

マイファーストゲーム 腹ぺこクマさん

甘いもの好きな2歳以上のコグマさんのための、とってもあま〜いゲーム
コレクション。1人〜3人まで。

作者： Eljan Reeden
イラスト： Jennifer Baule-Prinz
プレイ時間： 約5分

同梱物

帽子をかぶった組み立て式のクマ（x1）、食べ物カード（x12、全部で6色）、
お皿（x1）スプーン（x1）、サイコロ（x1）、ゲームの説明書

保護者の皆さまへ

マイファーストゲームシリーズの製品をお買い上げいただき
ありがとうございます。

お子様はこのゲームを通じて実に多くのことを学ぶ機会を得ることができます。
保護者の皆さまが適切なヒントを与えてあげることで、その効果はより良いもの
になるでしょう。

この説明書には、ゲームに含まれている用具について調べたり、それらを使ってど
んな遊び方ができるか考えたりするためのたくさんのヒントやアドバイスが書かれ
ています。ゲームを通じて、お子様のスキルや能力、具体例としては、モータース
キルや集中力、共感力や言語能力が促進されます。しかしながらによりもまず、
遊んで楽しい！という点が魅力です。特別な努力をしなくても、遊んでいるうちに
自然と学ぶことができます。

楽しさいっぱい！

子供のための発明家より！



クマを組み立てる：

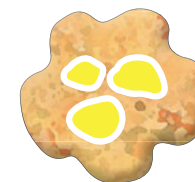


JAPANESE
JAPANESE

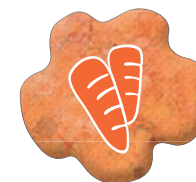
クマさんの食べ物カード：



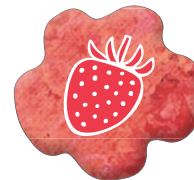
ごはん



じゃがいも



にんじん



いちご



ほうれんそう



ブルーベリー

自由に遊んでみる

お子様の自由な発想で触ってみましょう。組み立てたクマを前に置いて遊びます。お子様
に、クマに食べ物をあげるよう促してみます。最初は少し難しいかもしれませんが、少し練
習すると、食べ物を載せたスプーンをじょうずに動かしてクマの口まで持っていくことがで
けるようになります。また、食べ物のイラストについて、お子様に質問してみるのもいいで
しょう。例：「ブルーベリーは好き？」「にんじんはおいしい？」
また、クマの名前もお子様と一緒に考えてみてください。



お子様がゲームに出てくるものについて理解できる程度の年齢であれば、他の食べ物や好きな料理について聞いてみるのもいいでしょう。例：「好きなたべものはなに？」「ソースのかかったスパゲティはすき？」「きれいなたべものはある？」「すっぱいたべものにはなにがあるかな？」

ゲームその1：グーグー - お腹を空かせたクマさん

協力して遊ぶゲーム、2歳以上のお子様向け

ゲームを始める前に

クマを組み立てて中央に置きます。ブルーベリー、ほうれんそう、にんじん、いちごをお皿に載せます。他の食べ物は使いません。お皿の横にスプーンを置きます。お子様に、サイコロの振り方を教えます。

ゲーム開始

時計回りに1人ずつ順番に遊びます。一番最近ほうれんそうを食べた子から、サイコロを振って始めます。

訊いてみましょう：「サイコロの目はなにがでたかな？」



・ブルーベリー/ほうれんそう/にんじん/いちごのいずれかの目が出たときは？

お子様に食べ物の名前をあててもらいます。正しく言えたらほめてあげましょう。もし名前がわからなかったら、ヒントを出して手助けしてあげましょう。次に、その食べ物をお皿から選んでスプーンに載せ、クマに食べさせるよう促します。もしその時、お子様がスプーンから食べ物を落としてしまったら、その食べ物はクマの前に置いておきます。サイコロの目に出た食べ物がある場がない（すべてクマに食べさせてしまった）ときは、何もせずにサイコロを次の子に渡します。



・口を大きく開けたクマの目が出たときは？
やったね！どれでも好きな食べ物を選んでクマに食べさせることができます。



・前掛けの汚れたクマの目が出たときは？
クマさんの前掛けが汚れちゃった！お皿からどれでもひとつ食べ物を選び、クマの前に置いておきます。

次の子がサイコロを振ります。

ゲーム終了

お皿が空になったら、ゲームは終了です。まず、クマの前に置いてある食べ物を積み重ねます。次に、クマに食べさせた食べ物をその隣に積み重ねます。クマに食べさせることのできた食べ物の方が多ければ、全員の勝ちです。みんなで楽しいクマさんのダンスを踊りましょう。

JAPANESE



JAPANESE

共に励ましあうことで子供たちは自信を持ち、良い雰囲気作りにつながります。このゲームはその気付きにつながり、家族や遊び友達との絆を育てます。



ゲームその2：むしゃむしゃ - おなかがすいてもうガマンできない

カードを記憶し、クマに食べさせる楽しいゲーム、2歳以上のお子様向け

ゲームを始める前に

クマを組み立てて中央に置きます。12枚の食べ物のカードを伏せた状態でまぜ、神経衰弱の要領で並べます。スプーンを用意します。お皿とサイコロは使いません。

ゲーム開始

時計回りに1人ずつ順番に遊びます。一番最近にんじんを食べた子から、食べ物のカードを2枚めくりします。

訊いてみましょう：「カードにはなにがかいてある？」

お子様に食べ物の名前をあててもらいます。正しく言えたらほめてあげましょう。もし名前がわからなかったら、ヒントを出して手助けしてあげましょう。次に、2枚のカードの絵を見比べます

訊いてみましょう：「カードの絵はおなじかな？」

・おなじだ！

やった！カードを1枚スプーンに載せて、クマに食べさせます。
もう1枚は自分のカードになります。

・ちがった！

残念！カードを元に戻します

次の子がカードをめくります。

ゲーム終了

カードが全てなくなったらゲーム終了です。子供たちはそれぞれ自分のカードを積み上げます。一番カードを多くとった子の勝ちです。複数いる場合も同様です（例えば、最も多くとった子が2人いる場合は2人とも勝ちということになります）。



勝つことも負けることも、ゲームの大事な要素です。誰でも、勝てばとても嬉しい。負ければ悲しいし、がっかりするし、腹を立てることもあります。お子様の感情に注目して、共に喜び、時には慰めてあげてください。お子様が負けてしまったときは、励まし、次にこのゲームで遊ぶときにどんなことができるか話してあげてください。ここでの学びは、情緒の安定へとつながります。

ゲームその3：あててみて - すきなたべものな～んだ

言語能力、および語彙の習得につながるゲーム、3歳以上のお子様向け

ゲームを始める前に

食べ物のカードをお皿に載せ、中央に置きます。
クマ、スプーン、サイコロは使いません。



HABA

19



HABA

20



マイファーストゲーム

ゲーム開始

時計回りに1人ずつ順番に遊びます。一番最近お米を食べた子から始めます。好きな食べ物を1つ（例：チョコレートプリン）思い浮かべます。思い浮かべたら、他の子たちに訊きます - あててみて - ぼく/わたしのすきなたべものなんだとおもう？

他の子たちは「はい」「いいえ」で答えられる質問を1つずつすることができます。

例：それはみどりいろ？それはあまい？それはやさしい？

もし答えが「はい」であったとしたら、質問をした子は答えの見当がついているのかもしれませんが。

その食べ物は...○○？

・当たり！

やった！正解を当てた子はお皿からカードを1枚とります。

・はずれ！

残念。不正解！次の子が質問します、

好きな食べ物が当てられたら、次の子に交代します。

ゲーム終了

好きな食べ物を考える順番が2回ずつまわってきたらゲーム終了です。集めたカードを1列にならべ、一番長かった子が勝ちです。複数いる場合も同様です（例えば、最も長かった子が2人いる場合は2人とも勝ちということになります）。

昼食あるいは夕食の場でも、食べ物当てをやってみましょう。まず、お皿に載っている食べ物を見て、どんなものがあるかお子様と少し話をします。次にお子様は目を閉じて、口を開けます。お皿の食べ物をひとくち食べさせて訊いてみます。これは何でしょう？
同時に2種類のを食べさせると難易度が上がります。味だけで、例えばじゃがいもやその他の野菜といった、2種類の食べ物を当てなければいけないからです。



Use of the title "Hungry as a Bear" by courtesy of Atelier Rohner + Wolf, Basel.