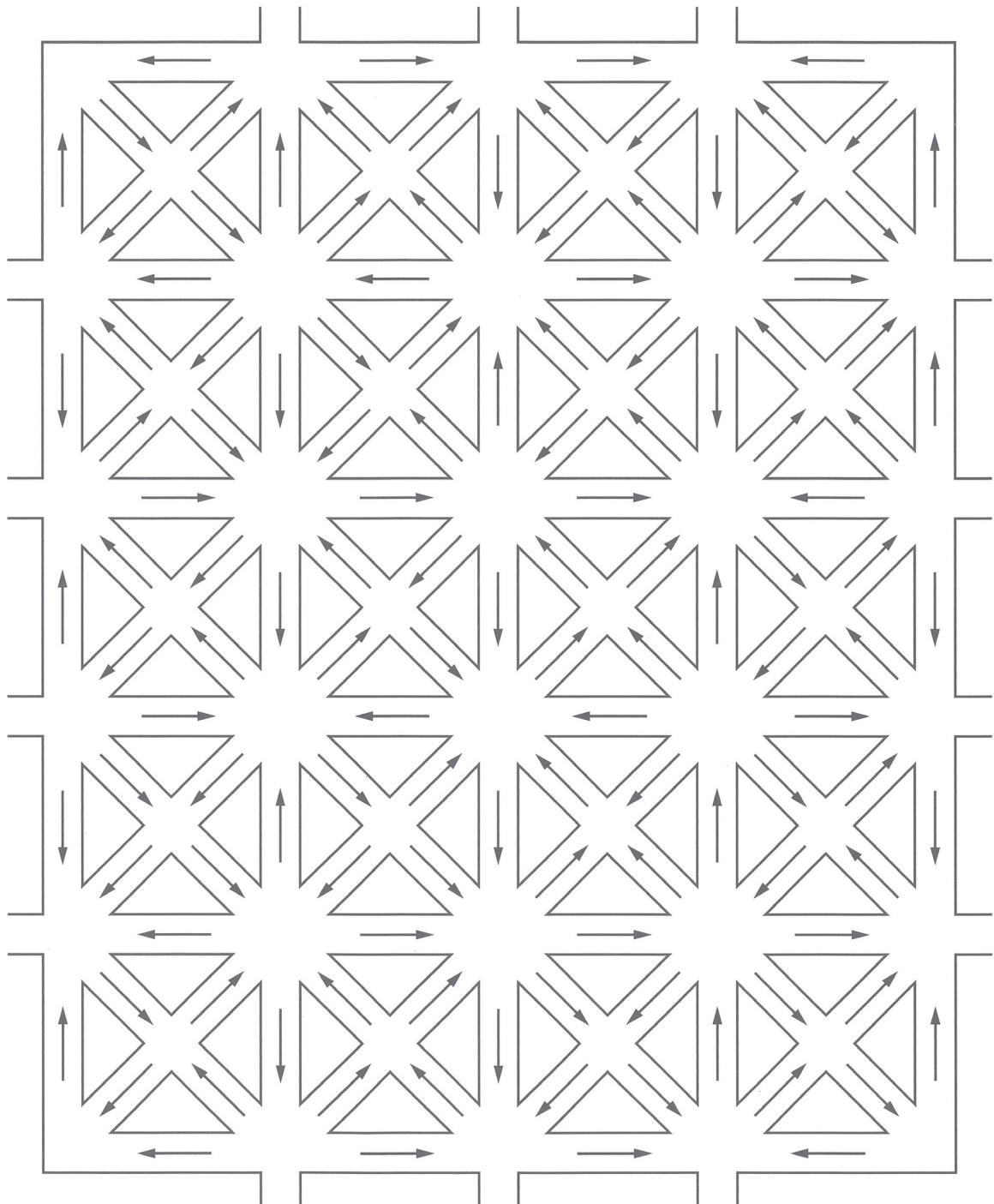
くま 8	とら 7	さる 5
いぬ 3	りす 2	わに 6
へび 7	ねこ 5	かめ 1
ぶた 4	うし 6	さい 8

チャレンジャー名

得点

121

やじるしチャレン

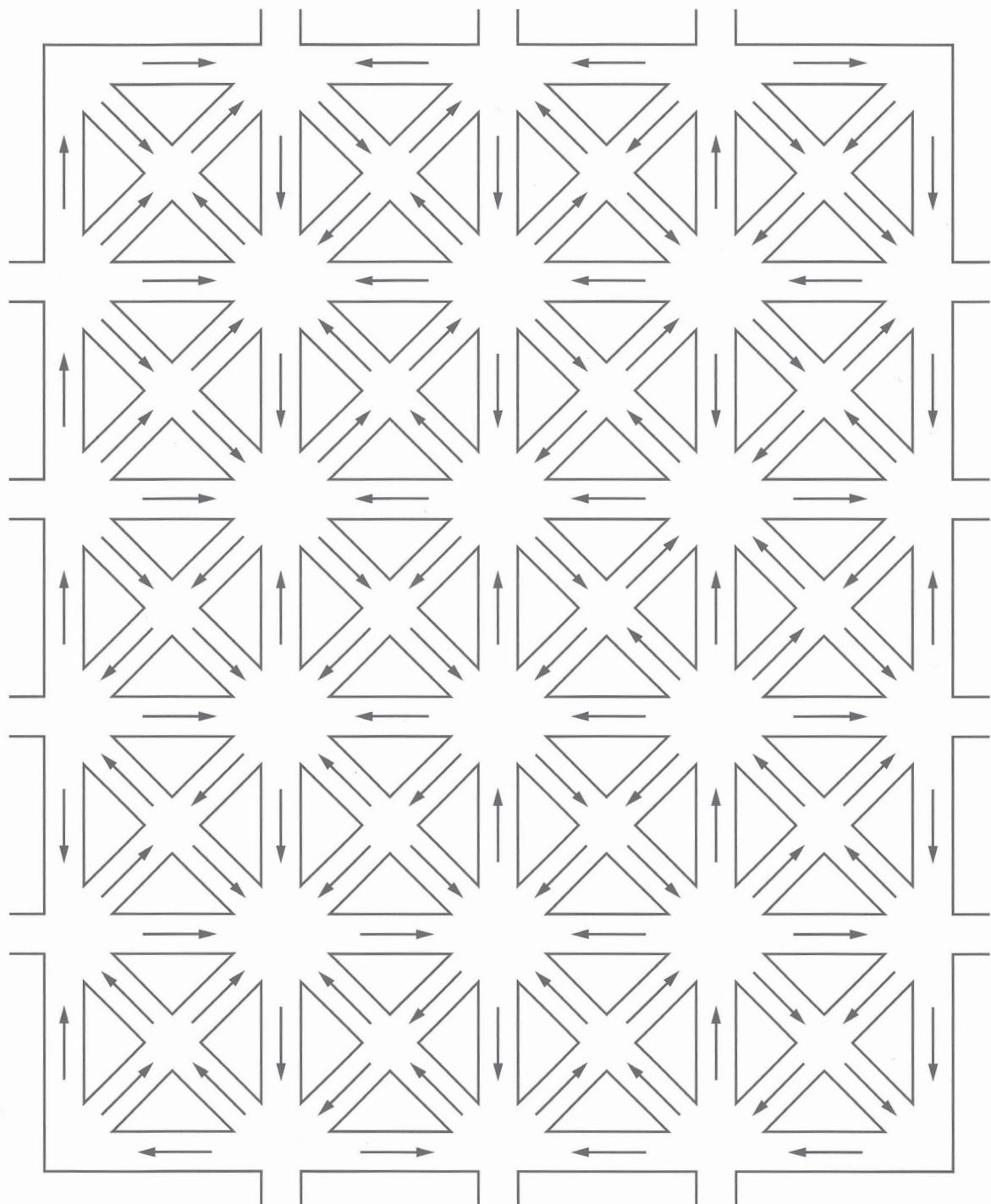


チャレンジャー名

得点

122

やじるしチャレラン

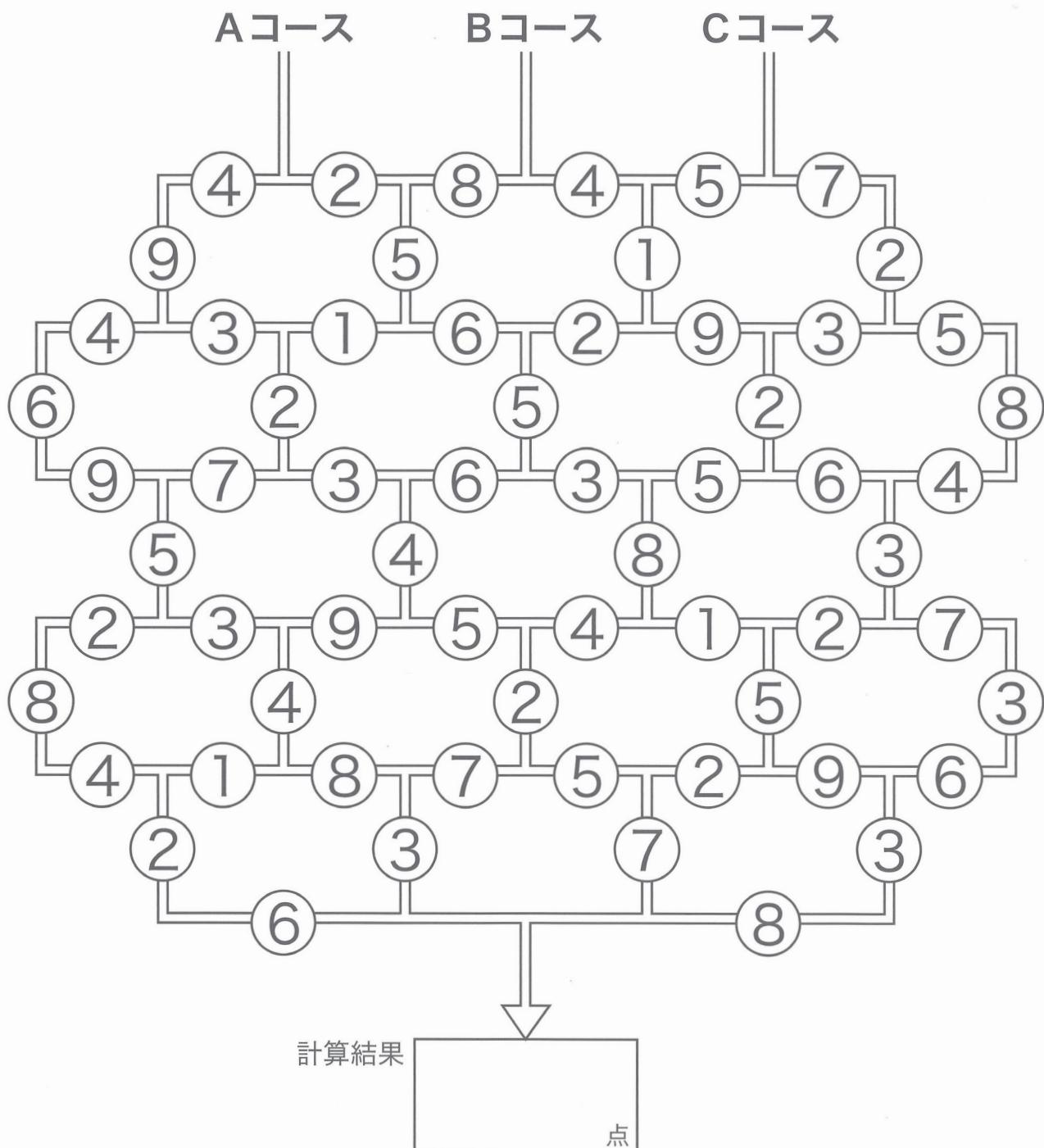


チャレンジャー名

得点

126

100点チャレラン

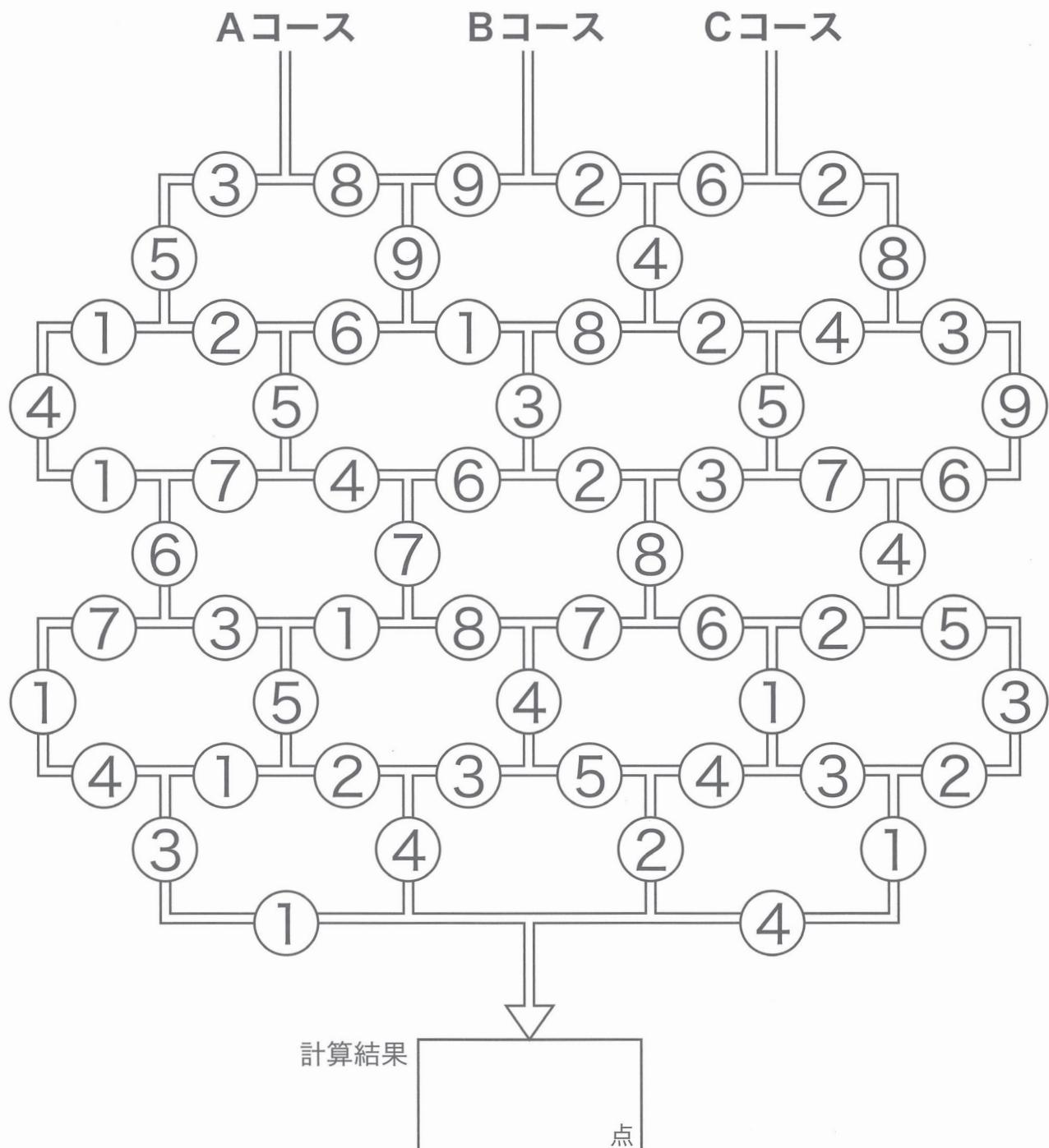


チャレンジャー名

得点

127

100点チャレラン



チャレンジャー名

得点



いか・いす・いるか・うし・うま・うめぼし・えんぴつ

かかし・かき・かさ・かに・かまきり・かめ・からす・きつね・きって・
きのこ・きやべつ・こあら・こいのぼり・こま・こんぺいとう

さくら・しか・しまうま・しんごう・すいか・すし・すべりだい

たぬき・ちりとり・ちょう・つくえ・つくし・つばめ・てんとうむし

にわとり・にんぎょう・ねこ・ねずみ

まんじゅう・みかづき・みつばち・めがね・めだか・めだまやき

らっこ・りす

①

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

⑪

⑫

⑬

⑭

⑮

チャレンジャー名

得点

1 グーチョキパー チャレラン

〈小学1年生以上実施可能〉

《ルール》

- 迷路の中のグーを一つ選び、○でかこみます。そこがスタート地点になります。
- そこから道を通つて、チョキに進みます。チョキからは、また道を通つてパーに進みます。
- パーからは、また道を通つてグーに進み、これをくり返していくます。
- 交差点で交差したり、すれちがつたりすることはできますが、同じ道を二度通ることはできません。
- 一筆書きのように進んでいきます。
- これ以上先に進めなくなつたら、スタートのグーもふくめて、いくつダーチョキ、パー、グー、チョキ、パー……と道を進んだかを数えます。
- その数が得点になります。高得点の人気が勝ちとなります。

2 1→3→5 チャレラン

〈小学1年生以上実施可能〉

《ルール》

- 迷路の中の「1（指を1本たてた手）」を一つ選び、○でかこみます。そこがスタート地点になります。
- そこから道を通つて、「3（指を3本たてた手）」に進みます。「3」からは、また道を通つて「5（指を5本全部たてた手）」に進みます。
- 「5」からは、また道を通つて「1」に進み、これをくり返していくます。
- 交差点で交差したり、すれちがつたりすることはできますが、同じ道を二度通ることはできません。
- 一筆書きのように進んでいきます。
- これ以上先に進めなくなつたら、スタートの1もふくめて、いくつ1→3→5→1→3→5→……と道を進んだかを数えます。
- その数が得点になります。高得点の人気が勝ちとなります。

4 ABC チャレラン

〈小学1年生以上実施可能〉

《ルール》

- 迷路の中のAを一つ選び、○でかこみます。そこがスタート地点になります。
- そこから道を通つてBに進みます。その後に、また道を通つてCになります。
- 「5」からは、また道を通つてAに進み、これをくり返していくます。
- 交差点で交差したり、すれちがつたりすることはできますが、同じ道を二度通ることはできません。
- 一筆書きのようにして、迷路の中道を二度通ることはできません。
- もう進めなくなつたら、スタートの一筆書きのように進んでいきます。
- これ以上先に進めなくなつたら、スタートの1もふくめて、いくつABCABC……と進んだかを数えます。
- その数が得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。

45 動物さがし チャレラン

〈小学1年生以上実施可能〉

《ルール》

- ひらがなのあるます目の中に、左下の十字のタイルを3枚かきます。どの場所にかいてもかまいませんが、タイルとタイルが重なり合つたり、タイルの一部がます目からはみだしたりしてはいけません。
- 3枚のタイルをかきこんだら、その内部を自分の好きな色でうすぐぬります。
- 色のぬつてあるます目のひらがなを一回ずつつかって、右下の動物の名前が完成したら、その動物のわくを○でかこみます。
- 動物にはそれぞれ点数がついています。完成した動物の点数を合計します。なお、同じ動物の名前を2つ完成させても、1びき分の点数しかもらえません。いろいろな種類の動物をさがすようにします。
- 点数の合計が得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。

121・122

やじるし チャレラン

〈小学1年生以上実施可能〉

《ルール》

■迷路のまわりに14の出入口があるります。その中から自分の好きな場所を1つ選びます。そこがスタート地点になり、そこから迷路の中に入っていきます。

■道に矢印が書いてあります。矢印の方向にだけ進めます。逆に進むことはできません。

■交差点で交差したりすれ違つたりすることはできますが、一度通った道を二度通ることはできません。

■道を通るたびに、通った矢印の数を、1本、2本、3本……と数えていきます。

■もう進めなくなつたら終わりです。そこまでに通った矢印の数が得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。

126・127

—〇〇点 チャレラン

〈小学1年生以上実施可能〉

《ルール》

■Aコース、Bコース、Cコースの3つの中から好きな入口を一つ選び、○でかこみます。そこから迷路の中に入っていきます。

■途中に書いてある数字をたしながら、迷路の中を進んでいきます。

■一度通つた道を二度通ることはできません。

■数字をどんどんたしていつ、たした合計が100をこえたら、そこから100をひいた数字になります。(103なら3になります)

■下の矢印から迷路を出たときの数字の合計が得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。

■記入欄がたりなくなつたら、余白に書いていきます。

■これ以上、つなげられなくなつたら終わりです。つなげた言葉の数が得点になります。高得点の人気が勝ちとなります。

160

しりとり チャレラン

〈小学1年生以上実施可能〉

《ルール》

■しりとりのようにして、言葉を長くつなげていくペーパーチャレランです。

■上の□の中の言葉を、下の□に書いていきます。スタートの言葉は好きな言葉を選んで書きます。2番目の言葉からは、前の言葉の最後の文字が最初に入る言葉を書いていきます。一度つかつた言葉は二度つかうことはできません。つかつた言葉に×をつけていきます。

■記入欄がたりなくなつたら、余白に書いていきます。