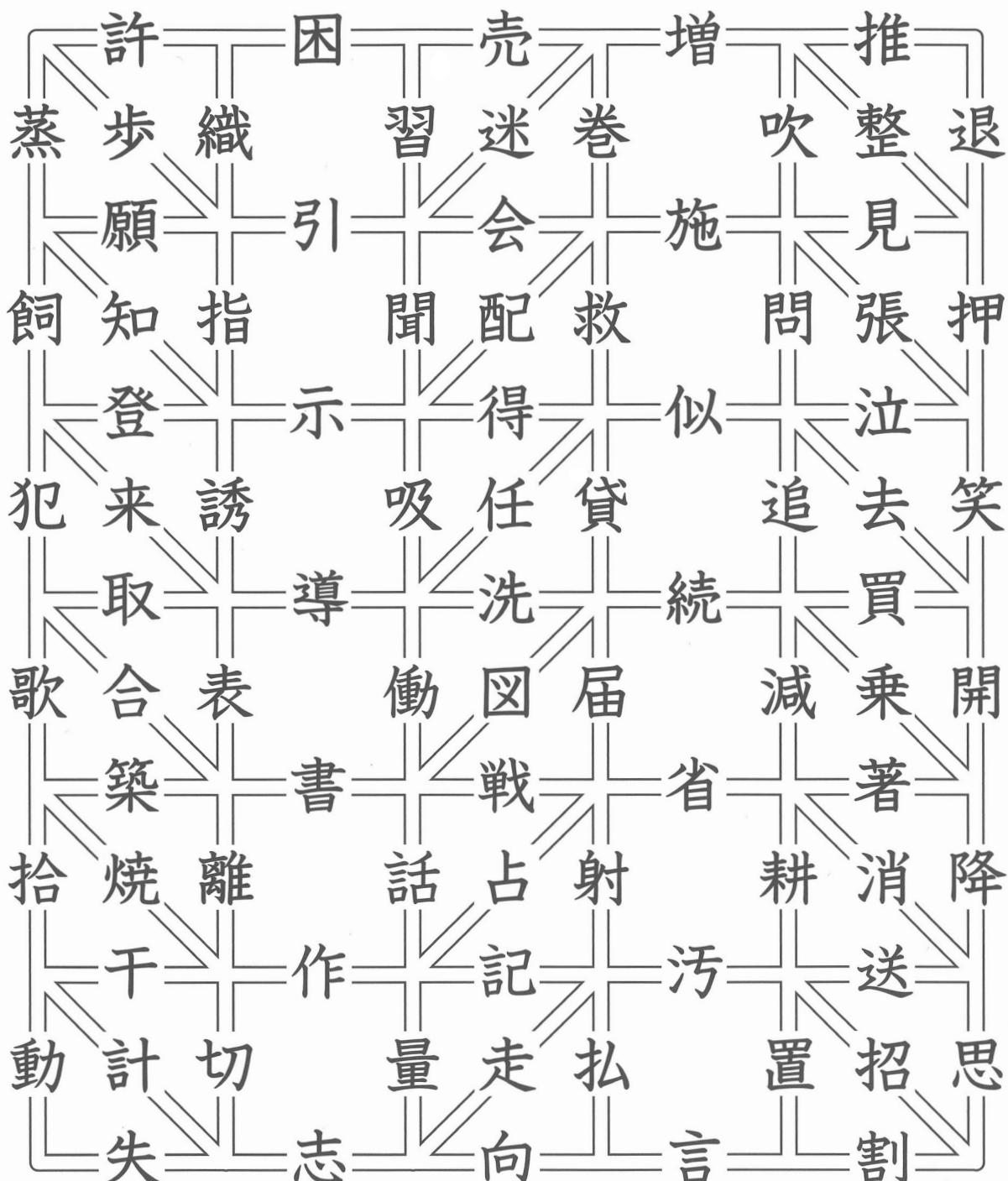


19

## おくりがなチャレラン

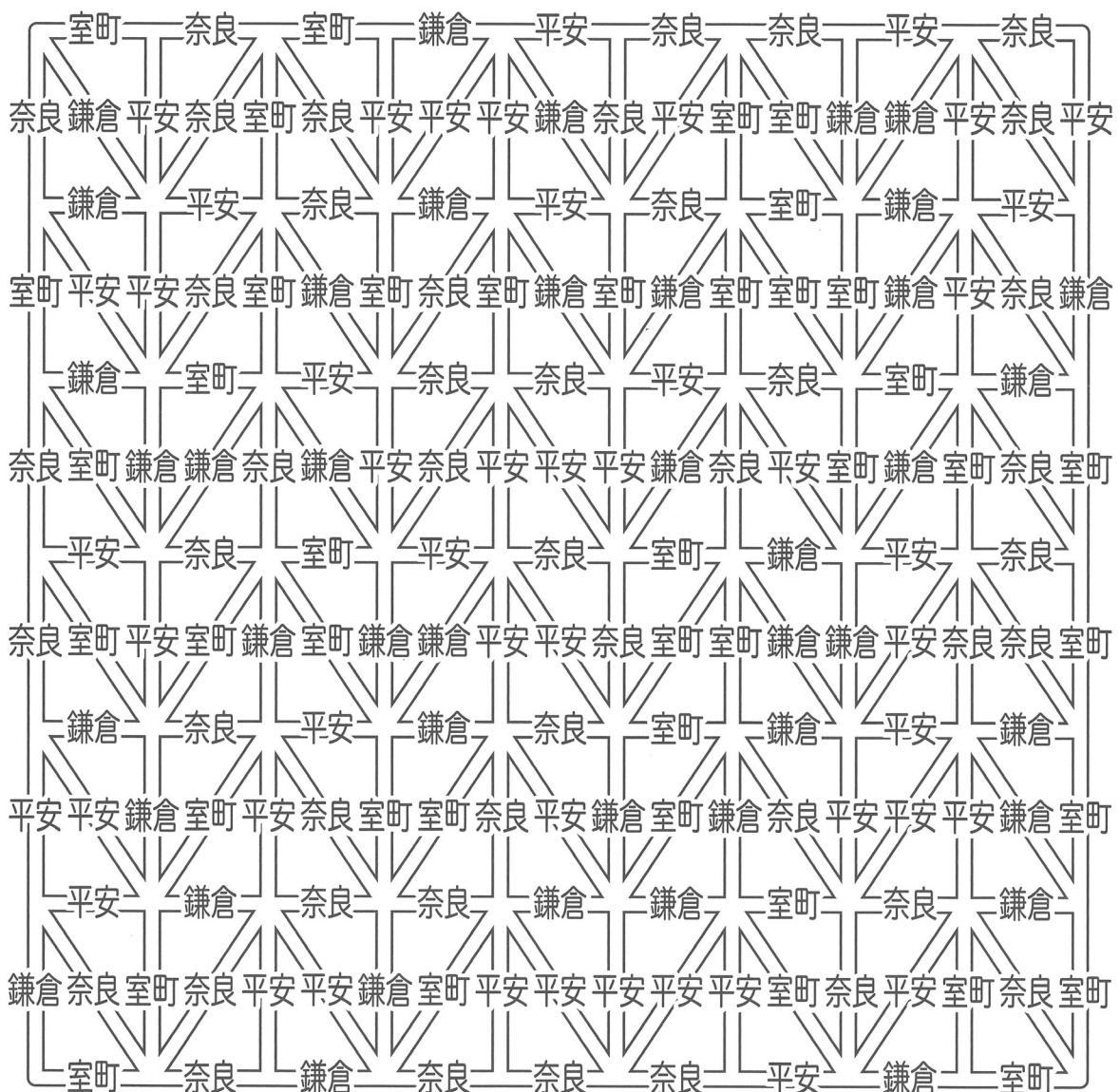
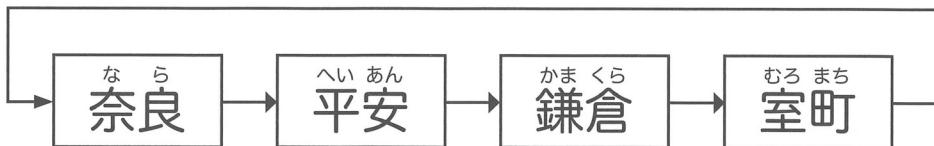


チャレンジャー名

得点

21

## 時代名チャレラン

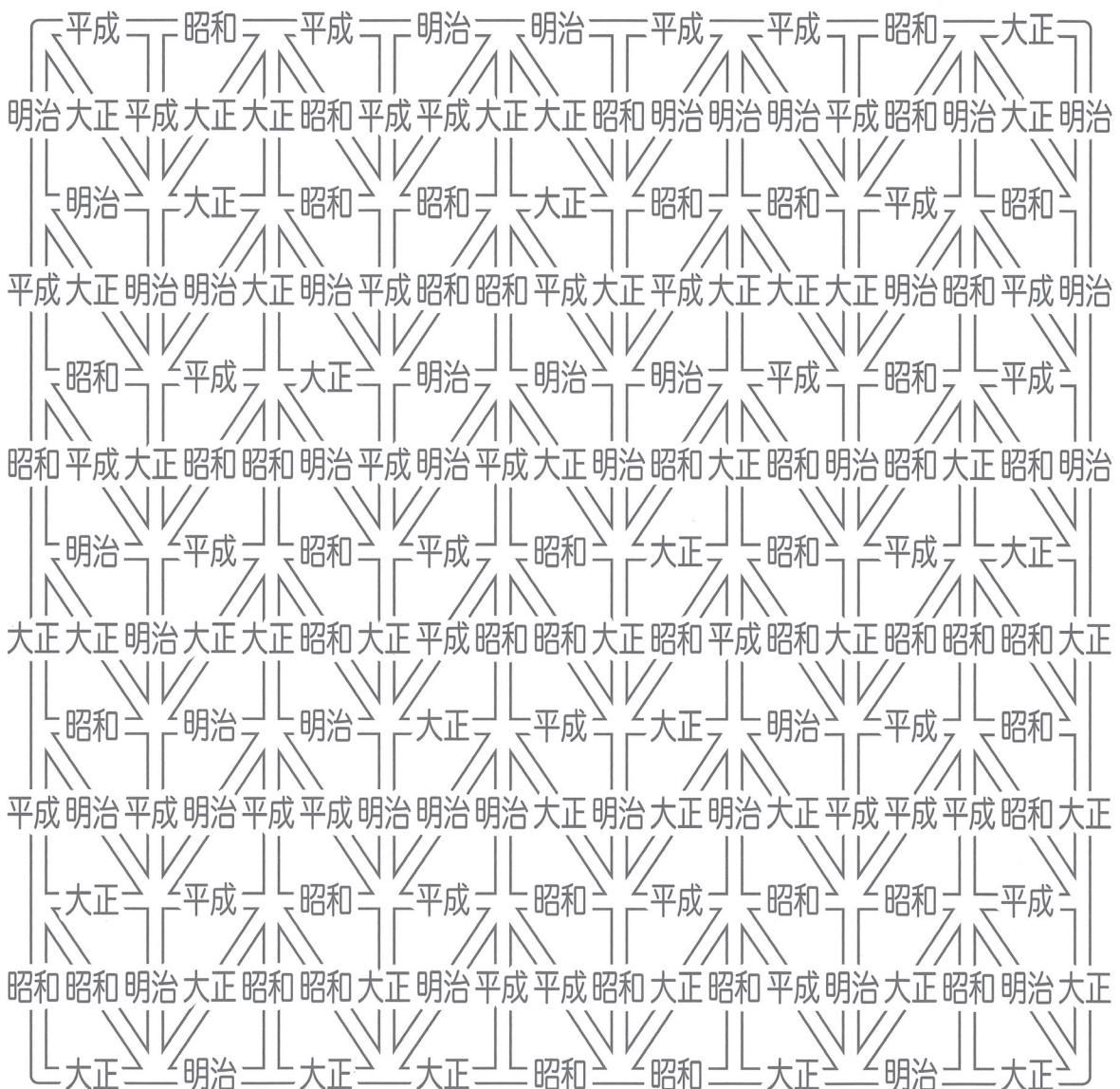


チャレンジャー名

得点

22

## 年号チャレラン

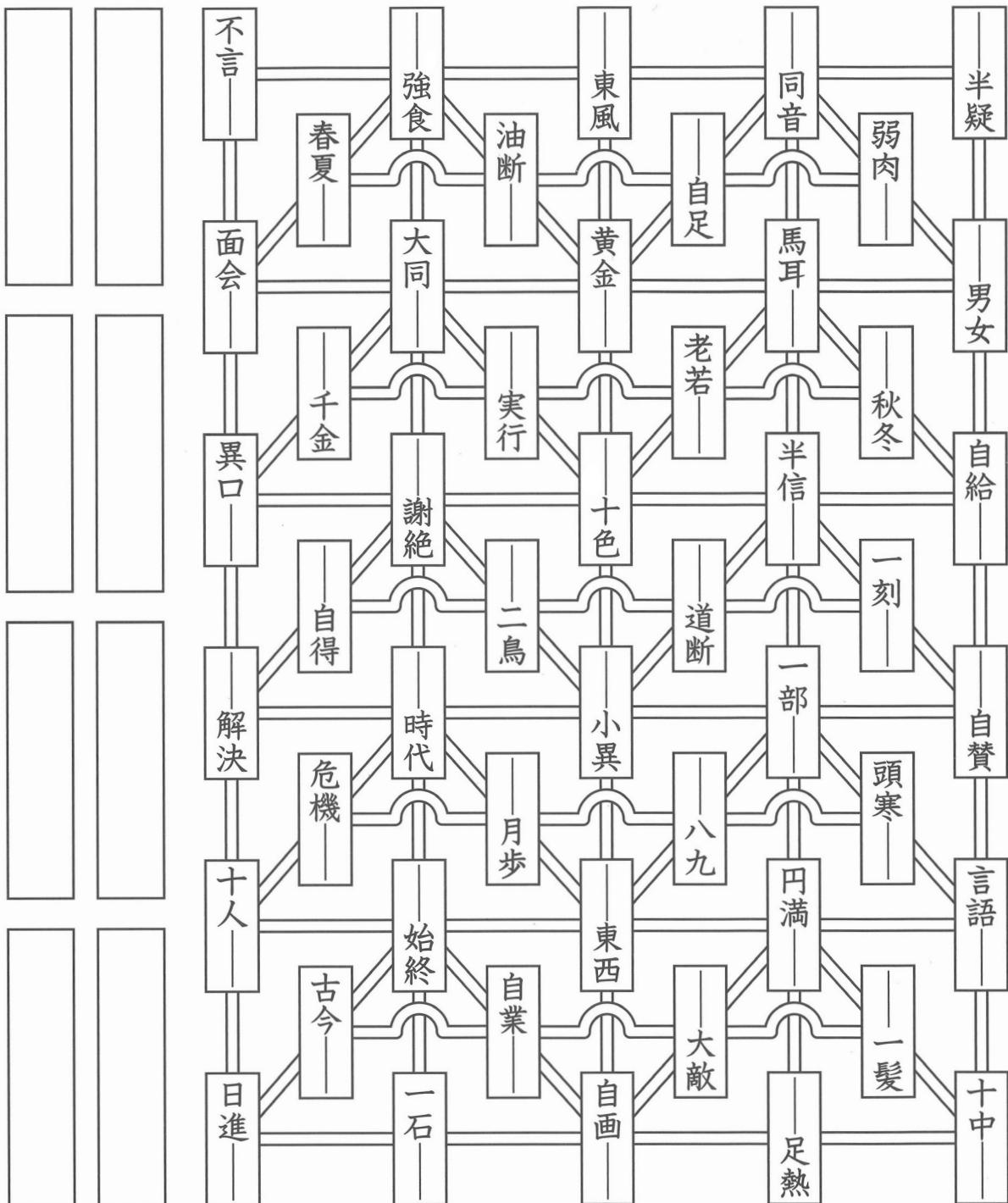


チャレンジャー名

得点

91

# 四字熟語チャレラン



### チャレンジャー名

得点

170

# 世界一周チャレラン



アメリカ合衆国  
オタワ・ニューデリー

イギリス  
パリ・マドリード

イタリア共和国  
北京・東京

インド  
オタワ・モスクワ

オーストラリア  
東京・モスクワ

オーストリア共和国  
ワシントン・マニラ

オランダ王国  
アテネ・オタワ

カナダ  
マニラ・東京

ギリシャ共和国  
ウェリントン・ウィーン

ケニア共和国  
ストックホルム・ウェリントン

サウジアラビア王国  
ベルリン・ナイロビ

シンガポール共和国  
北京・メキシコシティ

イスラエル  
オスロ・ソウル

スウェーデン王国  
ローマ・ウェリントン

スペイン  
パリ・ナイロビ

タイ王国  
キャンベラ・マニラ

大韓民国  
リヤド・シンガポール

中華人民共和国  
ロンドン・ワシントン

ドイツ連邦共和国  
ローマ・ベルリン

日本国  
ウィーン・アムステルダム

ニュージーランド  
バンコク・ニューデリー

ノルウェー王国  
シンガポール・リヤド

フィリピン共和国  
アムステルダム・アテネ

フランス共和国  
アテネ・マドリード

メキシコ合衆国  
マドリード・ストックホルム

ロシア連邦  
マニラ・バンコク

カ国

アメリカ合衆国（ワシントン）・イギリス（ロンドン）・イタリア共和国（ローマ）  
インド（ニューデリー）・オーストラリア（キャンベラ）・オーストリア共和国（ウィーン）  
オランダ王国（アムステルダム）・カナダ（オタワ）・ギリシャ共和国（アテネ）  
ケニア共和国（ナイロビ）・サウジアラビア王国（リヤド）・シンガポール共和国（シンガポール）  
イスラエル（ベルリン）・スウェーデン王国（ストックホルム）・スペイン（マドリード）  
タイ王国（バンコク）・大韓民国（ソウル）・中華人民共和国（北京）  
ドイツ連邦共和国（ベルリン）・日本国（東京）・ニュージーランド（ウェリントン）  
ノルウェー王国（オスロ）・フィリピン共和国（マニラ）・フランス共和国（パリ）  
メキシコ合衆国（メキシコシティ）・ロシア連邦（モスクワ）

チャレンジャー名

得点

178

# イングリッシュ・チャレンジ



小計

				<b>C</b>					
		$\times 2$	$\times (-1)$					$\times 3$	
		$\times 3$		<b>H</b>	$\times (-1)$		$\times 2$		
		$\times 3$		<b>A</b>	$\times 2$			$\times 2$	
		$\times 3$	$\times (-1)$	<b>L</b>		$\times 2$			
		$\times 2$		<b>L</b>	$\times (-1)$		$\times 3$		
		$\times 3$		<b>E</b>		$\times (-1)$		$\times 2$	
		$\times 2$	$\times (-1)$	<b>R</b>			$\times 2$		
		$\times 2$		<b>A</b>	$\times (-1)$		$\times 2$		
		$\times 2$		<b>N</b>		$\times 2$	$\times 3$		

## ・アルファベットの持ち点・

A(1)	B(7)	C(8)	D(6)	E(1)	F(10)	G(7)	H(10)	I(2)
J(9)	K(11)	L(6)	M(8)	N(4)	O(2)	P(3)	Q(11)	R(3)
S(5)	T(4)	U(5)	V(13)	W(12)	X(12)	Y(9)	Z(13)	

### チャレンジャー名

得点

# 特別収録 毛虫チャレラン

$1 + 2 \times 3 + 4 - 5 \dots$ のような多項式をヒントにして、ペーパーチャレラン第1号「毛虫チャレラン」は完成しました。この問題のロジックを大切に守りながら、数十種類の問題パターン、数百の問題に発展させていきました。



① 1点を持ってスタートします。

② 始めの一地点を持つてスタートします。  
さあ、走り出してください。

③ 交差点で交差したり、すれちがつたりするのにはかまいませんが、一度通ります。

④ 毛虫くんが元の場所に帰ってきたときの点数(計算の答え)が得点になります。得点の多い人が勝ちです。

⑤ 行きに多くの道を通りすぎても、帰る道がなくなった場合でも失格です。  
⑥ 電卓やそろばんを使つてもかまいません。

## 毛虫チャレラン『じゅりゅう』

$\times 5$	$+ 1$	$- 4$	$\times 2$	$- 3$	$+ 1$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$+ 1$	$+ 4$	$- 5$	$\times 2$	$+ 4$	$- 5$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$- 3$	$- 3$	$+ 4$	$\times 3$	$+ 9$	$- 5$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$\times 2$	$- 5$	$- 2$	$\times 3$	$- 7$	$- 7$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$+ 5$	$+ 4$	$+ 8$	$- 3$	$- 1$	$+ 5$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$- 1$	$- 4$	$+ 8$	$\times 2$	$+ 1$	$- 1$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$\times 2$	$- 2$	$- 5$	$- 3$	$- 7$	$- 3$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$- 8$	$- 4$	$- 2$	$\times 3$	$- 8$	$+ 4$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$\times 2$	$- 4$	$+ 1$	$- 5$	$- 8$	$- 3$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$- 2$	$- 1$	$- 2$	$+ 9$	$- 1$	$+ 6$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$\times 2$	$- 7$	$+ 7$	$- 5$	$- 1$	$- 1$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$+ 1$	$- 3$	$- 1$	$\times 2$	$- 2$	$- 2$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$\times 6$	$- 4$	$- 1$	$- 9$	$+ 4$	$\times 3$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$+ 1$	$+ 4$	$- 5$	$- 9$	$- 8$	$- 5$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$\times 5$	$+ 3$	$- 4$	$- 1$	$+ 3$	$\times 2$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$- 4$	$- 5$	$- 1$	$- 1$	$- 7$	$- 7$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$\times 2$	$- 9$	$- 8$	$- 1$	$- 1$	$- 1$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$- 3$	$- 5$	$- 8$	$- 7$	$- 7$	$- 7$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$
$+ 1$	$- 9$	$+ 9$	$- 9$	$- 9$	$- 9$
$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$	$\square$



チャレンジャー名

得点

19

## おくりがな チャレラン

〈小学5年生以上実施可能〉

### 《ルール》

■ おくりがなに「う」「く」「す」「る」のつく漢字が、迷路の中に書いてあります。

■ この中の、おくりがなに「う」一字がつく、自分の好きな漢字に○をつけます。そこがスタート地点になります。ここから道を通って、送りがなに「く」一文字がつく漢字に進みます。

■ この要領で、次は、「す」一文字、その次は「る」一文字がつく漢字に進み、また、「う」一文字がつく漢字に進み、これをくり返していきます。  
〔「う」→「く」→「す」→「る」→「う」→「く」→……〕

■ 交差点で交差したりすれちがつたりすることはできません。一度通った道を二度通ることはできません。一度通った道を二度通ることはできません。一筆書きのようにして、迷路の中を進んでいきます。

■ これ以上先に進めなくなったら、スタートの「奈良」もふくめて、いくつ時代名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。

※ おくりがなは「歌う」「増す」のように、すべて一文字だけです。「歌わせる」のような読み方をして、「る」に進むことはできません。

21

## 時代名 チャレラン

〈小学5年生以上実施可能〉

### 《ルール》

■ 迷路の中の「奈良」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。

■ そこから道を通って「平安」に進みます。次に、道を通って「鎌倉」に、その次に「室町」に進みます。最後にまた道を通って「奈良」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。一筆書きのようにして、迷路の中を進んでいきます。

■ これ以上先に進めなくなったら、スタートの「奈良」もふくめて、いくつ時代名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。

22

## 年 号 チャレラン

〈小学5年生以上実施可能〉

### 《ルール》

■ 迷路の中の「明治」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。

■ そこから道を通って「大正」に進みます。次に、道を通って「昭和」に、その次に「平成」に進みます。最後にまた道を通って「明治」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。一筆書きのようにして、迷路の中を進んでいきます。

■ これ以上先に進めなくなったら、スタートの「奈良」もふくめて、いくつ時代名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。

91

## 四字熟語 チャレラン

〈小学5年生以上実施可能〉

### 《ルール》

■ 自分の好きなカードを1枚選んで、内部を赤くぬり、スタート地点とします。

■ そこから道を通って次のカードに進み、そのカードを拾っていきます。なお、立体交差のところは、右折や左折はできません。

■ 道を進みながら1枚ずつカードを拾っていき、残り19枚のカードを拾い、カードの内部を赤以外の色でぬります。

■ 拾った20枚のカードの中で、上下合わせて四字熟語が完成するものがあれば、左側の欄に書いていきます。できた四字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。

## 世界一周

### チャレラン

170

〈小学5年生以上実施可能〉

## ルール

■自分の好きなカードを1枚選び、赤くぬります。上に書いてある国名がスタート地点になります。

■赤くぬったカードの下に書いてある首都のどちらかを○でかこみ、行き先を選びます。

○○でかこんだ首都の国名が上に書いてあるカードをさがし、赤以外の色をぬります。そして、次に進む行き先を○でかこみ、その国に進みます。

■このやり方でゲームを続けていきます。なお、一度進んだ国（色のぬつてある国）には二度進むことはできません。

■これ以上先に進めなくなつたら終了です。この時点で、スタートの国もふくめて、色をぬつたカード（進んだ国）を数えます。これが得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。

178

### イングリッシュ チャレラン

〈中学生以上実施可能〉

## ルール

■C、H、A、L、L、E、R、A、Nの文字をふくんだ英単語を9こさがし、□の中に書きます。そのアルファベットをどこかにふくんでいて、□の中におさまれば、複数形、過去形、現在分詞等に変化していくもかまいません。ただし、固有名詞（人名、地名、商品名等はのぞきます）。また、一度書いた英単語を二度つかうことはできません。

■アルファベットにはそれぞれ持ち点がついています。□の中に、×2、×（－2）のように書いてあるところでは、アルファベットの持ち点とその数字をかけ合わせます。（何も書いていない□は計算しません。）計算した答えを単位ごとに合計し、右の小計欄に書きます。最後にすべて合計します。それが得点になります。得点の多い人が勝ちとなります。