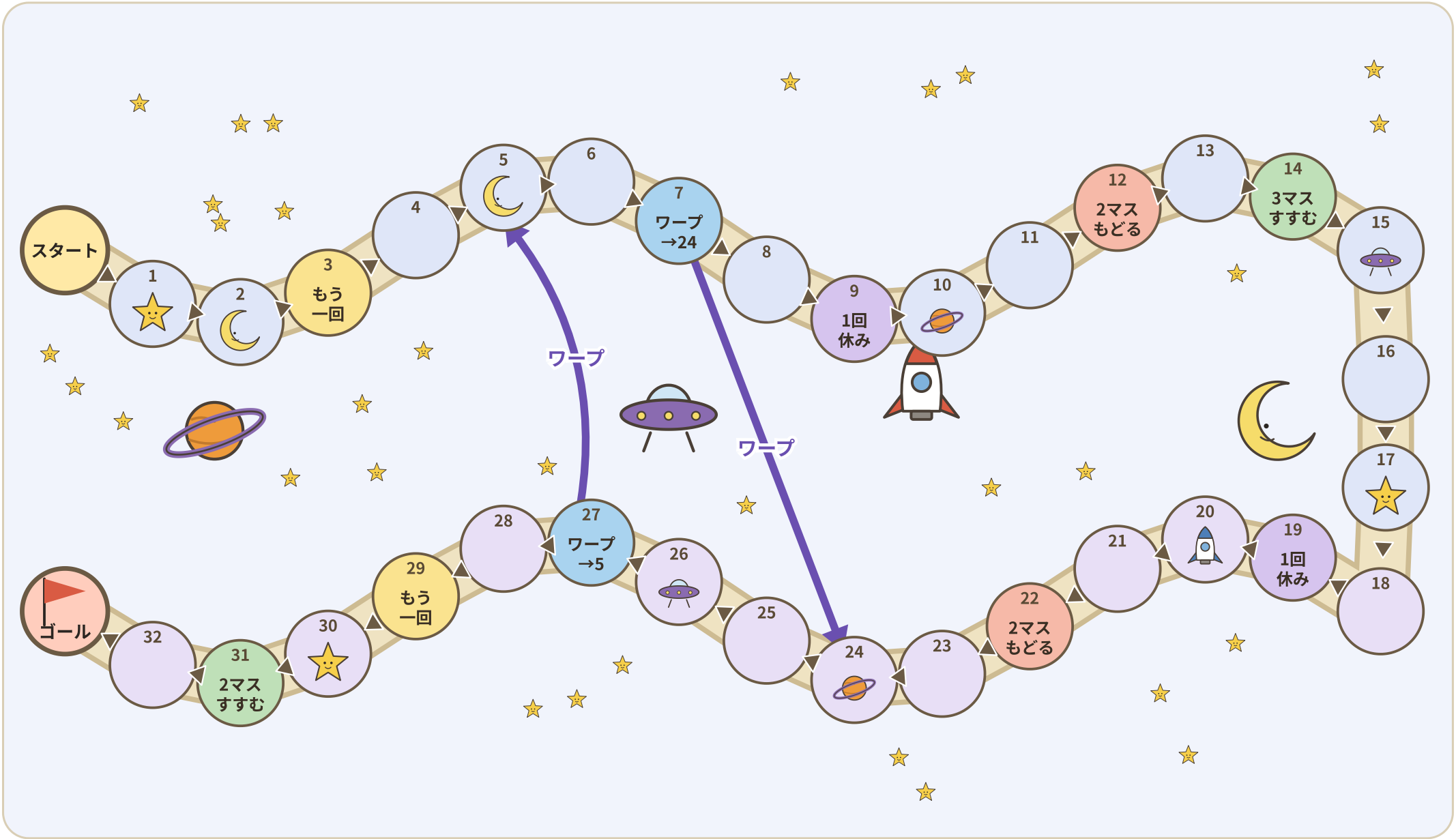
宇宙旅行すごろく

SG03

ちきゅうを 出発して、わくせいを めぐる たび。「ワープ」で ぐんと すすめるけれど、もどるワープも あるよ！



すごろく盤（A4よこ）。印刷して、サイコロとロケットのコマを つくって あそびます。

おうちあそび工房

あそびかた

SG03

宇宙旅行すごろく

じゅんび

- サイコロ（この ZIP の展開図で つくる）1こ
- ロケットの コマ 人数ぶん（6色）
- はさみ・のり・テープ

ルール

1. コマをえらんで、スタートにおく。じゃんけんでじゅんばんを きめる。
2. じゅんばんに サイコロをふって、出た目の数だけ すすむ。とまったマスに指示があれば、したがう。
3. 「ワープ」の マスに とまったら、矢印の さきの マスへ とぶ。まえへ すすむ ワープと、もどる ワープが あるよ。
4. ゴールぴったりでなくてよい。ゴールを こえたら、ゴールに ついたことになる。
5. 一番はやく ゴールに ついた人の かち。みんなが ゴールするまで あそんでも たのしい。

とくべつなマス

もう一回（3・29ばん）
もう一回。もういちど サイコロをふる。

ワープ（7・27ばん）
ワープ。矢印のさきの マスへ とぶ（もどる ワープも ある）。とんだ先の指示は やらない。

1回休み（9・19ばん）
1回休み。つぎの じぶんの ばんは サイコロをふらずに おやすみ。

もどる（12・22ばん）
もどる。止まったら、書いてある数だけ もどる。もどった先のマスの指示は やらない。

すすむ（14・31ばん）
すすむ。止まったら、書いてある数だけ すすむ。すすんだ先のマスの指示は やらない。

とくべつなルール

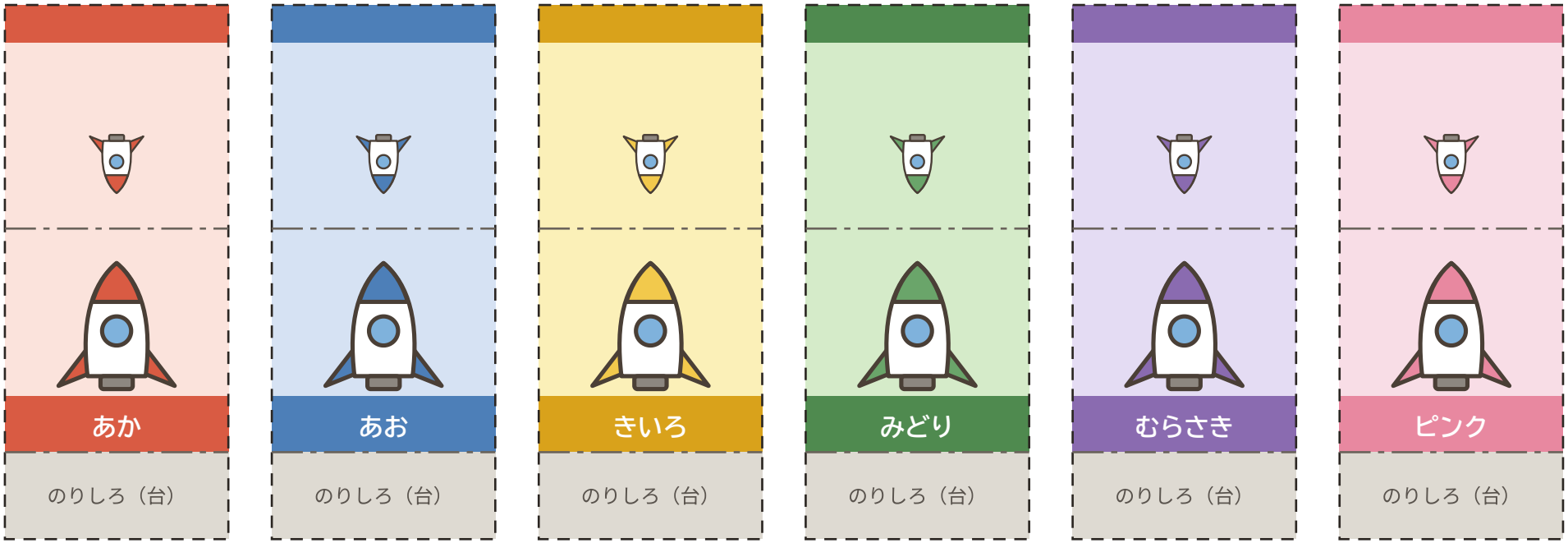
・指示で うごいた先のマスに指示があっても、やらない（くりかえさない）。
・サイコロは、おなじ ファイルの 展開図で つくれます（ほかの サイコロが あれば それでも OK）。

コマ（立てて つかいます）

SG03

宇宙旅行すごろく

きごう　– – – – · きる線　——·—— 山おり線　のりしろ



つくりかた

1. コマを 1つずつ きる線（破線）で きりとる。はさみは おとなの みまもりで つかう。
2. 山おり線（一点鎖線）で おる。まん中の線で 二つにおると、おもて とうらが ひらく。
1. 台（のりしろ）を 下に おりかえして、のりかテープで うらの 下の ふちに とめる。
2. 三角ばしらの かたちで、たてて たつ。ボードの マスの上に おいて あそぶ。

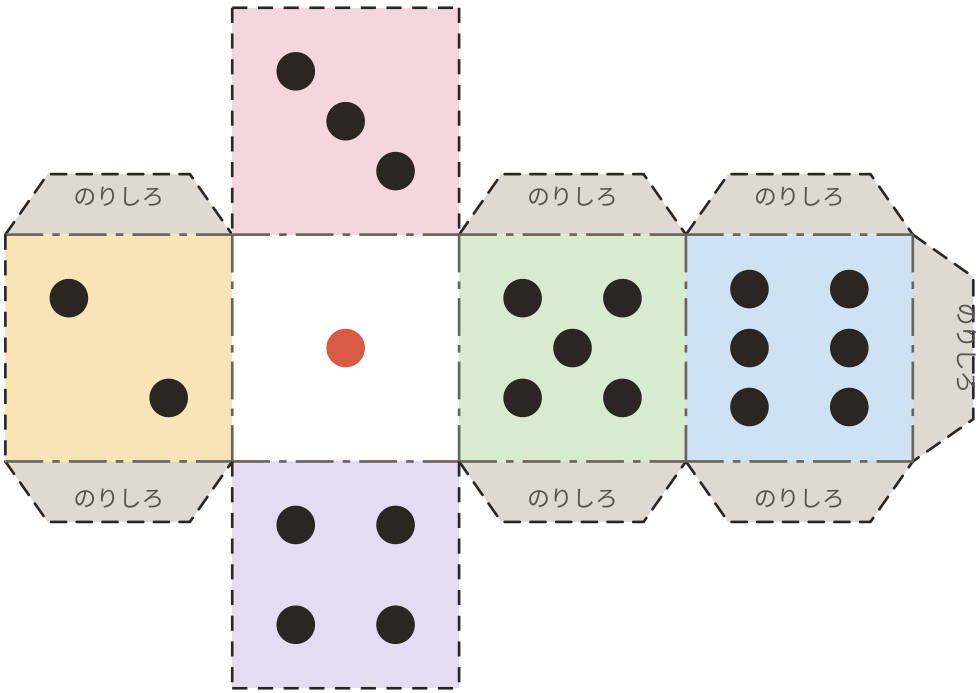
あると べんり：のり・テープ・はさみ。かたい 紙（画用紙など）に 印刷すると しっかり たちます。
コマは 6こ。2〜4人で あそべます。もっと ほしい ときは 同じページを コピーしてください。

サイコロ（1〜6の目）の つくりかた

SG03

宇宙旅行すごろく

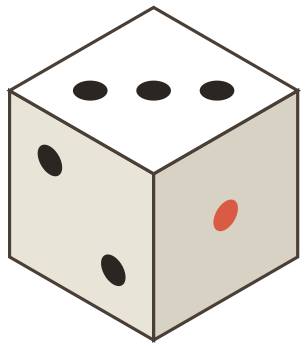
きごう　－－－－· きる線　——·—— 山おり線　のりしろ



つくりかた

1. まわりの きる線（破線）を はさみで きりとる。はさみは おとなの みまもりで。
2. すべての 山おり線（一点鎖線）を、定規などに あてて しっかり おる。
3. のりしろ（灰色）に のりを つける。むかいあう 辺に あわせて、ぐるっと はりあわせる。
4. さいごの 1面を とじて、はこの かたちに する。のりが かわくまで すこし まつ。

かんせい



むかいあう めの
ごうけいは いつも 7

（1と6、2と5、3と4）

あると べんり：のり・はさみ。うすい 紙より 少し 厚い 紙（画用紙）が つくりやすいです。

大きさ：1面 30mm（のりしろを ふくまない）。