



ジェイクおじいちゃんのお話シリーズ

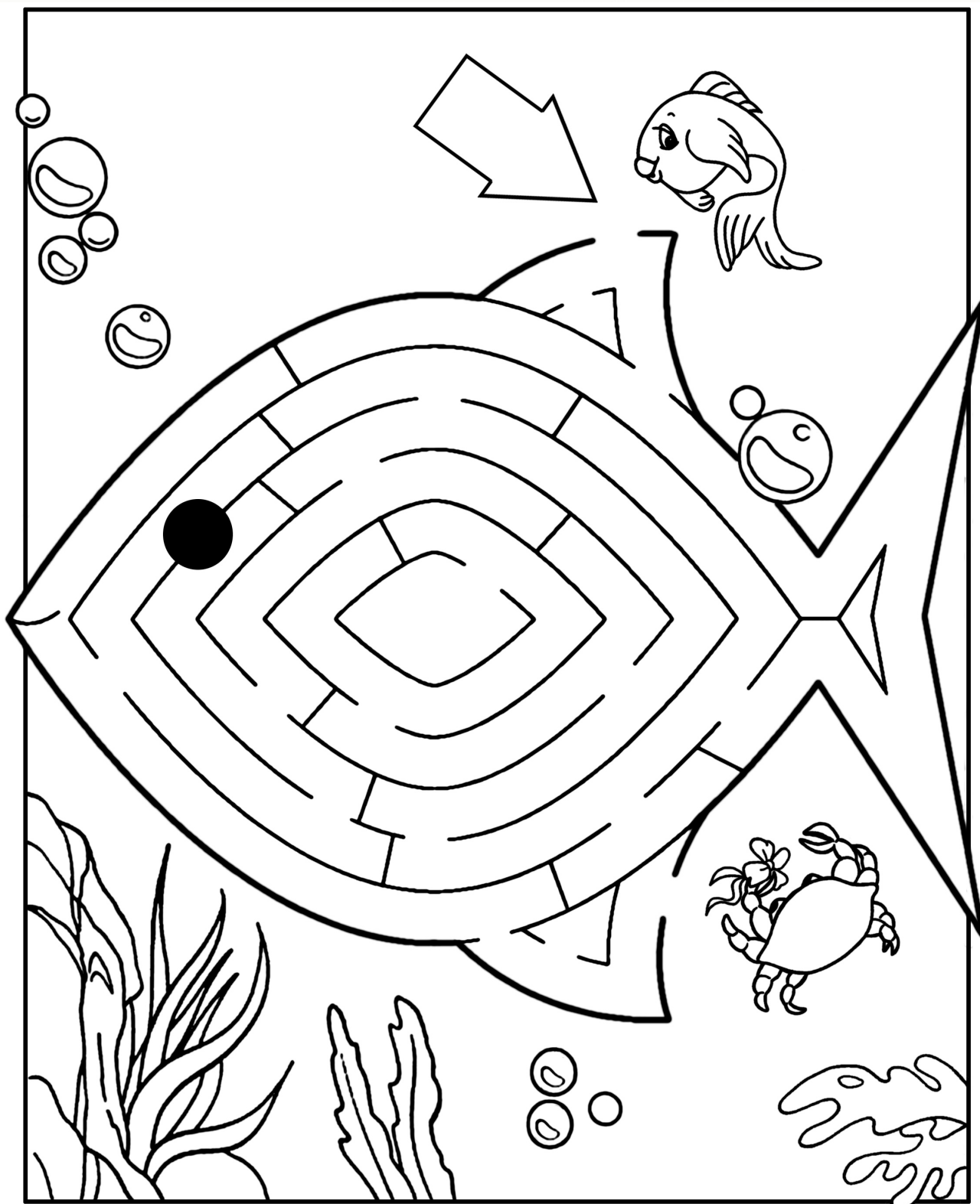
うみ なか ま
海の仲間たち

アクティビティブック：リトルトンの ^{つく} ^{ばなし} 作り話



さかな
魚のめいろ

やじるし ところ はじ さかな とお とも み
矢印の 所から 始めて、魚が めいろを 通りぬけて、友だちの カニを 見つけるのを
てつた
手伝って あげてね。





ぬり絵を しよう

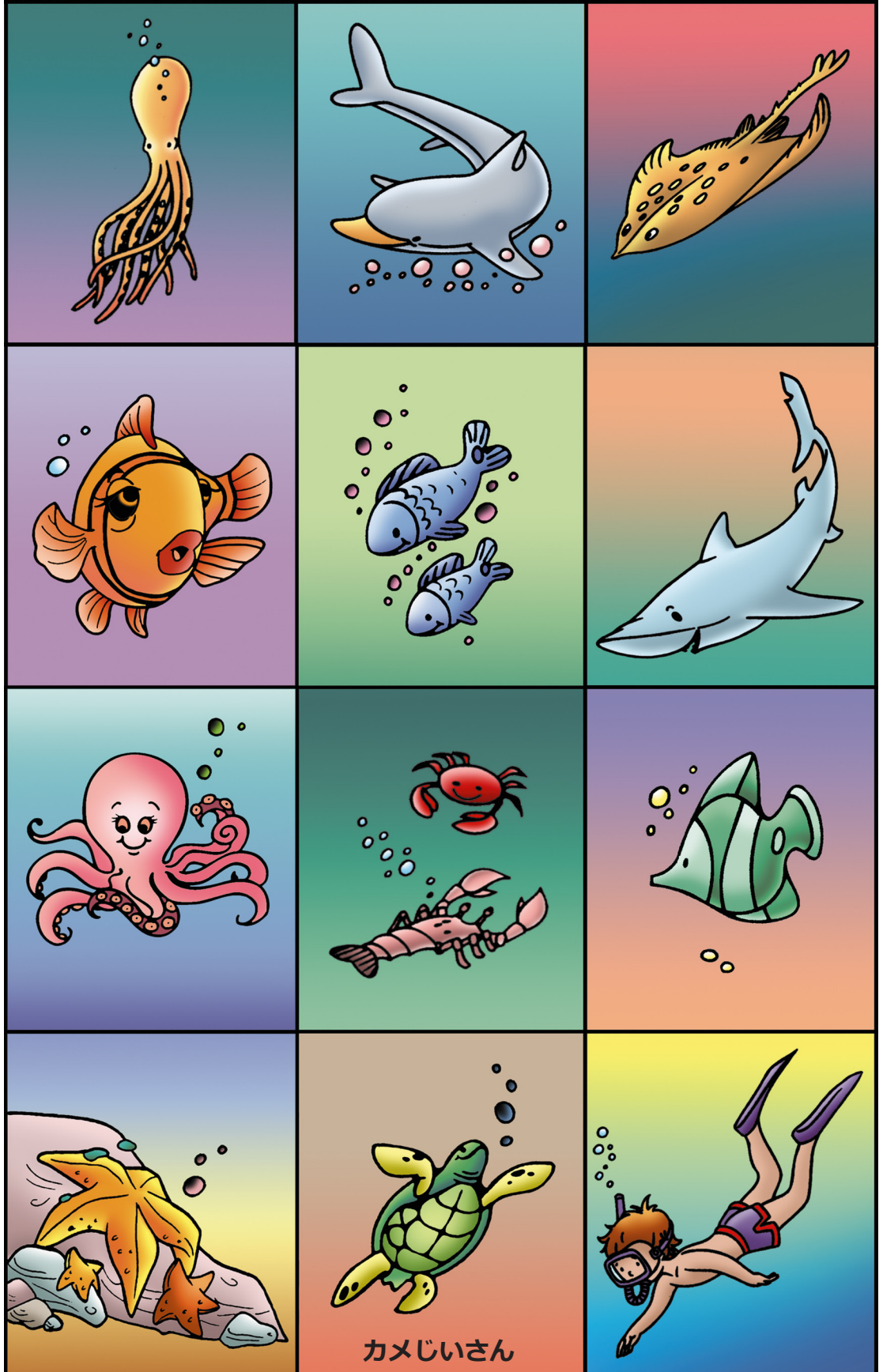




「カメじいさん」ゲーム (訳注: 「ババぬき」と 同じ 遊び方だよ。)
まずは、遊ぶための カードを 用意しよう。印刷して、切り離してね。
ふたり いじょう あそ
2人以上で 遊べるよ。

あそ かた
遊び方:

1. すべての カードを
みんなに 配る。
(何人で 遊ぶかに
よって、他の 人より
カードが 1枚
少ない 人が いる
ことも あるけれど、
勝ち負けには
関係ないからね。)
2. プレイヤーは
配られた カードを
見て、2枚 そろった
ものが あれば、
テーブルの 上に
出す。
3. 1人ずつ 順番に、
右どなりの 人の
も 持っている
カードから、1枚を
ぬく。カードを
ぬかれる 方は、
相手に カードの
表が 見えないように、
ふせて 広げる。





「カメじいさん」ゲーム

4. 右^{みぎ}ど^{ひと}なりの人から
ぬいたカードが
手^て持^もちのカードと
マッ^まチしたら、
そ^{まい}の 2 枚を
テ-ブル^{うえ}の 上^{うへ}に
出^だす。
5. そ^{あと}の^{ひだり}後、左^{ひだり}ど^{ひと}なりの
人^{ひと}に 手^て持^もちの
カ-ド^{いちまい}から 1 枚を
ぬ^ぬいて も^{もら}う。
そ^{じゅんぱん}れを 順^{じゅん}番^{ぱん}に
つ^つづ^づけてい^いく。
6. 最^{さいしゅうてき}終^{しゅう}的^{てき}には、1 枚^{いちまい}を
残^{のこ}して 他^{ほか}の 全^{すべ}ての
カ-ド^{のこ}が ペア^{ぺあ}に
な^なる。
「カメじいさん」の
カ-ド^{さいご}が 最^{さい}後^ごに
手^てに 残^{のこ}った^{ひと}人^{ひと}が、
最^{さいご}後^ごに カ-ド^{さいご}を
持^もっている^{ひと}人^{ひと}と
な^なる。
手^て持^もちカ-ド^{のこ}が
な^なく^なった^{ひと}人^{ひと}た^たちは、
「セ-フ」。

