



おつかい 説明書



目的

- 子どもと一緒に遊ぶ相手と会話することでコミュニケーション能力を高める。
- メモを確認し、どこで何をかうかを考えることで、見通しが立てられるようになる。
- 頼まれている商品を探して選ぶ判断能力を育む。
- 金銭の授受を理解する。
- ゲームの成功体験によって、実際におつかいができるような自主性を育む。

マスの種類

- ゲームを始めるときは、**家マス**からスタートする。
- **強制ストップマス**は必ず止まる。イベントが発生するので、指示に従う。
- **お店マス**では、売られている品物をコイン(お金)で買うことができる。

内容物 (★印はダウンロードできます)

- ★すごろく盤…1枚 • サイコロ…1個
- ★小銭…30枚(10円玉 10枚、100円玉 10枚、500円玉 10枚)
- ★コイン…20枚
- ★品物カード…60枚 • 品物一覧表…1枚
- ★お店の札…12枚 • ★コマ、目的地の旗、お財布(箱)…4個
- おつかいメモ…10枚 • おつかいメモホルダー…4枚
- ★イベントカード…13枚 • 説明書(本書)…1冊

準備

- すごろく盤を広げて、遊びやすい場所に置く。
- サイコロは1個、コマは1人1個使用する。
- すごろく盤の家マスにコマを置く。
- 赤いマスにお店の札をそれぞれ自由に置く。
- おつかい代(800円もしくはコイン12枚)をもらう。

ルール

1. ボードを広げてお店札をお店マスにそれぞれ置く。ジャンケンで勝った人から時計回りで、山札の上から1枚カードを取る。
2. 引いたカードに書いてある品物を買いに行く。品物が売っているお店を確認し、目的地の旗を立てる。
3. 「家」マスからスタート(方向は自由に決めることができる)、自分のコマをサイコロで出た数ずつ進める。
4. 強制ストップマスは必ず止まる イベント発生！
5. お店マスに着いたらカードに書かれている商品を、財布からお金(コイン)を支払って購入する。
6. 買い物を済ませたら「家」マスに帰る。

⚠️ 注意 ⚠️

- お店マスは移動の途中でも自由に止まることができ、買うものがなければ通過することも可能である。
- 3つの商品をすべて購入しないと「家」マスには戻れない。
- お小遣いの範囲内であればおつかいメモにない品物も購入可能。

帝塚山大学 心理学部心理学科 式部ゼミ

菖蒲 舞 中沼 光 姫野 朱音