



融合させ
て遊び!

恐竜化石再現カードゲーム

かいつくし
解説書

好きなことから、STEAM教育!

【STEAM教育って何?】

科学(Science)、技術(Technology)、工学(Engineering)、アート(Arts)、数学(Mathematics)を統合的に学ぶ教育のこと。

学んだことを活用して、自ら新しいモノ・コトを創り出す。
実社会の問題発見・解決にいかしていくことを目指します。

これからは、AIやITが当たり前になり、科学技術の進歩が社会を大きく変えていく時代。
学びや遊びの中で、子どもたちが自分から知識を吸収し、自ら問いを立てて考え、

よりりとりと進んだ答えを出すことをとおして、
新たな課題に直面し続ける社会の中で、変化を乗り、未来を切りひらく力を育むことが大切です。



【KUMON TOY STEAM とは?】

子どもたちの興味・関心・好奇心をエンジンに、
遊びの中で知識やスキルを身につけ、自分なりに考えることで、
自ら問いを見つけ、答えを創り出す力=未来を自分で切りひらく力を育みます。



【このゲームで身につく力!】

- ① **知** 物・事・現象について、化石・恐竜という観点から、くわしく知る!
- ② **造** 力 身につけた知識をもとに、比べて、予測し、自分で考える!
- ③ **意** 力 ひとつと知りたいたい! という好奇心を原動力に、自分で探っていく!
- ④ **動** 力 自分で新しい物事を進めて遊ぶ!

「恐竜大好き!」という興味をもとに楽しくつく。
こうした「自分なりの問いを見つけ、自分なりの答えを
創り出す力!」につながっています。

遊びかた ① 初級でも

初級編 【恐竜の生体面を融合させ遊び】

身につく力 ① 知
遊びで勉強を身につける

- ① 恐竜の生体面を上にして遊ぶ。恐竜の前半身と後半身を使って組み合わせ、恐竜を完成させよう。
最初から、古い名前の恐竜で、次は、新しい名前の恐竜、黄色の名前の恐竜、緑の名前の恐竜と分けてチャレンジすると見つけやすい。
青、黄、緑のカードは、4枚で完成する巨大恐竜が1種類ずつ入っているので、探してみよう。



※恐竜の名前の色は、恐竜の入数や高さによって、遊びやすさを考慮して付けています。

- ② 探れたきたら、骨格面でもチャレンジ!
骨を合体させたら、楽しんで答え合わせしよう。



楽しんで
答え合わせ!

遊びかた ② 初級でも

中級編 【骨格面+化石再現ゲーム】 恐竜を完成して、「二層骨恐竜の入が勝ち!」

身につく力 ② 造
知識を使って考える・遊ぶ

- ① カードをよく切り、逆のように骨格面を上にして広げ、**異層骨**を作る。

- 名前の色ごとに分けて、少ない枚数の異層骨面からチャレンジしよう。
ただし、名前が赤の恐竜5種のカードで異層骨面を作る場合、プレイ入数は入らなぞ少ない方がよい。赤・青にすると、人数に合わせて、カードを指やそろう。
- 量が多いほど難易度が上がるので、最初は量が少ないようにしよう。



- ② 順番を決める。自分の手で、異層骨面からカードを2枚引く。
引くカード以外のカードは隠してはいけない!
引ってしまったら、その骨は終了。すでに引いたカードがあつたら異層骨面に戻す。(引く前に、カード同士がぶつかつて動いてしまうのはOK。)

ここへ
これか?



- ③ 2枚引いたら裏返し、恐竜が完成したら、カードをもらえる。
その**カードに書いてあるポイントが自分の得点として加算**される。
恐竜が完成しなかったら、カードを異層骨面に戻す。戻す場所はどこでもよい。戻す時他のカードのカードに絡つてはいけない。
絡つてしまったら、次の骨は1回休み。
(※神様顔の骨は、当たっても1回引くことはできない。)

- ★ 4枚で完成する巨大恐竜「ディプロドクス」「アラウカウ」「マンタオサウルス」の場合、同じ種類の2枚を引くことができたら、続けてもう2枚引くことができ、4枚で完成したら、異層骨セット1完成しなかったら、骨のカードに書かれているように、4枚すべて異層骨面に戻す。



- ④ 異層骨面のすべてのカードを裏返し
たら、ゲーム終了。
手持ちのカードの得点を計算し、
二層骨得点が高かった入の勝ち!

合計57点
はの勝ち!



- 骨格の骨は27体のため、計算ができる入がない(または骨格がない)場合は、引いたカードの枚数が一番多い入が勝ちしてもOK。

	ぼく	おれちゃん	ママ	パパ
35点	1点	1点	12点	12点
13点	3点	8点	11点	11点
9点	12点	25点	12点	12点
		8点	9点	9点
合計	57点	16点	42点	44点

【オリジナル恐竜を創ろう!】

身につく力 ③ 造
自ら探求する・自分で作る

自分で考えたオリジナルの恐竜を創つてみよう!
骨の持ちようをよく見て、自由に恐竜の生体面を描き、
名前や持ちようを考えてみよう!



オリジナル恐竜カード

オリジナル恐竜を
考える時のヒント

- 丸くて鼻骨の恐竜カードの骨で作っている恐竜を参考にしてみよう。
- 骨や足などの形や色などの骨の骨をよく見よう。両手? 両脚? どんな生活をしたのかな?
- 完成の形-その完成は何に使われたのかな? 自由に考えよう。
- 体の色-恐竜の骨の色はほとんどかかっていない。自由に色を使ってみよう。

遊びかた ③ 2~4人

上級編 【仲間集めゲーム】 同じマークを集めて、二番得意の人が勝ち!

1 マークがついている**前半身**のカードだけを集めて、カードをよくくり、得点面を上にして全員に3枚ずつ配る。互いに、**生体面**が見えないように手元を持つ。残りのカードを2つの山に分け、左側の生体面を上にして**ヒントケース**のA,Bに入れる。(得点面を上にして裏向きアップ!)



身につく力 ● **想像力**
知識を使って考える

2 順番を決める。自分の番で、ヒントケースから1枚引く。引く時のとききから見えるイラストや、書いてある情報をヒントに、**AとB好きな方を選んで**見い引いたら、生体面を上にして枚数を2枚。 (引くカードがなくなったら、捨てカードの山をよく切ってケースに入れよう。)

相手のカードの得点面を見て、好きな方のカードを手元で集めるかな?



捨てた二番上のカードは他の人がゲットできる。

※はいえ人がはいらない。順番が近い人も同様。

※よく分ったら捨てても、その捨てカードは取り戻すはならない。

※捨てカードだけがゲットしても、戻りにカードが引込まないで済みます。

3 どの山にも3枚の中で同じマークがたかさんそうらうほど、得点がアップする。それぞれのマークの得点は下の表参照。

【マークの得点表】

1点	鳥類
2点	哺乳類 両生類 魚類
3点	両生類 魚類
4点	哺乳類 両生類 魚類
5点	鳥類 哺乳類 両生類 魚類



白亜紀・前期—3点

植物系—2点

陸生—1点

合計 6点

● のようにマークが2種類の場合は、どちらでも集める。
● の場合は、1種類しかないので、得点にはならない。

4 この得点で勝負!と勝ったら、自分の番で勝負!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12回繰り返し、**一番得点が高かった人の勝ち!**

● 自分の番で、カードを引かずにコールしてもよい。
● 他の人が捨てたカードを捨てマークもさっさと自分の番でコールはできない。



合計15点ではく(の勝ち!)

	ぼく	おとせ	ママ	パパ
1	5点	3点	1点	0点
2	3点	3点	6点	0点
3	7点	8点	5点	11点
合計	15点	14点	12点	11点

その他の遊びかたは



本物の化石を見てみよう!

恐竜や鳥の骨の化石が見られる全国の博物館はこちら!→



身につく力 ● **想像力**
自ら探求する

【お問い合わせ】 くもん出版

〒114-8488
東京都品川区東品川2-10-2 株式会社くもん出版
TEL 03-373-4511
受付時間 月曜～金曜 9:30～12:00/13:15～17:00
ホームページ <https://www.kumon-japan.com/>
E-mail info@kumon-japan.com

商品アンケートに ご協力ください!!

ご感想やご意見を
お聞かせください。
当アンケートは
ご家族への情報
提供をしません。

Instagram



Twitter



【お問い合わせ】
〒114-8488
東京都品川区東品川2-10-2 株式会社くもん出版
(発行/11月改定)

生き物一覧

ティラノサウルス Tyrannosaurus	トリケラトプス Triceratops	ステゴサウルス Stegosaurus	ヴェロキラプトル Velociraptor	スピノサウルス Spinosaurus
アロサウルス Allosaurus	ディプロドクス Diplodocus	パキケテラサウルス Pachycephalosaurus	パラサウロロフス Parasaurolophus	モササウルス Mosasaurus
アノニオン Anonion	ディプロドクス Diplodocus	アンキロサウルス Ankylosaurus	イクティアン Ichthyornis	プテラノドン Pteranodon
イクティオサウルス Ichthyosaurus	プレシオサウルス Plesiosaurus	ワニロストフェウス Wanilostofeus	サルスコサウルス Sarcosaurus	エオラプトル Eoalbatross
アヒルサウルス Achelousaurus	プレシオサウルス Plesiosaurus	ツリノサウルス Tyrannosaurus	サウロサウルス Sauroposaurus	エリゴサウルス Eligosaurus
アノニオン Anonion	マンテオサウルス Manthosaurus	ボリスノス Borisfenestra	アマロガサウルス Amargosaurus	スチラコサウルス Styracosaurus
アノニオン Anonion	マンテオサウルス Manthosaurus	ペリオサウルス Periosaurus	アモリサウルス Amorisaurus	スピノサウルス Spinosaurus
ディノサウルス Dinosaurus	ギグントサウルス Gigantosaurus	ファルゴサウルス Falgosaurus	ファルゴサウルス Falgosaurus	カンムリサウルス Cannysaurus
ディノサウルス Dinosaurus	ギグントサウルス Gigantosaurus	ファルゴサウルス Falgosaurus	ファルゴサウルス Falgosaurus	カンムリサウルス Cannysaurus
ブロンクスサウルス Bronchosaurus	プラテオサウルス Platesaurus	アルベルトサウルス Albertosaurus	アキアサウルス Akiyasaurus	ディノサウルス Dinosaurus

※特殊な体についてこのカードで紹介している中には、(アノニオン)を参考、化石から体色が判明している種がいますが、現在の体の色などにつきましては、推定された体色にしています。最新の情報は、最新の研究に基づき、考えられた色とさせていただきます。

用語の説明

【時代】 三畳紀、ジュラ紀、白亜紀の時代を大きな区分では中生代という。 ● 三畳紀 約2億5217万年前～約2億130万年前、恐竜が現れた時代。 ● ジュラ紀 約2億130万年前～約1億4500万年前、恐竜が大型化した。 ● 白亜紀 約1億4500万年前～6600万年前、恐竜が絶滅に分かれた。様々な恐竜が現れたが、最後には大滅亡した。	【分類】 ● 鳥 現代人に似たような鳥類の二足、足が、翼の骨から下にまっすぐ伸びているのが特徴。 ● 哺乳類 恐竜のうち、後ろ足の間にある骨が前方を向いている骨。毛皮と乳腺に分かれる。 ● 両生類 恐竜のうち、後ろ足の間にある骨が前方を向いている骨。両足、前後などが変化する。
【特徴】 三畳紀、ジュラ紀、白亜紀の時代を大きな区分では中生代という。 ● 三畳紀 約2億5217万年前～約2億130万年前、恐竜が現れた時代。 ● ジュラ紀 約2億130万年前～約1億4500万年前、恐竜が大型化した。 ● 白亜紀 約1億4500万年前～6600万年前、恐竜が絶滅に分かれた。様々な恐竜が現れたが、最後には大滅亡した。	【特徴】 三畳紀、ジュラ紀、白亜紀の時代を大きな区分では中生代という。 ● 三畳紀 約2億5217万年前～約2億130万年前、恐竜が現れた時代。 ● ジュラ紀 約2億130万年前～約1億4500万年前、恐竜が大型化した。 ● 白亜紀 約1億4500万年前～6600万年前、恐竜が絶滅に分かれた。様々な恐竜が現れたが、最後には大滅亡した。