



羊飼いの
こどもとあそぶ
3マス進む

むかしむかしあるところに、
王子さまが住んでいました。



忘れ物をした!
スタートに戻る

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

乗っていた
馬が
ぼうそうする
4マス戻る

マントを着た
けいび兵に
止められる
1回休み

イノ
乗っ
ひと
3マ

ストップ
STOP

あるく



村の
カーニバル
次の番で2回
サイコロを振れる

いばらの
しげみで
通れない
1マス戻る

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

きれいな泉を
見つける
4マス進む



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
ひとつとび!

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

真っ赤な
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

持っている
馬車が

ストップ
STOP

嵐の夜のことで
ひとりの女の子が
お城にやってきました。



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 ★

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



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。

美しい音楽が
聞こえてきて
お城に入る



のゾーンでは進むときに

かみなり 雷雨 風

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^{おんな}は雨にぬれ 顔から
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



カードをうらがえして置く

カードB置き場



ストップ

STOP

♪えんどうまめの
ベッド





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

ばしや
馬車



ふね
船



きしや
汽車



汽車のスピードはすごい！
3マス進む



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乗ったおひめさま』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『一詩人のパズール』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。

簡単が
なかなか来ない
2マス戻る

おさがみの
女の子と
友だちになる
2マス進む



あらしが来る
2マス戻る



甲板で
コーヒーを飲む
2マス進む



甲板
休み
見

鳥マ



あやしい
人だと
思われる
1回休み

港が見えた!
2マス進む

けん
止め
1回休

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
ころげおち
1回休み



ねむくなる
1回休み

カードを



がいこつが
いっぱい
遺跡を見つける!
1回休み



いたくて
ねむれない
(アザができる)

板で小鳥が
んでいるのを
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

えき所で
られる
木み



町なみを
スケッチする
ために
散歩する
3マス戻る

ぐっすり
ねむれる

いたくて
ねむれない
(アザができる)



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



ぐっすり
ねむれる

いたくて
ねむれない
(アザができる)

朝になりました
ストップ
STOP
良くねむれ
ましたか?

を
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

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
ひとつふのえんどうまめが!!
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

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ぴを!!

