

# あそ かた 遊び方

つた がた おとな  
① ふるさと 伝え 語り、よしつねとコクイ、りゅうの物語<sup>ものがたり</sup>を大人  
ひと よ ともだち よ  
の人に読んでもらう。(お友達と読みあってもいいよ。)  
おのし むかし はなし わ じゅんぴ  
★小野市の昔のお話<sup>おのし</sup>が分かったらすぐ<sup>はなし</sup>を始める準備<sup>じゅんぴ</sup>を  
します。

② コマとサイコロを作る。

おや あそ ひと き  
③ 親 (ディーラー) 1人と遊ぶ人 (プレイヤー) を決める。

お  
④ スタートにコマを置く。

で かず すす もんだい こた  
⑤ サイコロをふって、出た数だけ進み、問題に答える。

こた おや ちい こえ い  
⑥ 答えは、親 (ディーラー) に小さな声で言う。

ほか ひと こえ  
(他の人にきこえない声でね!)

ポイント

おや 親 (ディーラー) は「クイズの答えと解説<sup>かいせつ</sup>」を見て正解<sup>せいがい</sup>か確認<sup>かくにん</sup>す

る。まちが<sup>まちが</sup>っている場合<sup>ばあい</sup>、正解<sup>せいがい</sup>が出るまで待つ<sup>ま</sup>か、お話を<sup>はなし</sup>読みな

すか、教<sup>おし</sup>えるか、ヒント<sup>おや</sup>をだすかは親 (ディーラー) が判断<sup>はんだん</sup>す

る。

いちばんさいしょ ひと か  
⑦ 一番最初にゴールした人が勝ち。

★★その他★★

あそ かた き おや  
○遊び方のルールを決めるのは親（ディーラー）。

しかた め あま あま  
ゴールの仕方（サイコロの目が余ってもゴールできるか、余っ  
ぶんもと おや  
た分戻るか）は、親（ディーラー）がきめる。

その他、細かいルールなども親（ディーラー）がきめる。