

【ハローワールド】のおそびかた

どんなゲーム?

1～7のナンバーカードを、
プロセスカードを使って
ならべかえましょう
一番早く、じゅんばん
通りにならべかえた人の
勝ちです!

入っているモノ

★ナンバーカード:28まい

1～7までのすじが書かれたカードです
1～7はレッド、グリーン、ブルー、イエローの4セット



★プロセスカード:26まい

いどうできるナンバーカードのじょうけんが書かれたカードです

ブルーカード(反ぶく、くり返しカード)

くり返し2回 6まい くり返し3回 4まい

書かれたすじの回数だけ、となり合う
ナンバーカードをならべかえます

※自分のナンバーカードだけならべかえます

例) ナンバーカード「5」を動かす場合



レッドカード(分き、入れかえカード)

書かれたすじと同じすじのナンバーカードと、
他のすきなナンバーカードを入れかえます

プライベート 7まい

※自分だけナンバーカードを
入れかえます



パブリック 7まい

※全ての人がナンバーカードを
入れかえます



例) 番号が7の場合

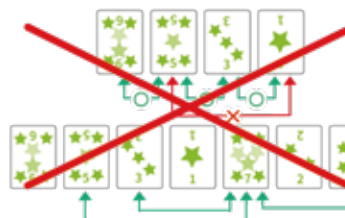


パープルカード(ブレイクカード)

他のプレイヤーが、ブルーカードまたはレッドカードを出した直後に出せます
他のプレイヤーは、ならべかえないで(スキップして)、次の人のじゅんばんになります

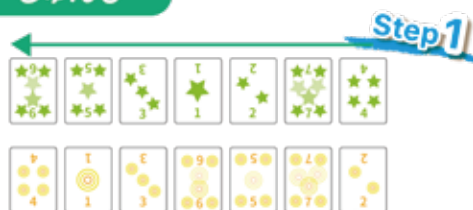
このとき、パープルカードを出した人も1まい取ります

2まい



パープルカードで
ブルーカードまたは
レッドカードでの
ナンバーカードの
移動を止められます

じゅんばん



同じ絵がらのナンバーカードを、ウラを向けてプレイヤーにくぼります

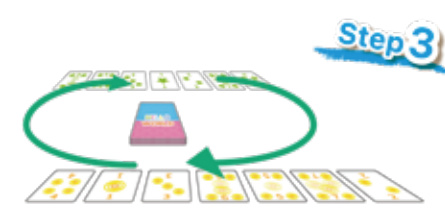
プレイヤーは、よくまぜて、左から1まいずつ、オモテを向けて自分の目の前にならべます



プロセスカードをよくまぜて、3まいずつ、ウラを向けてプレイヤーにくぼります

※くぼられたプロセスカードは手ふだといい、他のプレイヤーに見えないように手で持ちます

のこったプロセスカードは、ウラを向けてプレイヤーが取れる所におきます
※これを山ふだといいます

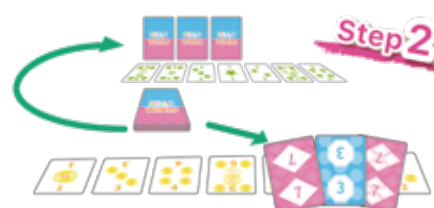


ジャンケンで勝った人からゲームをスタートして、時計回りに進めます

ゲームの進め方



手に持っているプロセスカードを1まいえらんで、オモテを向けて他のプレイヤーに見えるように出します
プロセスカードのじょうけんで、ナンバーカードをならべかえます



山ふだから1まい、プロセスカードを取って、他の人に見えないように手で持ちます
次は、左どりの人のじゅんばんになり、ステップ1にもどります

だれが一番?

NO.1

一番早く、ナンバーカードを左から1,2,3,4,5,6,7の
じゅんばんにならべた人の勝ちになります



保護者の方へ

本ゲームは、プログラミングの実習でよく用いられる『ソート(並べ替え)』を模した作りになっています。

隣接する2枚のカードを並べ替えるブルーカードは『バブルソート』、特定の数字を入れ替える(挿入する)レッドカードは『挿入ソート』に、それぞれ着想を得ています。

これらのソートの動きを、カードの操作により可視化することで、よりイメージしやすいものに仕上げています。

また、プログラミングの3つの基本処理である『順序・分岐・反復』のうち、日常生活ではやや意識しづらい『反復』を、ブルーカードによる操作を通じて、学ぶことができるようになっています。

小さなお子様でも
あそべる

【ハローワールド】のかんたんなあそびかた

プロセスカードを引いて カードをならべてみよう

たとえば

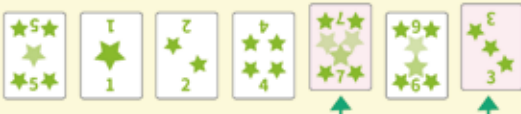
1



レッドカード

7 をひいた時は

のカードをいこうできるよ



2



レッドカード

5 をひいた時は

のカードをいこうできるよ



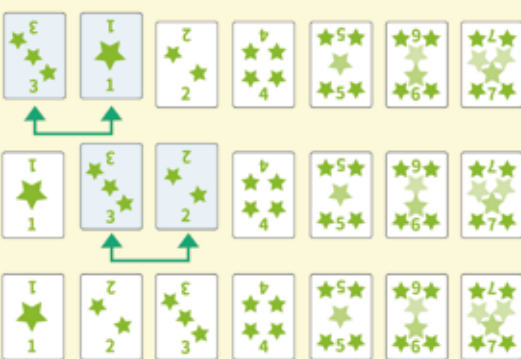
3



ブルーカード

2 をひいた時は

となりのカードと“2回”いれかえてできるよ



とても

かんたんな
あそびかた

ナンバーカードをじゅんばんにならべてみよう

たとえば

ブルーカード(反ぶく、くり返しカード)

の動きを使って!

1



2



3



4



5



6



7



ちょっと
むずかしい
あそびかた

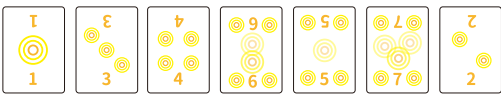
カードの動きをおぼえたら

カードを引いて“たいせん”してみよう

どちらが早くじゅんばんにカードをならべられるかな?
お家の人と“たいせん”してみよう!

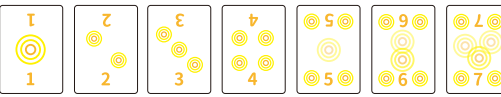


1



真ん中にあるプロセスカードを1まいえらんで、オモテを向けて他のプレイヤーに見えるように出します
プロセスカードのじょうけんで、ナンバーカードをならべかえます

2



一番早く、ナンバーカードを左から1,2,3,4,5,6,7のじゅんばんにならべた人の勝ちになります

たとえば

レッドカード(分き、入れかえカード)

の動きを使って!

1



2



3



4



5

