

PLAY

www.cast-japan.com | https://www.facebook.com/castjapan/ | https://jp.pinterest.com/castjapan/ |

December, 2015

こどもの「考える力」を正しくプロデュース

「考える力」とは、「思考力」という事。体力や筋力のように思考力も努力して身に付く力です。体力ならマラソンや水泳をしますね。でも、それだけではダメです。栄養のある食事を採り、正しいフォームを習得しなければ、結果体力は付きません。「思考力」も同じ。考える習慣をつけ、正しい考え方のフォームを持ち、実行することが必要です。ボードゲームはその思考力を育むのに最適なツールと言えます。目的は「勝つ」ことですが、重要なのは「どう考えたか」。負けても「なぜそうしたのか」「どう考えたか」が説明できれば「負けた理由」を理解しているの「勝つことへの理解」にも繋がります。そして目的達成には適切なステップで考え処理することが必要になり、これがスキルとなります。これは教育学者のブルーム博士が提唱した教育目標の6分類にとっても似ています。

ブルームの6分類法

	CREATING 創造：新しいことを生み出す
	EVALUATING 評価：基準を持ち概念や問題を評価する
	ANALYSING 分析：複雑な問題を構造で分け分析する
	APPLYING 応用：問題を適切な知識で解決する
	UNDERSTANDING 理解：覚えた知識の関連事項を理解する
	REMEMBERING 記憶：知識や情報を覚える

ボードゲームで育てる「考える力」－海外の教育事情－

世界の教育事情を見るとしっかりとした「教育目標」と「教育メソッド」が確立している事に感心させられます。イスラエル発祥の教育プログラムも実にユニーク。ボードゲームを使って「考える力」を養うというプログラム。イスラエルは人口800万人と小国ながら、起業率や博士号保有率、特許数は世界1というインテリジェンス国家。そのイスラエルで50%以上の公立小学校で導入され、イギリスやアメリカなど世界15カ国で実施されている教育プログラムです。イエール大学の研究でもボードゲームを使って「考える力」を養うこの独特のメソッドは、学力に望ましい結果をもたらしていると発表されています。

フランス「ギガミック社」のゲーム(P.2～P.5参照)は、マインドラボの教材として採用されています。



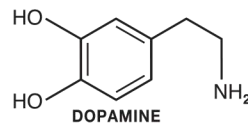
THINK.
PLAY.
LEARN.

遊んで育てるこどもの考える力

世界の知育ゲーム特集

パズルと脳のおはなし － 脳はいかにして働くか －

パズルを解こうとすると脳は活性化されます。テレビを見ている脳とは違い、これは能動的な脳の働き。考えてパズルと解くと、神経伝達物質であるドーパミンがご褒美として脳内に分泌されます。すると更に難しい問題にチャレンジしたくなる。ドーパミンとは、学習や意欲などに関与する物質。つまりレベルを上げてチャレンジできるパズルは、脳の活性化にとっても良いわけです。



PUZZLE

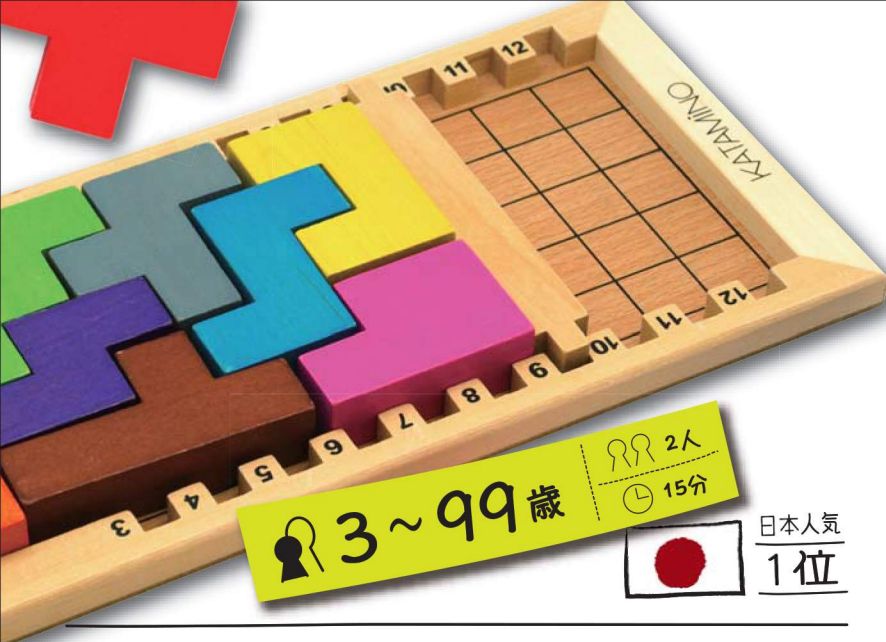
「認知症の発症リスクを下げるものは何か？」という実験がトロント大学の科学者を中心としたグループで行われた結果、ビタミン類やホルモン療法、あるいは運動などでは効果が少し、あるいはほとんど見られなかったが、パズルによる脳トレに大きな効果があると実証されたそうです。そして、継続的にパズルを続けることが良いとのこと。「継続は、脳にも力なり」。



知の世界選手権 マインドラボ・オリンピック

マインドラボのメソッドで学ぶ世界中の小学生を対象とした“知のオリンピック”が毎年開催されています。開会式では国の代表である子どもたちにメダルが授与されます。そして子どもたちにはこんな言葉も贈られます。“If you win well or lose well, you can learn.” 一勝っても負けてもそれが正しければ、君たちは学び成長できる。数日にわたって様々な戦略思考ゲームを使って、団体戦・個人戦が開催され国際交流が行われます。

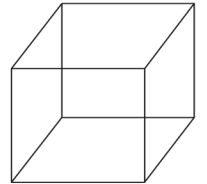




KATAMINO

MATHEMATICAL SKILL

算数脳



カタミノで遊ぶことは、空間認識力のスキルをつくる作業をしていることになります。ただやみくもに直感でブロックを埋めていくことから、数学の証明問題を解くように「Aのブロックがこの場所にあると残りが入らないので、Aはこの場所ではない」というように**数学的論理性が自然と身につきます。**問題が解けると脳はご褒美にドーパミンを与えます。ドーパミンはさらに難しい問題を要求するので**次第に集中力もつき、カタミノの最大の特徴であるレベルを徐々に上げていく事や、また解答が36,067通りという膨大な数が、小さなお子様からシルバー層までに支持され、飽きずにずっと使っていただける理由です。**

幾何学図形が空間認識力、算数・数学の論理的思考を育む

対象年齢3～9歳。これは、大変大きな意味を持っています。2、3歳の遊びと、高校・大学生、あるいは社会人にシルバー層の遊び(あるいは脳トレ)が同じものである、という事実にも驚かれます。

海外の小学校ではカタミノやギガミック社のゲームを教材として使っており、日本でも有名私立校や大手私塾、あるいはベンチャー企業が企業研修で問題解決力やコミュニケーション力を高める目的で使っています。子どもがカタミノで遊ぶことは、算数脳を育むだけでなく、勉強や運動などあらゆることに関係する空間能力を高める作業をしていることでもあります。



カタミノには、様々なカタチのブロックが12個。小さいブロックが8個入っています。12個のブロックはどれも、一番小さな正方形のブロックを5個繋げた大きさです。正方形を5個繋げると、この12個のカタチしかできません。このカタチを数学用語でペントミノと言います。

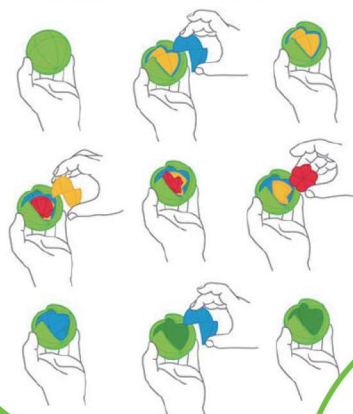
正方形は、2つ繋げるとドミノ(ドミノ倒しのドミノです)、3つだとトリオミノ(3人組をトリオと言いますよね)、4つだとテトミノ(有名なゲーム「テトリス」のことです)と言い、カタミノは5つのペントミノです。



より小さいお子様向けには、このペントミノに慣れるための「形合わせ」や「形づくり」で遊べる内容も入っています。



Q1. 球体を全て取り出し、21個のパーツに分解しよう。



ヒント① 指先の力を器用に使いましょう。

ヒント② 中の球体を取り出す際は、指で中の球体を回転させながら、取れる箇所を探しましょう。

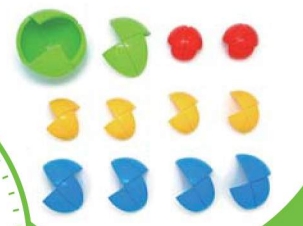
ヒント③ 一番小さい赤色の球体が見えても、すぐには取り出せないかも知れません。順番を慎重に考えましょう。

ヒント① 組み立ててからでは入りません。緑の球体の中で組み立てましょう。

ヒント② 小さい球体から組み立てれば良いとは限りません。構造を考えて、順番を整理しながら進めましょう。何通りの組み立て方ができるかチャレンジ!

Q2.

分解された「パーツ21個を元に戻し、4層から成る球体を1つの球体にしよう。



Q3.

タイムトライアルにチャレンジ。「Q1の解体→Q2の組み立て」を60秒以内でできればエキスパート!



ヒント① 焦らず、素早く、確実に。

ヒント② 90秒以内でもかなりの凄腕です。



GREAT CIRCLE WORKS
playful products, smart design.

Great Circle Works(グレート・サークル・ワークス)デザイナーたちが国境を越えて手を結び、全ての子供たちに、そして全ての大人たちに新しいFUNを提供するブランド。考えることと、アクティブであることをデザインで繋ぐことで多くの「学び」を生むという信念のもとにWell Designなプロダクトを開発。Red Dot Designをはじめとする数々のアワードも受賞し、機能性とデザイン性が欧米で高い評価を得ている。

oblo
puzzle spheres

Oblo(オブロ)は、4層から成る球体(3D)パズルです。外側の層(緑色)は、1箇所のみ取り外せるようになっています。そこを出し入れ口に、中にある3つの球体(青色/黄色/赤色)が全部で21個のパーツに分解できるようになっています。

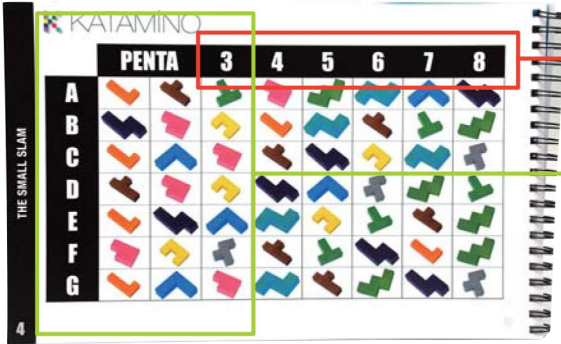
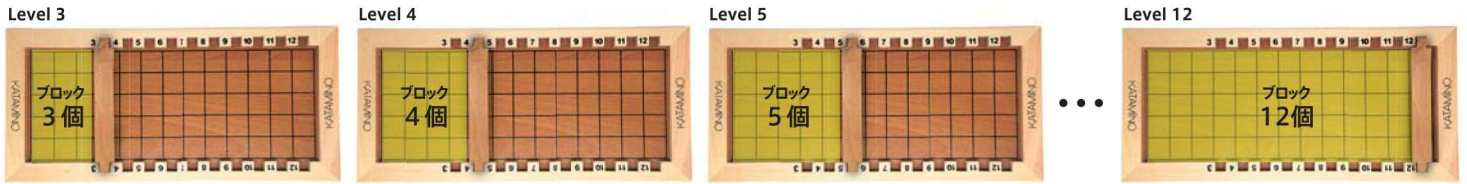
●価格:3,150円(税別) ●内容:ピース21個 ●サイズ:7.5cm ●箱サイズ:11×16×11cm ●素材:プラスチック ●対象年齢:4歳～ ●原産国:カナダ



500問の出題 解答数は 36,057通り!

カタミノは付属の問題集に出題された課題を、どうやって解くことができるかを考える脳トレです。スタイダー(仕切り棒)で区切ったボードに問題集で決められたブロックをパズルのように収めます。スライダーを「3」に入れたら3個のブロックが入る大きさになり、「4」に入れば4個、「5」に入れば5個と難易度＝レベルが段々と難しくなり、最大で12個のブロックすべてが入ります。このたった12個のブロックだけで、500問から36,057パターンの解答数を導きだせるのです! いざ、カタミノ・チャレンジ!

難易度UP!



まずは、必ず問題集4ページ目からスタート!

問題集上部に書かれた3~8の数字は、スライダーで仕切ったボードに入れるブロックの個数です。
3は、AからGパターンまで7種類の3つのブロックの組み合わせを示しています。これがレベル3の出題です。

表は、どのレベルでも常に一番左のブロックからそのレベルの個数分使います。つまりレベル3なら左から3個、レベル4なら左から4個。レベルが上がるごとに1個ずつブロックを足していくことになります。

最初にスライダーをセット



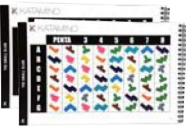
レベル3の問題



虎の巻

- ①必ず問題集P.4のレベル3からスタートし、簡単でもAからGまでの7問をすべて解くこと。脳も準備体操が大切!
- ②小さいお子様の場合、答えを教えたり、急がしめず、ゆっくりとトライ＆エラーをさせてあげてください。たくさん失敗した分だけ難しいレベルに挑戦する基礎体力となります。
- ③つまづいたら、難しい形のブロックはどれかを考えそれを一番最初に入れて下さい。そして残りのスペースに他のブロックが入るかを試します。もし違えば、もう一度最初に入れたブロックに戻り、それを先ほどとは違う向きや場所に置き換えます。これが効率的で論理的なアプローチです。

問題は、
6ページ分掲載!



●戦略ゲーム

●クイックゲーム

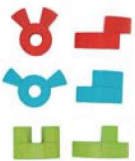
4つのレベルの問題にチャレンジ

解答は全部で22,068パターン!



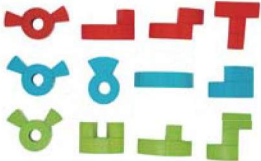
Q1.

右の6個のパーツを使い、レベル1(2段)の解答23パターンの内の1つを作ってください。



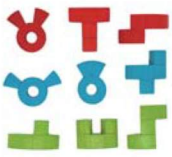
Q3.

右の12個のパーツを使い、レベル3(4段)の解答13,588パターンの内の1つを作ってください。



Q2.

右の9個のパーツを使い、レベル2(3段)の解答2,294パターンの内の1つを作ってください。



Q4.

右の15個のパーツを使い、レベル4(5段)の解答6,164パターンの内の1つを作ってください。



LOGIQ TOWER
22,069 SOLUTIONS

Logiq Tower(ロジックタワー)は、シリンドラ状に組み上げる立体(3D)パズルです。15個のポリオミノ(複数の正方形を辺で繋げた多角形)を使い、4段階の高さの円柱形にパズルし、22,069パターンの解答にチャレンジできます。

●価格:4,000円(税別) ●内容:胴体1個、ブロック15個 ●サイズ:9.5×9.5×12cm ●箱サイズ:13×19×13cm ●素材:木 ●対象年齢:6歳~ ●原産国:中国



QUARTO

×

CRITICAL THINKING

クリティカル・シンキング



フランス人気
1位

日本人気
3位

6~99歳 2人 15分

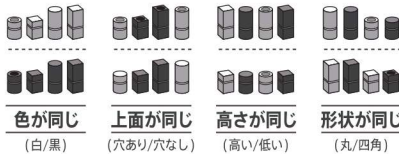
客観的に見るスキルをつけ
脳内で瞬時の整理・整頓を行う

過去40年余り、世界で最も多くの国際賞を受賞したというこのゲーム。その理由は4目並べというゲームに「置くコマは常に相手が選ぶ」というルールを開発した事で面白さの新しい構造が発明されたと言われてます。学校の教材にもなっているそのワケは...

RULE

盤にタテ・ヨコ・ナナメに一直線、共通の特徴で揃う4つ目のコマを置いた方が勝ち。交互に盤上にコマを置き、直線上に並んだ3つのコマに共通の特徴を見出し、それと同じ特徴のコマを4つ目に置くことで「クアルト!」が完成し、勝利です。

共通の特徴は以下の4つ!



この4つの特徴をいつも頭に入れておくことが重要! 1つでも特徴が揃えば、その列は「クアルト!」です。

さらに、このゲーム最大の特徴は、コマは自分で選べず、**相手が選んだコマしか使えないという点!**



つまり負ける時は、必ず自分が選んだコマで負けてしまうのです!

CRITICAL THINKING

クリティカル・シンキングとは、学校教育やビジネスで最も重要視されるスキル「批判的思考」。誰でも持っている考え方の(脳)の癖。偏った考え方は、正しい

結論に至らず非生産的。生産的な考え方がない。勉強の苦手意識や、学校の成績の伸び悩み、社会人では仕事の非効率性。そこで、癖や偏りから離れて直感や前提条件をまず疑って客観的思考を土台にしながら、効率的に正しい結論にたどり着くための論理思考が必要不可欠となっている。

PYLOS

×

ENGINEERING THINKING

工学的思考



8~99歳 2人 15分

目的を達成するために
手段をブレークダウンして考える

色で分けられた同じ数の玉を順番に積み上げ、ピラミッドの頂点に自分の玉を置いた方が勝利というゲーム。英国のトップ・エンジニアが考案したゲームであり、工学的で論理的性の高いゲームだが、ルールはシンプル。さて、そのルールとは...

RULE

いかに手玉を使わずプレイできるか、そこが勝負の分かれ目。手玉がなくなったら、その時点で負けとなる。1個の玉の置き方「手段」が、その後「目的」にどう影響するかをしっかりと考えて行動しよう。

①それぞれ15個の持ち玉を盤外に配置。順番に1個づつ盤上に置いていく。

②自分の玉だけで4角形上に配置できたらすぐ、盤上の自分の玉を1つか2つ盤外に戻し、持ち玉を増やせるのでより有利に。

③土台の4つの玉があれば:

(A)盤上の自分の玉をその上へ移動し再利用でき、資産を有効活用でまた有利に。もしくは(B)通常のように盤外の自分の玉をそのまま上に乗せることもできる。



上級者ルールでは、手玉を戻せる条件が、四角形上の配置に加え、1段目では直線上に4つに、2段目では3つに自分の玉を配置になり、よりダイナミックに。

ENGINEERING THINKING

工学的思考法とは、目的を達成するための手段を、さらに小さな目的と手段に分割していく事によって、説明可能な論理定スキルを言う。全ての行動・手段は、偶然では

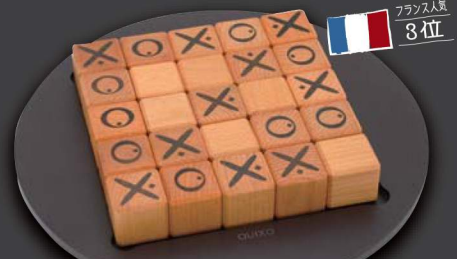
なく、どう目的に貢献するかを説明できなくてはならない。構想工学や機械工学など理系分野に限らず、法律立案や社会規範や個人の動機・行動なども、この工学的思考が大切。勉強においても点数を効率的に取る手段を覚えるのではなく、「なぜそうなるのか?」という本質的理解につながり効果が高いとされる。

QUIXO

×

HEURISTIC APPROACH

ヒューリスティック・アプローチ



6~99歳 2~4人 15分

直感的に試行錯誤しながら
問題の発見的解決をする

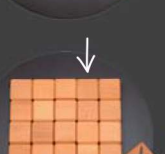
フランスの五目並べはスライドする!? コマを○かXの自分のマークを表にし、縦・横・斜めで5つ並べたら勝ち。ただし揃えた列はスライドし逃げていく... 逃げるコマを捕まえた者が勝利する。そのルールとは...

RULE

①25個のコマを無地盤面上にしてスタート。全てのコマは○かXの面があり、まず自分のマークを決める。



②外側の16個のコマしか触れない! そのどれかを抜き取ったら自分のマークを上。元の場所に置きなおすことは禁止! で、その反対側(左か右か、上下の3方向どちらか)抜き取ったスペースに向けスライドさせ入れ直す。



無地だけでなく、自分のマークも反対側から入れ直せます。



③順番にコマをスライドさせて進める。戦略的に進めながらも相手の整列を阻止し、自分のマークを揃えたら勝ち。



※入れ直したら、逆に相手のコマが揃うこともあるので要注意!



HEURISTIC APPROACH

ヒューリスティックとは人間の左脳の動きで、合理的に問題を解決するための思考。将棋でも言われるがアロのように手も先まで読むのではなく、ある程度の展開

を頭に描きながら(空間計算)、直感的に仮説と実験を繰り返す。結論に近づけていくスキルで「発見的解決法」ともいう。どちらにスライドさせるかどうのような影響が出るかを自発的に発見していくクイキシオは、昨今注目を集める主体的な答えに到達する力をつける発見的学習法とも言える。

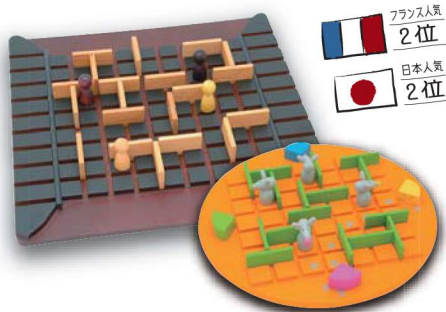
QUORIDOR



PROGRAMING

プログラミング・シンキング

THINKING



フランス人気
2位
日本人気
2位

6~99歳 2~4人 15分

考える力がつく 論理的な分析力と実行力

SEやプログラマーが持つ、論理的に課題を問題解決していくスキル。世界中の頭脳派が好むコリドール・シリーズは、そんな「考える行為」を楽しむゲームです。さて、あなたはある「傾向と対策」を講じるか..

RULE

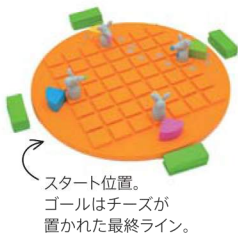
※コリドールキッズの場合

ネズミはお腹を空かせています。向かいにあるネズミと同じ色のチーズを誰よりも早く食べに行きます。

条件は3つ:

- ①ネズミは斜めには進めない。
- ②順番に一步進むか、フェンスを置くか。
- ③ゴールへの道は1箇所必ず空けること。

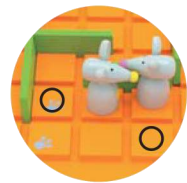
フェンスを使い切ったら進むだけ。どのタイミングで使うかがポイント。またチーズが置かれた最終ラインのマス目すべてどこでもゴール。



スタート位置。
ゴールはチーズが
置かれた最終ライン。



フェンスは、
きちんと2マスに。



向いあったら、
次の人はジャンプ!



フェンスが後ろにあった
場合は、斜めにジャンプも!

PROGRAMING
THINKING

プログラミング思考とは、花形職業であるSEやプログラマーが持つ論理的な問題解決力に加え、素材を組み合わせたような新しい展開(未来)ができるかを思い描くスキルです。

日常生活や勉強に置いて、課題や問題をグループ化し、ある程度のバリエーション・モデル化することによって展開予測を筋立てていき、論理的に解決していきます。相手の防御フェンスの残数、ゴールまでのマス目数、左右前後の状況から、次の行動手段とその結果の予測を行っていき、論理的に結果を導きます。

MARRAKECH



PROBABILITY

確率論

% THEORY %



6~99歳 2~4人 20分

確率論で利益の最大化 リスクの最小化を読む力

マラケシュ広場の絨毯商人は、今日も忙しい。絨毯をできるだけ多く敷いて、資産を集める有能な商人は誰だ!?サイコロの偶然性と、知の戦略性のバランスが右脳と左脳を揺さぶる、そのルールとは..

RULE

広場の主アッサム氏を順番にサイコロのマス目分進める。止まったマス目に接して自分の絨毯を敷き陣地を獲得。どの向きで敷くかがポイント。誰かの絨毯の上に止まれば、繋がった絨毯の面積分の支払いを、相手の絨毯の上は避けたいし、自分の広く繋がるように敷きたい。

サイコロは「1」と「4」が1面づつ、「2」と「3」が2面づつ。さる出る目の確率は?



サイコロを振る前にアッサム氏の向きを決められるのが、ポイント。どこも絨毯が敷かれていたら、一番リスク(支払金額)の少ない方向は?



絨毯は、1枚で2マスの面積。アッサム氏の止まったマス目の辺に隣接してどの方向にも絨毯を敷ける。他人の絨毯に止まれば、繋がったマス目の支払(通貨:ディルハム)を。



終了時に、自分の絨毯のマス目と所持金の合計額を計算。資産の多い人が勝ち。青は、絨毯が13得点と所持金が29ディルハムで、合計42得点。

PROBABILITY
% THEORY %

確率論は、生活のあらゆるところに。投資、金融、保険、LOTTO。あるいはアマゾンのようなインターネット・サービスまで。あらゆる不確かな

コトを数学的にまとめて明らかにする。リスクを最小に留めるのも、カンではなく事実を基に冷静に分析するスキルが必要。「なんとなく」の日常から、すべての行動を説明できる責任ある行動へ。運に左右されずに、確率論とロジックで運を高め、制するスキルを。

SPLASH ATTACK!



6~99歳 2~4人 15分

繰り返す記憶力テストで 動作性の知能を高める

ワーキングメモリが楽しく鍛えられるというフランス版カルタ。単なる瞬発力ゲームではなく、単なる記憶ゲームではない。フランス年間ゲーム賞の大賞<金のエース>を受賞したゲーム。そのルールとは..

RULE

中央の赤いピラニアを囲むように△、○、△、□のマークをつけた3色のサカナが計9匹。色とマークを示す2つのサイコロを同時に順番に振っていき、該当するサカナを誰よりも早く「捕獲」。「捕獲」したサカナをもう一度サイコロが示した時にピラニアを叩けば、そのサカナを裏返し骨マークで「食べた」こと。「捕獲」だけでなく「食べる」事ができて初めて得点。3匹はやく「食べた」人の勝ち。「捕獲」した人以外の人がピラニアを叩けば、そのサカナはもう一度戻されて自由の身に。



ポイントは、2つのサイコロ。
色とマークの別々の要素を
瞬時に見極めて、該当する
サカナと一致させる。

先ほど「捕獲」したサカナをサイコロが示したら、「食べる」チャンス。「捕獲」した人以外がピラニアを叩けば、そのサカナはもう一度リリースしなくてはならない。



「捕獲」したサカナを誰よりも早く「食べた」人が勝ち!

BRAIN'S
AGILITY

脳の瞬発力は、元来、生物に備わったスキルで加齢によって衰えていくとも。英国の心理学者、キャッセルが唱えた流動性知能という、新しい場面の適応力・

推論する力・思考力・暗記力・計算力の知能が、現在重視されている。そしてこの能力は、学校やビジネスなど、どんな環境下でも自分の能力を最大限まで引き出すことが出来る。能力を高めるには、ピアノやそろばん、神経衰弱や数学の暗記・暗算のトレーニングを繰り返すと良いそうです。



LES JOUETS LIBRES = 自由な玩具

ある日、子ども部屋にて…「ねえパパ、この部屋にサーキット場を作りたい!」という息子の夢に一念発起し、イマジネーションを自由に羽ばたかせる玩具を作ろうとスタート。名前のレ・ジュ・リーブルは、「自由な玩具」という意味。子供達が遊びながら生まれるアイデアを自由に付加できるようにルールや構造は、とてもシンプル。世界中で親しまれている〇Xゲームやチェッカーゲームなど、シンプルだからこそ、自由に独自のルールで遊びを発展させられる。

また大切な側面は、エシカルなもののづくり。木は、責任ある管理のもとスイスとフランス国境のジュラ山脈の木を使い、コットンバックはオーガニック。素材などはできるだけ近隣で仕入れ、塗料などは安心安全なもの。そして全てMADE IN FRANCEにこだわっている。まさに子供たちに未来を捧げる親の発想から生まれたブランド。



デザイン

「視覚の遊び」に触れよう



ポータブル

いつでもどこでもPLAY



コネクト

自分でつくる



自由度

ルールはクリエイティブに発展させよう。



MESDAMES & MESSIEURS

世界で4000万人がプレーする "チェッカーゲーム"

世界各地で親しまれているチェッカーゲーム。おそらく自然発生的に各地で生まれたにも関わらず、遊び方の基本は同じ。ボードゲームのプロトタイプと言えるほどシンプルで奥深いルールだからだろう。しかし、国が違えば、呼び名も違う。日本やアメリカでは「Checkers/チェッカーゲーム」、ヨーロッパでは「Draughts/ドრაフツ」や「Dames/ダム」などと呼ばれている。このチェッカーゲームが、淑女と紳士が対戦するマダム&ムッシュとなって登場!ダムというフランスでのゲームの呼び名にマダムの「ダム」をかけているところもシャレしている。グラフィックのセンスもよく、オーガニック・コットンバックはそのままボードになるポータブル型でエコロジカルな逸品。



まずは、シールを貼ろう。

ルール:

●相手のコマを全部取るか、動けなくなったら勝ち。●色マスだけを使う。コマは斜めに進み、相手のコマがあれば1個だけ飛び越えて獲得できる。連続して飛べればGO! ●敵陣の奥まで行ければキングとなり、斜め後ろにも進める!

目指せ!「頭脳五輪」

2020年に東京オリンピック・パラリンピックが開催されますが、オリンピック憲章には開催都市での文化イベントが義務付けられているをご存知ですか?そこで文部科学省は2020年に「頭脳五輪」を開催したいと招致を進めています。種目は、チェス、囲碁、トランプ、中国将棋、チェッカーゲームとも言われています。アタマとマインドのオリンピック、目指してみませんか?



バックギャモンとは?

三角形のマス目が24個。コマが15個づつ。右図の矢印のように24から1に向かって進む。スタート時はコマを右図の位置に配置。

あのバックギャモンが、ウサギと亀の進みかけっこモチーフに「バッド・ギャモン」となって登場!



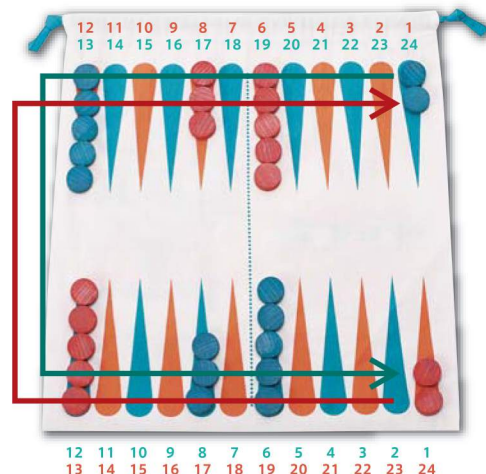
どうやって勝負がつくの?

2つのサイコロを同時に振り、出た目の数だけ2回分進めます。最初に全てのコマを6~1のスペースに集めます。その後初めて、サイコロを振ってコマを盤外に出せます。全てのコマが盤外に出せたらゲーム終了、早い方が勝ちです。

ルール:

サイコロを2つ振り、(例)5と3が出たら2つのコマを5マスと3マス進めるか、あるいは1つのコマを8マス進めることもできます。●進めるマスに相手のコマが2つ以上あれば、そこには進められない。●進めるマスに相手のコマが1つであれば、そのコマを取り、振り出しに戻すことができます。その場合、真ん中にそのコマを置き、相手は次の番でそのコマからスタート●サイコロで同じ目が出たら、進める回数は倍!(例)2が2つ出たら、8マス進める。

6~1に全てコマが集まったら、いよいよ「上がり」へ。上がりはサイコロにピッタリの数で上がります。サイコロが6が出た場合、6の位置のコマは上がります。もし6の位置にコマがない場合は、5の位置のコマが特例で上がりです。6と5の位置になければ、4の位置のコマが上がりになります。



●価格:3,800円(税別) ●内容:木製ピース30個、サイコロ2個、オーガニック袋(盤)1枚 ●対象年齢:6歳~

BAD'GAMMON

平安時代から遊ばれていた!? 世界選手権の賞金は、約10,000,000円! 知と運のゲーム!

バックギャモンは、サイコロを使用するため、運も重要なゲーム。でも長期的には戦略がより大切な「知と運」のゲーム。プレイヤーはサイコロを振るたびに膨大な選択肢の中から、相手の次の手を予測しながら自分の駒を移動させなくてはならない。対戦相手との駆け引きなどの「勝負勘」に加え、確率などの「数学的ナレッジ」やリスク分析などの「戦略的思考」が勝負を左右する、論理的なゲーム。チェスと同様に、バックギャモンは計算機科学者の興味の対象として研究され、バックギャモンのコンピュータソフトは人間の世界チャンピオンを破る程に発展している。





www.cast-japan.com



Pebble

ハンドメイドの編みぐるみ。バングラデシュ伝統の編み物「ノクシカタ」を使った、編みぐるみ。フェアトレード。



Cate & Levi

Recycle = One of A Kind
使わなくなったセーターなどをリサイクルしている全てが1点モノのハンドメイド。



Lion of Leisure

アントワープ発オーガニック T シャツ。動物や恐竜などのクールなデザインでキッズを演出。



Wooly Organic

FOR NEXT GENERATION
オーガニックコットンを使ったハンドメイド。製作は目の不自由な人々が担当。



Rouxroo

ベビー向けオーガニック・テキスタイル。ブルックリンから大胆でユニセックスなデザインとテキスタイル。



Make History

時空を超えた贈り物。アンティ・ウォーホルのタイムカプセルが商品化。時空を超えて贈るギフト・アイテム。



Eco-Kids

野菜とフルーツと植物で作ったアートツール。絵の具、クレヨン、ねんどの3種類。



Maya Organic

人と社会と地球に。オーガニック素材 x ハンドメイド x フェアトレード。出産祝いに、インテリアとしても最適。



Wooden Story

森の、いのちの、物語。ポーランドより、ブロックをはじめとした木製玩具。蜜蜂など全て自然の素材を使用しています。



Click Clack

組み立て式エコデザイン・カー。木と水性インクを使用したハンドメイド。



Flatout Frankie

自然豊かなニュージーランドから、カートンとベジタブルインクでデザインされた雑貨 & トイ。



Kickpack

欧州で大人気、ドイツの組み立てテーブルサッカー。カートン (ダンボール) 素材なので軽く、持ち運びどこでもプレイ!



Make 2 Play

好奇心をインスパイアするワークキット・シリーズ。レコードや望遠鏡など、作って実験する科学ワークキット。



Great Circle Works

アクティブな遊びで学ぶ知育パズル。国境を超えてデザイナーが手を結び、アクティブな学びをデザイン。



Shusha

ロシアからのアート・トイ。建築家とデザイナーのユニットによる木製玩具。欧米ともどこか違うロシアのデザインが CUTE!



Stoccs

オランダの建築家が考えた新しい知育のカタチ。結んで立体物を創っていく過程で、構造力学を学びます。



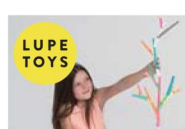
Les Jouets Libres

どこでも出来る、クリエイティブなゲーム。知育とキッズをデザインで繋ぐフレンチ・デザイン。ポータブルな機能◎



Cinqpoints

建築アート雑貨。ジャン・ヌーベルやノーマン・フォスターなど現代建築を代表する巨匠たちが協賛。雑貨から玩具まで。



Lupe Toys

自然と色彩豊かなメキシコより、フラクタル構造にインスパイアされ自然界の曲線やパターンをオブジェクトとしてデザイン。



Loog

作る、本格ギター誕生。ドライバー 1 本で、パーツを組み立てれば、本物のギターの完成。



Gigamic

フランスの究極の脳トレゲーム。対象年齢 3 歳 ~ 99 歳まで! 数学的脳、記憶力、戦略的思考などを遊びながら養う。



(約26 X 26 cm)



クアルト!
価格: 6,000円 (税別)
対象年齢: 6 ~ 99歳



コリドール
価格: 6,000円 (税別)
対象年齢: 6 ~ 99歳



クイキシオ
価格: 6,000円 (税別)
対象年齢: 6 ~ 99歳



ビロス
価格: 6,000円 (税別)
対象年齢: 8 ~ 99歳



マラケシュ
価格: 6,000円 (税別)
対象年齢: 6 ~ 99歳



カタミノデラックス
価格: 7,000円 (税別)
対象年齢: 7 ~ 99歳



カタミノ
5,600円 (税別)
対象年齢: 3 ~ 99歳



コリドールキッズ
5,200円 (税別)
対象年齢: 5 ~ 99歳



スプラッシュ・アタック
4,400円 (税別)
対象年齢: 5 ~ 99歳

クラシックライン

(約17 X 17 cm)



クアルト!mini
価格: 3,400円 (税別)
対象年齢: 6 ~ 99歳



コリドールmini
3,400円 (税別)
対象年齢: 6 ~ 99歳



クイキシオmini
3,400円 (税別)
対象年齢: 6 ~ 99歳



ビロスmini
3,400円 (税別)
対象年齢: 8 ~ 99歳



クアルト!pocket
3,400円 (税別)
対象年齢: 6 ~ 99歳



コリドールpocket
3,400円 (税別)
対象年齢: 6 ~ 99歳



クイキシオpocket
3,400円 (税別)
対象年齢: 6 ~ 99歳



ビロスpocket
3,400円 (税別)
対象年齢: 8 ~ 99歳



カタミノpocket
3,600円 (税別)
対象年齢: 6 ~ 99歳

ミニ・ライン (木製版ミニサイズ)

ポケット・ライン (折りたたみ式)

ギガミック
ライオンナップ