えんどうまめとおひめさま ぼうけんすごろく

スタート
START
むかしむかしあるところに、
王子さまが住んでいました。

羊飼いの
こどもとあそぶ
3マス進む

忘れ物をした!
スタートに戻る

乗っていた
馬が
ぼうそうする
4マス戻る

美しいバラに
心をうばわれる
1回休み

ブドウ畑の
ブドウが
おいしい!
2マス進む

マントを着た
けいび兵に
止められる
1回休み

ストップ
STOP
♪お姫さまの歌

王子さまはお姫さまを
さがしたい、と思っていました。
けれどもそれは、本物の
お姫さまでなければなりません。
王子さまは本物のお姫さまを
探す旅に出ました。

サイコロを振って出た目の
数で旅の乗り物をきめる
1、5……あるく
2……馬車
3、6……船
4……汽車
もう一度サイコロを振って
出た目の数だけ進む

あるく

馬車

船

汽車

汽車の
スピードは
すごい!
3マス進む

あやしい
人だと
思われる
1回休み

汽車は
びゅんびゅん
進む!
2マス進む

上のたなから
にもつが
おちてくる
1回休み

駅で飲み物を
手に入れる
2マス進む

宿で夜
笛の音が
聞こえてくる
ねむれない
1回休み

宿の階段を
ころげおちる
1回休み

伝書バトを飛ばす
サイコロを振る
1・3が出たら
【船コース】の鳥マーク
のところにワープする

町なみを
スケッチする
ために
散歩する
3マス戻る

がいこつが
いっぱいの
遺跡を見つける!
1回休み

美しい音楽が
聞こえてきて
ねむくなる
1回休み

甲板で小鳥が
休んでいるのを
見つけて友だちになる
【汽車コース】の
伝書バトの
マスからの
ワープ先
鳥マーク

けんえき所で
止められる
1回休み

港が見えた!
2マス進む

甲板で
コーヒーを飲む
2マス進む

あらしが来る
2マス戻る

おさげがみの
女の子と
友だちになる
2マス進む

待っている
馬車が
なかなか来ない
2マス戻る

イノシシに
乗って
ひとっぱしり
3マス進む

いばらの
しげみで
通れない
1マス戻る

村の
カーニバル
次の番で2回
サイコロを振れる

カエルが
ピョンピョン
はねる
2マス進む

大理石の
獅子の像を
見つける
3マス進む

どしゃぶりの
雨がふる
3マス戻る

どうくつ探検
たいまつが消えて
迷子になる
1回休み

きれいな
星空に
うっとりする
1回休み

きれいな泉を
見つける
4マス進む

道が細くて
馬車が
進めない。
3マス戻る

ブタの大群に
つっこまれる
1回休み

まっ赤な
アネモネの
花を見つける
4マス進む

馬が
疲れたので
ひとやすみ
1回休み

おいしい
オレンジが
たくさん
なっている
2マス進む

にもつが多すぎて
税関につれて
いかれる
1回休み

ドリーム
チャンス!
2・4・6が出たら
馬車の馬が
ペガサスになって
ひとっとび!

2 4 6

ストップ
STOP
嵐の夜のことです
ひとりの女の人が
お城にやってきました。

このゾーンでは進むときに
雷雨風
のどれかのモノマネをする

門番が
明かりを
持ってくる
3マス進む

カギが
見つからない!
1回休み

水たまりで
すべる
3マス戻る

ストップ
STOP
女の人は雨にぬれ 頭から
つま先までびしょびしょに
なっていました。
しかし「わたしは本物の
お姫さまです」と言いました。
そこで、王子様は本物の
お姫さまか調べることに
しました。

このゾーンでは
●のマスに止まったら
AとBのカードを1枚ずつ
引いて出たカードに
書いてあることをする

カードA置き場
A
カードをうらがえして置く

カードB置き場
B
カードをうらがえして置く

ストップ
STOP
本物のお姫さまが
見つからず、
王子さまは
がっかりして
戻ってきました。

ストップ
STOP
♪えんどうまめの
ベッド

夜になると 20枚のマットの
上に2枚のふわふわの布団を
重ねたベッドが用意されました。
お姫さまはねむることが
できるのでしょうか…?

マットの一番下には
ひとつぶのえんどうまめが!!
本物のお姫さまは気づくかも?

ぐっすり
ねむれる

いたくて
ねむれない
(アザができる)

ぐっすり
ねむれる

いたくて
ねむれない
(アザができる)

ぐっすり
ねむれる

いたくて
ねむれない
(アザができる)

ぐっすり
ねむれる

いたくて
ねむれない
(アザができる)

ぐっすりねむれた
(アザができるマスに
止まらなかった)
➡ベッドに
戻る

いたくて
アザだらけに
なってしまった…
(アザができるマスに
1回以上止まった)
➡進む

朝になりました
ストップ
STOP
良くねむれ
ましたか?

ゴール
GOAL
全員がゴールしたらぶとうかい
みんなでおどろう!

♪ぶとうかいの音楽

本物のお姫さまだ!!
ぶとうかいのじゅんびを!!

えんどうまめとおひめさま ぼうけんすごろく

【保護者の方へ】
このすごろくはH.C.アンデルセン『えんどうまめの上に眠ったおひめさま』のストーリーを体験するものです。冒険のエピソードはアンデルセン自身が実際に体験した旅の手記「一詩人のバザール」から採用しています。ご家族・お友達と楽しく遊んでアンデルセンの世界に親しんでいただきたいと考えて作成されています。

【対象年齢】5歳～10歳
※小さなパーツやカードを飲み込まないようにご注意ください。

★おとなのひとによんでもらってあそびましょう

◆準備
コマ、カードを台紙から切り離します。
コマは各自好きなコマを選びます。
カードはカードA、カードBのカード置き場に置きます。
さいころを用意してください。

◆ルール
このすごろくは最大5人で遊べます。
順番を決め、サイコロを振り、出た目の数だけ自分の数を進めます。進んだ先のマスに指示がある場合その指示(戻る・進む・1回休み)に従います。
カードを引く指示があるマスに止まり、カードを引いたら必ずその指示に従わなくてはなりません。
冒険の途中に6か所のSTOPがあります。
ここは出た目にかかわらず止まらなければならない場所です。
スマートフォンでQRコードを読みこむと『えんどうまめとおひめさま』劇中でも使われている音楽が流れます。