

い もの いち らん 生き物一覽

にゅうるい ほ乳類



ちゅうるい は虫類



ちようるい 鳥類



ぎょるい 魚類



りようせいるい 両生類



こんちゅうるい 昆虫類



こうかくるい 甲殻類



なんたいどうぶつ 軟体動物



ほか



あそびかた ① 2~4人

初級編

同じ分類の生き物(ほ乳類、魚類など)を3枚集めたら勝ち!

身につく力 ① 知識
遊びで知識を身につける

① カードをよく切り、プレイヤー全員に3枚ずつ配る。

互いに見えないように手元に持つ。

残りのカードは裏返して山にする。

カードの山を**ヒントケース**にしてもOK! (下の★参照)

ここの色をそろえよう



② 順番を決める。自分の番で、山から1枚引き、1枚捨てる。

捨てた一番上のカードは
他プレイヤーがゲットできる。

※ほしい人が2人以上いたら、順番が近い人がもらう。

※もらったら1枚捨てる。その捨てカードは他の人はもらえない。

※捨てカードをだれがゲットしても、次にカードを引く人は順番通りに。



③ 一番早く、同じ分類の生き物を
3枚そろえた人の勝ち。



身につく力 ② 思考力
知識を使って考える

★ 「ヒントケース」を使ってみよう!

カードの山を「ヒントケース」にチェンジ!
のぞき窓から見える情報で何の生き物が推測して、
A、B どちらのカードを引くか選ぼう!
運だけでなく、知識と推測力が勝利につながる!



※パッケージの表の面を後ろ側に折り返すと、ヒントケースに傾斜がつき、カードが流れ出にくくなります。
※セットする際に、一番上のカードは見えてしまうので、セット後にそれぞれ1枚抜いて、一番下に入れてください。

【用意するもの】得点表カード、紙、えんぴつ(得点記録用)



①② は初級編と同じ。ヒントケースを使ってもOK。

③ 図のように、3枚の中で、同じマーク(役)がたくさんそろそろほど、得点がアップする。
それぞれのマークの得点は、得点表カードを見てみよう。

最初からそろっているマークがあっても、**全員必ず1回は、カードを引いて捨てること。**(得点の低いマークは、皆最初からそろっていることが多いので、高得点をねらおう。)

1点	卵生				
2点	背骨ある		産卵		
3点	背骨ない		卵		えら
4点	恒温		うろこ		外骨格
5点	毛		羽毛		胎生
特別点 +1点	有毒		世界一		絶滅危惧種

名前	ホホシロガメ	アブラコウモリ	ホッキョクグマ
卵生			
産卵			
背骨			
産卵			
恒温			
うろこ			
外骨格			
毛			
羽毛			
胎生			
特別点			

背骨ある……………2点
胎生……………5点
【特別点】
絶滅危惧種2つ…2点
世界一1つ……………1点
合計……………10点

※ のようにマークが2種類の場合は、どちらでも使える。 ※ 特別点の は3枚そろわなくても、マーク1つにつき+1点。

④ この得点で勝負!と思ったら、自分の順番で「勝負!」とコール。
全員がカードをオープンし、手持ちのカードでの得点をそれぞれ記録しよう。これを3回くり返し、一番得点が高かった人の勝ち!

合計13点
ぼくの勝ち!



	1	2	3	合計
ぼく	5点	1点	7点	13点
パパ	0点	3点	8点	11点
ママ	2点	10点	0点	12点

「オリジナル役」を創ろう!

自分で生き物の共通点を探して、オリジナルの「役」を創っちゃおう!
 得点表カードの裏面に、役名と、該当するカードを記録しよう。

身につく力 ④ 発見・創造力
 自分で見つける・創る

すし 8点
 寿司ネタ→8点!

ぼくが好きな生物→10点!

肉食生物→3点!

「アカ」がつく生物→10点!



自分で役を作っちゃえ!

【オリジナル役】得点表

得点	役名	なかまのカード
8点	すしネタのなかま	クロマダロ、ルニヤケ、ニホンウナギ、ホッコクアカエビ、マダコ、トラフア
点		
点		
点		
点		
点		
点		

「オリジナル役」を考えたら…
 ぜひこちらのWEBアンケートの
 記入欄に書いて教えてね!



共通点の探しかた

- 感性…自分の感じる共通点は? (好き嫌い、かっこいいなど)
- イラスト…イラストからわかる共通点は? (羽がある、ひれがあるなど)
- 特ちょう…カードの情報からわかる共通点は? (肉食/草食、ヒトより大/小など)
- 名前…名前の共通点は? (色がつく、「オオ」がつくなど)
- 探究…本や実物などで知った共通点は? (飛べる、食べられる、あしの数など)

点数の決めかた

- 該当するカード枚数が多い時は点数を低く、少ない時は点数を高くしよう。
- 該当するカードが1,2枚しかない時は、「特別点」にしよう。

あそ 遊びかた ②



おお 大きさバトル

せん ばつ 選抜メンバーで、大きさ比べバトル!

ふたり いじょう
2人以上

- ① カードを10枚ずつ配る。それぞれ、見えないように「大きい生き物」を5枚選び、残りは捨て札にして、対戦スタート!
- ② セーので同時に1枚表にして出す。大きさの数値が一番大きい人が勝ち。
○~△cmと書いてある時は、△(大きい方)の数値で比べる。
- ③ 勝った人が、場に出たカードを全てゲット。自分が出したカードもふくめ、横に置いておく。
引き分けの場合は、場に出たカードを全て捨て札に。
- ④ 手元の5枚を全て出した時点で、ゲットしたカードが一番多い人が勝ち!
※生物の大きさは、体長、全長、甲長など測る場所が一律ではありませんが、このゲームでは表記の数値で比べてください。



? クイズバトル

しつもん 質問5つで、生き物を当てよう!

ふたり
2人

- ① 出題者と解答者を決める。裏返したカードの山を中央に置く。
- ② 出題者は、相手に見えないように、山の一番上のカードを1枚引き、その生き物の「分類」を言う。
例:ほ乳類です/甲殻類です
- ③ 解答者は、そのカードがどの生き物かヒントを得るために、出題者が「はい」か「いいえ」で答えられる質問を1つする。
どんな質問をしたらヒントになるか、下の「生き物一覧」を見ながら、考えてみよう。
例:海にすんでいますか?/食べられますか?
- ④ 出題者は、「はい」か「いいえ」で答える。
(「わかりません」「どちらとも言えません」も可)
解答者は、5つ質問した後、その答えから予測して、生き物の名前を当てよう!
- ⑤ 当たったら、解答者がカードゲット! はずれたら、捨て札に。
(もし出題者が「はい」「いいえ」の答えを間違っていたら解答者がカードゲット。)
- ⑥ 解答者と出題者を交代してくり返し、先に3枚ゲットした方が勝ち!

「オリジナルゲーム」を創ろう!

生き物の共通点や違いを使って、オリジナルのルールを考えてみよう!

身につく力 ④ 創造力
自分で新たに創る