

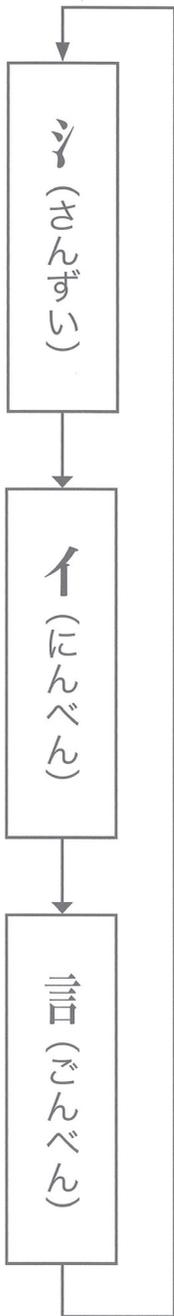
チャレンジャー名

得点

12

サンニンゴンチャレラン

☆☆☆



話	汽	語	何	港						
停	漁	付	働	借	汽	泳	護	記	伝	調
語	説	活	低	消						
港	読	議	信	温	便	読	伝	治	証	住
油	試	化	証	護						
代	住	伝	湯	池	仕	湯	設	深	油	洋
波	決	話	識	便						
記	注	課	設	記	保	注	代	信	化	調
休	流	低	海	談						
泳	使	訓	漢	何	他	談	決	波	清	浅
健	講	洋	訓	読						
池	談	体	識	護	深	漁	議	話	健	保
海	湖	例	試	流						
倍	作	温	仲	証	倍	作	体	使	湖	話
調	清	浅	調	漢						

チャレンジャー名

得点

16

手→口→心チャレンジ

☆☆☆

和	拈	名	古	念	唱	折	告	吸	志	打
悲	担	君	接	忘	想	悪	呼	向	折	口
品	息	批	号	善	商	技	提	指	忘	心
揮	思	告	悪	思	感	投	心	悲	忠	右
員	味	応	探	急	指	批	志	合	念	必
恩	拜	必	揮	持	問	悲	口	持	投	可
唱	心	吸	司	採	心	味	打	同	批	技
商	指	向	提	念	喜	命	周	想	句	応
	命	応	志	器	息	拈	打	採	急	
	持	合	授	口	志	和	周	授	思	
	採	志	必	忠	授	品	憲	接	拈	
	志	折	句	右	必	員	君	名	古	
	授	同		可	句	急	揮	態	思	
	念	投		志		担		探	息	
	接			授		拜		憲	号	
	探			必		思		君	悪	
	急			句		息		司	司	

チャレンジャー名

得点

18

生物チャレラン

☆☆☆

陸上の動物・鳥	鷲 <small>わし</small>	鯖 <small>さば</small>	檜 <small>ひのき</small>	鮎 <small>ふな</small>	桃 <small>もも</small>	虎 <small>とら</small>
	柗 <small>さかき</small>	鮪 <small>まぐろ</small>	鰯 <small>ひらめ</small>	猫 <small>ねこ</small>	梅 <small>うめ</small>	鮭 <small>さけ</small>
	鷹 <small>たか</small>	熊 <small>くま</small>	楓 <small>かえで</small>	猪 <small>いのしし</small>	桜 <small>さくら</small>	鶯 <small>うぐいす</small>
	鯨 <small>くじら</small>	鱈 <small>たら</small>	雀 <small>すずめ</small>	鰯 <small>いわし</small>	柳 <small>やなぎ</small>	鯉 <small>かつお</small>
	桑 <small>くわ</small>	椿 <small>つばき</small>	鰈 <small>かれい</small>	狼 <small>おおかみ</small>	鯛 <small>たい</small>	鳩 <small>はと</small>
	鯉 <small>こい</small>	犬 <small>いぬ</small>	鮫 <small>さめ</small>	柿 <small>かき</small>	鱈 <small>あじ</small>	鯉 <small>かつお</small>
	鶏 <small>にわとり</small>	杉 <small>すぎ</small>	椎 <small>しい</small>	猿 <small>さる</small>	柚 <small>ゆず</small>	鶴 <small>つる</small>
	柗 <small>ひいらぎ</small>	鯛 <small>たい</small>	鱒 <small>ます</small>	烏 <small>からす</small>	杏 <small>あんず</small>	鰻 <small>うなぎ</small>
	鮫 <small>さめ</small>	松 <small>まつ</small>	鼠 <small>ねずみ</small>	鯨 <small>くじら</small>	狸 <small>たぬき</small>	狐 <small>きつね</small>
	鴨 <small>かも</small>	象 <small>ぞう</small>	鯉 <small>こい</small>	栗 <small>くり</small>	鮎 <small>あゆ</small>	桐 <small>きり</small>

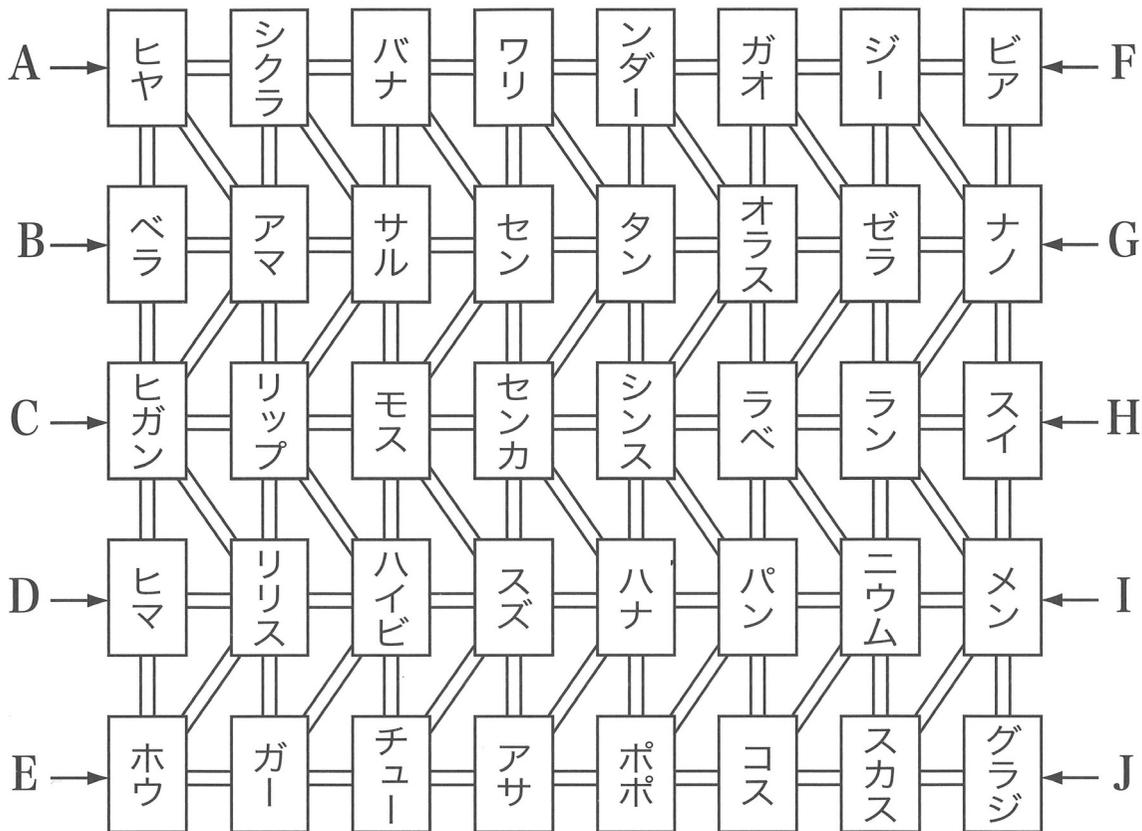
チャレンジャー名

得点

90

花の迷路チャレンジ

☆☆☆



花の迷路チャレンジ・ヒント

サルビア・ナノハナ・スイセン
シクラメン・グラジオラス
パンジー・ゼラニウム・ハイビスカス
アサガオ・ラベンダー・コスモス
タンポポ・ヒヤシンス・ヒマワリ
ホウセンカ・スズラン・チューリップ
アマリリス・ガーベラ・ヒガンバナ

◇ 完成した花の名前 ◇

チャレンジャー名

得点

96

二字熟語チャレンジ

☆☆

野・成・速・極・自・訓・練・記・勇・命
食・最・高・観・伝・敗・達・北・失・親
友・気・兵・録・配・各・脈・塩・上・位
置・菜・付・分・隊・救・山・熱・戦・高

チャレンジャー名

得点

97

二字熟語チャレンジ

☆☆

得・無・体・車・必・病・作・説・具・覚
新・気・芽・書・発・読・量・合・苦・人
理・残・典・別・計・重・類・愛・分・辞
意・遊・種・材・要・力・輪・料・良・労

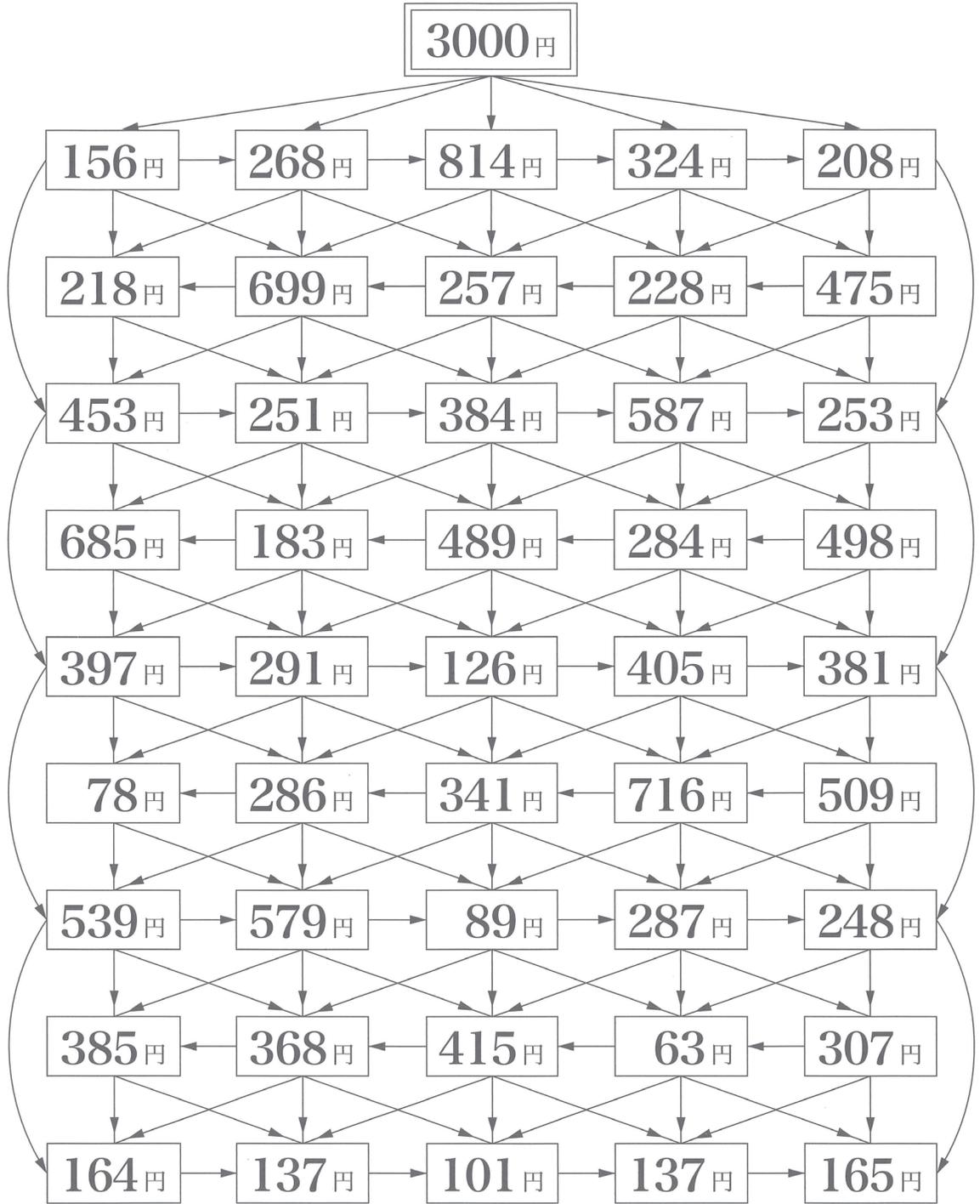
チャレンジャー名

得点

130

買い物チャレンジ

☆☆☆



チャレンジャー名

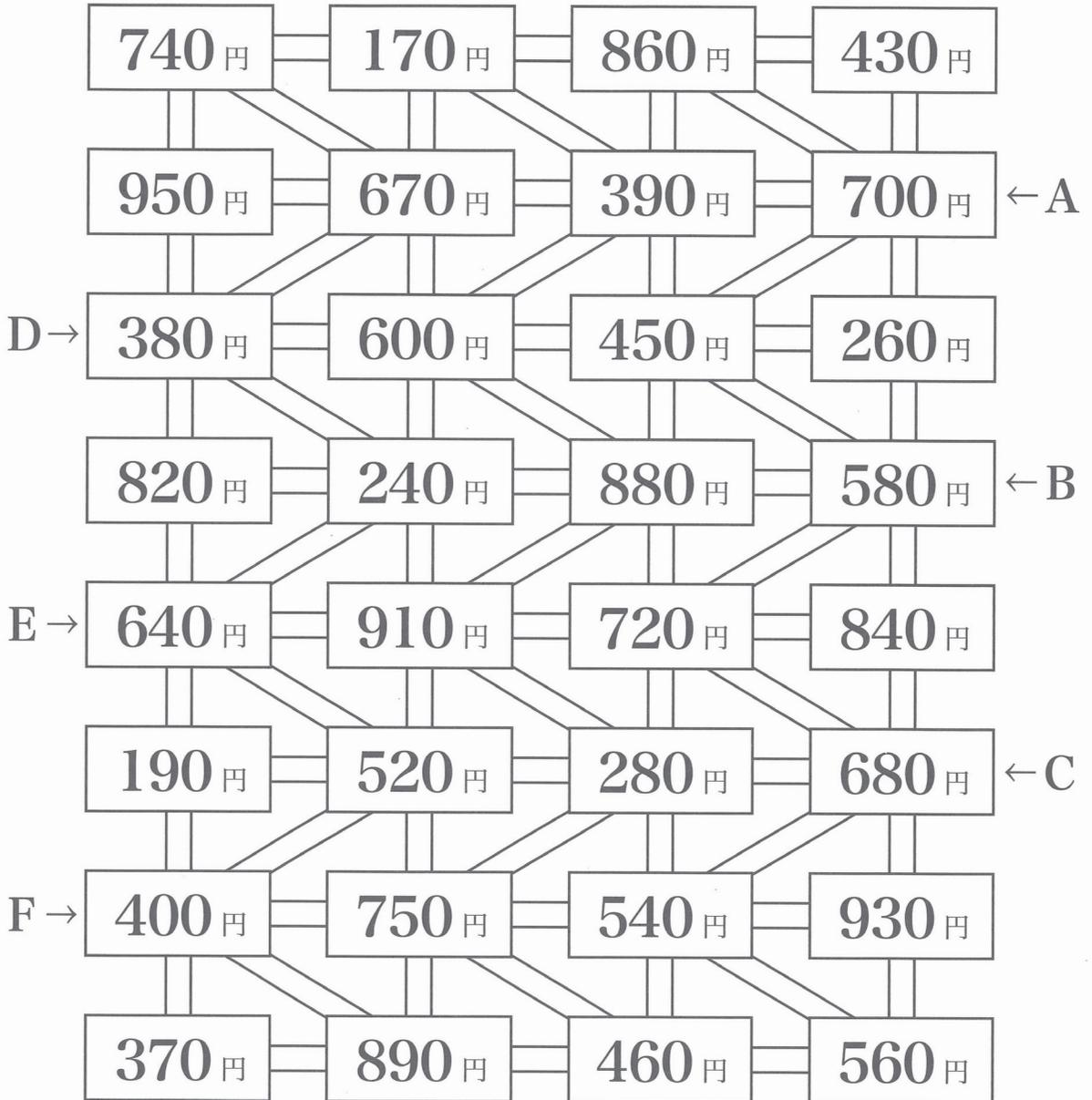
得点

131

買い物チャレンジ

☆☆☆

5000円コース・8000円コース



145

ピラミッドチャレンジ

 ×

15, 19, 24, 26, 32, 38, 45, 48, 54,
57, 63, 68, 74, 76, 85, 89, 91, 98

チャレンジャー名

得点

171

地図記号チャレンジ

☆☆☆

- | | | | | | | | | |
|---|---|-------------------|---|---|-------------------|---|---|------------------|
| ① |  | A. 病院
B. 港 | ② |  | A. 温泉
B. 山頂 | ③ |  | A. 発電所
B. 灯台 |
| ④ |  | A. 学校
B. 銀行 | ⑤ |  | A. 警察署
B. 畑 | ⑥ |  | A. 郵便局
B. 市役所 |
| ⑦ |  | A. 山頂
B. 広葉樹 | ⑧ |  | A. 学校
B. くだもの畑 | ⑨ |  | A. 神社
B. 鉱山 |
| ⑩ |  | A. 田
B. 名勝 | ⑪ |  | A. 飛行場
B. 針葉樹 | ⑫ |  | A. 工場
B. 港 |
| ⑬ |  | A. 学校
B. 針葉樹 | ⑭ |  | A. 病院
B. 温泉 | ⑮ |  | A. 神社
B. 寺院 |
| ⑯ |  | A. 温泉
B. 発電所 | ⑰ |  | A. 寺院
B. 工場 | ⑱ |  | A. 城あと
B. 鉱山 |
| ⑲ |  | A. 消防署
B. 郵便局 | ⑳ |  | A. 神社
B. 飛行場 | ㉑ |  | A. 神社
B. 灯台 |
| ㉒ |  | A. 銀行
B. くだもの畑 | ㉓ |  | A. 消防署
B. 発電所 | ㉔ |  | A. 警察署
B. 畑 |

《ヒント》

- ①警察署 ②消防署 ③学校 ④神社 ⑤寺院 ⑥田 ⑦城あと ⑧病院 ⑨温泉
⑩工場 ⑪郵便局 ⑫畑 ⑬飛行場 ⑭銀行 ⑮発電所 ⑯灯台 ⑰鉱山 ⑱名勝
⑲市役所 ⑳山頂 ㉑くだもの畑 ㉒港 ㉓針葉樹 ㉔広葉樹

チャレンジャー名

得点

草かんむり									
草	葉	落	茶	荷	・	葉	・	・	・
苦	菜	芽	芸	・	・	・	・	・	・
蔵	若	英	など						
うかんむり									
第	節	笛	筆	算	・	等	・	・	・
筋	答	管	笑	・	・	・	・	・	・
築	簡	策	など						
竹かんむり									
安	家	宝	害	察	・	容	・	・	・
富	容	実	宿	・	・	・	・	・	・
寄	宇	宙	宣	など					

11 かんむり

チャレラン

〈小学3年生以上実施可能〉

《ルール》

- 迷路の中の「草かんむり」の漢字を一つ選び○をつけます。そこがスタート地点になります。
- そこから道を通って「竹かんむり」の漢字に進みます。その次に、また道を通って「うかんむり」の漢字に進みます。
- 「うかんむり」の漢字からは、道を通って「草かんむり」の漢字に進み、この要領でくり返していきます。
- 交差点で交差したりすれちがったりすることはできませんが、一度通った道を二度通ることはできません。一筆書きのように入っていきます。
- これ以上先に進めなくなったら終了です。そこで、○をつけた漢字もふくめて、いくつ漢字を進んだかを数えます。それが得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。

12 サンニンゴン

チャレラン

〈小学3年生以上実施可能〉

《ルール》

- 迷路の中の「さんずい」の漢字を一つ選び○をつけます。そこがスタート地点になります。
- そこから道を通って「にんべん」の漢字に進みます。その次に、また道を通って「ごんべん」の漢字に進みます。
- 「ごんべん」の漢字からは、道を通って「さんずい」の漢字に進み、この要領でくり返していきます。
- 交差点で交差したりすれちがったりすることはできませんが、一度通った道を二度通ることはできません。一筆書きのように入っていきます。
- これ以上先に進めなくなったら終了です。そこで、○をつけた漢字もふくめて、いくつ漢字を進んだかを数えます。それが得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。

16 手→口→心

チャレラン

〈小学3年生以上実施可能〉

《ルール》

- 迷路の中の「手(手へん)」の漢字を一つ選び○をつけます。そこがスタート地点になります。
- そこから道を通って、一部分に「口」のある漢字に進みます。その次に、また道を通って、一部分に「心」のある漢字に進みます。
- 「心」のある漢字からは、道を通って「手(手へん)」の漢字に進み、これをくり返していきます。
- 交差点で交差したりすれちがったりすることはできませんが、一度通った道を二度通ることはできません。一筆書きのように入っていきます。
- これ以上先に進めなくなったら終了です。そこで、○をつけた漢字もふくめて、いくつ「手」↓「口」↓「心」↓「手」↓「口」↓「心」↓……と道を進んだかを数えます。それが得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。

18 生物

チャレラン

〈小学3年生以上実施可能〉

《ルール》

- 陸上の動物(鳥もふくみます)の漢字の書いてある部屋を一つ選び、その漢字を○でかこみ、そこをスタート地点とします。
- そこから部屋の出入り口を通って、水中の動物の漢字が書いてある部屋に進みます。(すべて魚への漢字です。)
- 次に植物の漢字が書いてある部屋に進みます。(すべて一部に木をふくむ漢字です。)
- さらに、陸上の動物の漢字に進み、この順序で部屋を進んでいきます。
- 道をバックしたり、一度入った部屋に二度入ることはできません。
- もう進めないというところまで行ったら終了です。そこで、最初の漢字もふくめて、いくつ漢字の部屋を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。

90

花の迷路

チャレンジ

〈小学3年生以上実施可能〉

《ルール》

■迷路の左右にAからJまでの10の入り口があります。その中の1つに○をつけ、迷路の中に入っていきます。

■迷路に入ったら、花の名前の一部が書いてあるカードを拾いながら進んでいきます。一度拾ったカードには二度進むことはできません。

■ちょうど20枚のカードを拾った時点でストップします。カードを拾ったしるしとして、カードを自分の好きな色でぬっていきます。

■拾ったカードを組み合わせて花の名前ができれば、それを右下の□の中に書いていきます。(ヒントを参考にしてください。)

■できた花の名前の数が得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。

96~98

二字熟語

チャレンジ

〈小学3年生以上実施可能〉

《ルール》

■上の漢字群の中から2つの漢字を取りだして、二字熟語を作ります。

■二字熟語は、地名、人名、商品名はのぞきますが、それ以外であれば、辞書でさがし出した、ふだんはつかわれないような熟語でもかまいません。

■作った二字熟語は下の欄に書いていきます。

■一度つかった漢字は二度つかうことはできません。一度つかったら、上の漢字群のその漢字に×をつけていきます。

■残っている漢字で、これ以上二字熟語が作れなくなったら終了です。作った熟語の数が得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。

130

買い物

チャレンジ

〈小学3年生以上実施可能〉

《ルール》

■3000円を持って買い物にでかけます。上の3000円から矢印にしたがって進みます。矢印の向いていないところにとんだり、矢印を反対に進んだりすることはできません。

■一つ進むたびに、そこに書いてある金額の品物を買います。そして、3000円からひいていきます。

■このやり方で、どんどん買い物が続いていきます。残っているお金が足りなくて、次の品物を買えなくなったら、そこで終了です。

■このとき手元に残ったお金が得点になります。得点の少ない人が勝ちとなります。

131

買い物

チャレンジ

〈小学3年生以上実施可能〉

《ルール》

■はじめに、5000円コースか8000円コースのどちらかを選び、○でかこみ、その金額のお金を持って買い物にでかけます。

■迷路の左右に3つずつ計6つの入り口があります。その中の一つを選び、迷路の中に入っていきます。

■迷路の途中に、金額が書いてあります。その金額の品物を買います。自分の持っているお金からその金額をひいて迷路の中を進んでいきます。

■一度通った金額のところに、二度行くことはできません。

■迷路を進みながら買い物が続いていきます。自分の持っているお金が少なくなつて、もうその先のところに書いてある金額の品物を買えなくなったら終了です。

■その残金が得点となります。得点の少ない人が勝ちとなります。

145

ピラミッド

チャレンジ

〈小学3年生以上実施可能〉

《ルール》

■下の□の中の数字から好きな数字を5つ選んで、それを上のピラミッドの一番下の段の□に書き入れます。書く順番は自由です。

■数字を書き入れたら、となりあう2つの数字をたします。たした答えが100以下だったら、その数字を2つの数字の上の□に書き入れます。たした答えが100をこえたら（101以上だったら）、その数字から100をひいた数を□に書き入れます。

■このやり方で、上から2段目まで続けていきます。上から2段目の2つの数字の間には×が書いてあるので、二つの数字をかけ合わせます。かけた答えをそのまま一番上の□に書きます。これが得点となります。得点の多い人が勝ちとなります。

＜実施例＞

5841
59 × 99
92 67 32
35 57 10 22
14 21 36 74 48

14, 17, 18, 21, 25, 28, 32, 36, 39, 43, 45, 48
58, 61, 65, 67, 74, 78, 79, 82, 86, 87, 91, 94

171

地図記号

チャレンジ

〈小学3年生以上実施可能〉

《ルール》

■自分の好きな地図記号カードを赤くぬります。そこがスタート地点になります。

■赤くぬったカードのAかBのどちらかに○をつけ、その地図記号が書いてあるカードをさがし、そこに進み、赤以外の色をぬっていきます。（スタートと区別するためです。）

■このカードでもAかBのどちらかに○をつけ、その地図記号が書いてあるカードをさがし、次はそこに進み、赤以外の色をぬっていきます。

■このやり方でどんどん続けていきます。なお、一度進んだカード（すでに色をぬっているカード）には二度進むことはできません。

■A、Bのどちらにもすでに進んでいて、もう次に進めなくなったら終了です。

■この時点で、スタートの赤のカードもふくむ色をぬっているカードの枚数を数えます。それが得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。