

きた しっち
 はるか北の湿地で生まれた
 オオハクチョウやマガンの子は
 しぶい ふゆ 冬をのりきるため南を
 みなみ
 めざします。ぶじに 越えとうち
 越冬地に
 たどりつけるかな？

スタート

オオハクチョウ

はんしょくち
繁殖地

おやにエサのたべかたを
おそわる【ライフ+1】

キツネにねらわれる
【ライフ -1】

わたりにそなえて みずくさをたべる
【ライフ+1】

むかいかぜ
1つもどる

かぜにながされる
【ライフ -1】

スタート

マガン

はんしょくち
繁殖地

おやにエサのさがしかたを
おそわる【ライフ+1】

オオワシにねらわれる
【ライフ -1】

くさのたねをたべる
【ライフ+1】

ハンターにねらわれる
【ライフ -1】

わたりにそなえて やすむ
【ライフ+1】

てんきがわるい
1つもどる





みずうみがいっぱい
カードをひく

ハンターにちゅうい
【ライフ-1】

りくがみえた
もう1回コインをふる

かぜにながされる
【ライフ-1】

ちしまれつとう
千島列島

ほっかいどう
北海道

ゴール
えっとうち
越冬地

3

③につづく

ほんしゅう
本州

2

どり わたり鳥すごろく

ようい 用意するもの

- はさみ
まず、^{とり}鳥のコマとカードを^き切りぬく。
コマは^{はんぶん}半分に折る。カードはうらがえしにおく。
- コイン（あそぶ人の^{かず}数×5まいくらい）
オモテにシールなどをはるとわかりやすい。

あそびかた

- ①オオハクチョウ・マガンどちらかをえらび、スタートにおく。
- ②コイン【ライフ】を1まいずつもらう。

※【ライフ】はサイコロがわり。ためると、とおくまでとべる。
※【ライフ】が^{ゼロ}0になったら^し死ぬ ⇒①スタートからやりなおし。

- ③じゅんばんをきめて、もっているコイン【ライフ】をふる。
 - オモテになったコイン【ライフ】のかずだけすすむ。
 - コイン【ライフ】がぜんぶウラになったらカードをひく。

(例) コイン1まいのとき

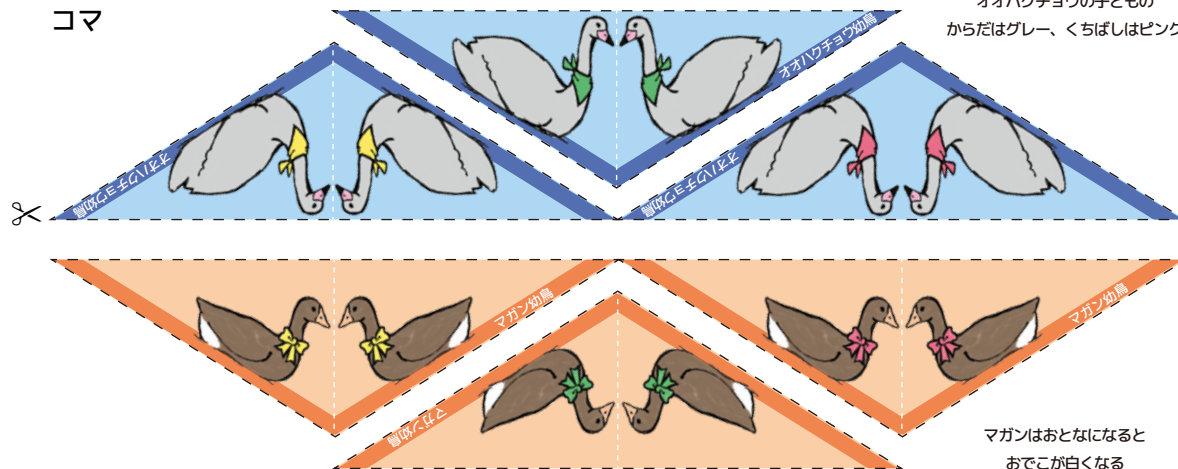


(例) コイン3まいのとき



- ④とまったマスや、ひいたカードにしたがう。
- ⑤さきにゴールについた人がかち。

コマ



カード

