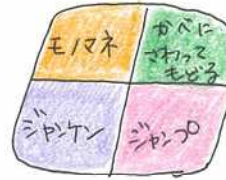


「どこゆき」

- じゅんぴ ①おおきなかみに、せんをひく。 ②くうかんに、チャレンジするないうをかく。 ③おてだまやチェーリングなどコマになるものをよういする。

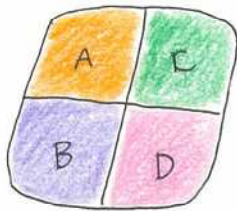


カレンダーのうらがみなど
つくってみてね



あそびかた

- ①スタートからじゅんぱんに、かみにむかってコマをなげ、じぶんのチャレンジをおぼえる。



- ②スタートのあいずで、いっせいにじぶんのチャレンジをおこなう。

A:モノマネをする B:ちかくにいるひととジャンケンをする C:かべにさわってもどる D:ジャンプを30回

- ③チャレンジできたら、コマをとってスタートにならば。

(スタートちてんにはやくついたおともだちがかち)