対象年齢:5才以上

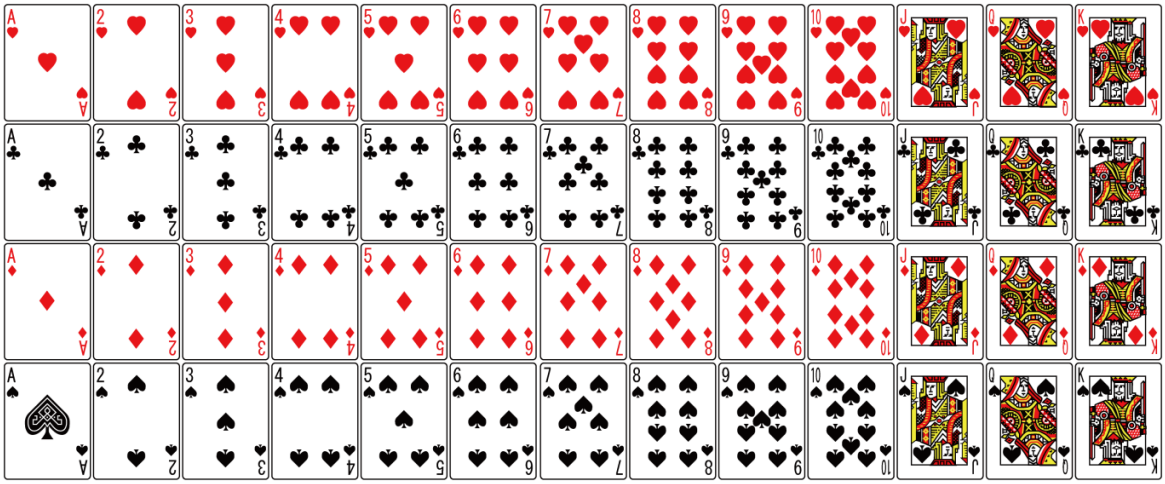
トランプでできる！
楽しい算数ゲーム集

ご家庭で楽しみながら算数ができるようになる
楽しいトランプゲームをご紹介します！

わくわく算数ゲーム
Curio Kids
キュリオ キッズ

トランプは最高の算数教材です！

トランプは５才から８才くらいの子どもの算数の力を伸ばす教材としてピッタリです。
数の順番、数の大小、確率、足し算、引き算、かけ算、場合分け、論理思考力などを伸ばすことができます。
子どもに「勉強しよう」と誘ってものってきませんが、「トランプで遊ぼう」というと誰もが目を輝かせます。自ら積極的に取り組んだ時の子どもの学習力は凄いです。
親子でコミュニケーションをとりながら、遊んで勉強にも繋がる算数ゲームを是非遊んでみてください。



今回ご紹介するトランプゲーム

算数分野	対象年齢	ゲーム名	プレイ人数	掲載ページ
数の順番	５才～	１人スピード	1	P3
数の大小	５才～	戦争	2～4	P4
１０の合成・分解 *1	５才～	ばばぬき１０	2～6	P5
	５才～	神経衰弱１０	2～6	P5
計算	６才～	あわせて２０	2	P6
	６才～	ブラックジャック	2～4	P7
	６才～	カルカッタ *2	2	P8
場合分け	７才～	ひみつのじゅんばん	1	P9

*1　6+4→10、10→3+7の様に、２つの数を足して10にしたり、逆に10を２つの数に分けることです。
私たちの計算は10進法で行われていますので、この技能はとても重要です。

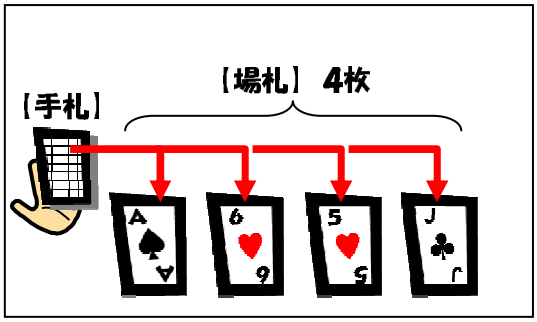
*2　キュリオキッズが考案したゲームです。

「１人スピード」

概要：１つ違いの数のカードを出していき、持っているカードをなくすゲームです。
数になれていない子の為に、「スピード（2 人用ゲーム）」を１人用にアレンジしました。これで慣れてから、通常の「スピード」へ移るとスムーズに学習できます。

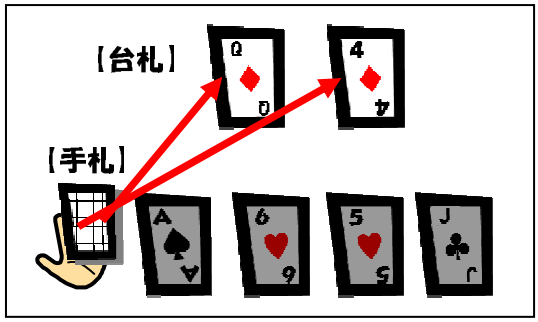
分野：数の順番　　プレイ人数：１人　　対象年齢：５才～

①場札を 4 枚並べる



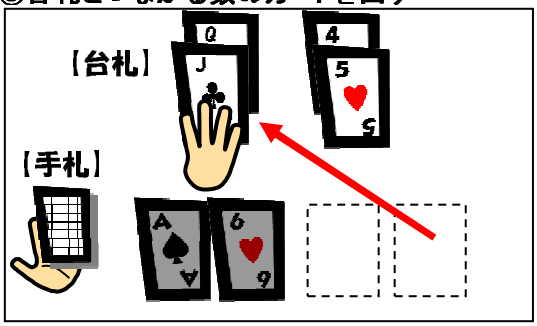
手札の上から４枚を取って、自分のすぐ前に並べます。

②台札を2枚出す



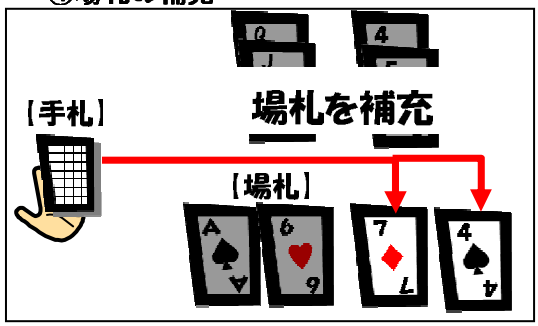
手札の上から２枚を取って、奥に並べます。

③台札とつながる数のカードを出す



４→５→６→５のように１つ違いの数のカードを重ねていきます。A と K はつながっていますので、２→A→K→K のように出せます。

④場札の補充



場札の空いた場所には、手札から補充できます。

⑤ ③、④を繰り返して手札を減らす

③④を繰り返して手札を減らします。
１つ違いのカードが場札に無い時は、②の「台札を２枚出す」をします。

⑥ 手札と場札をなくしたら終了

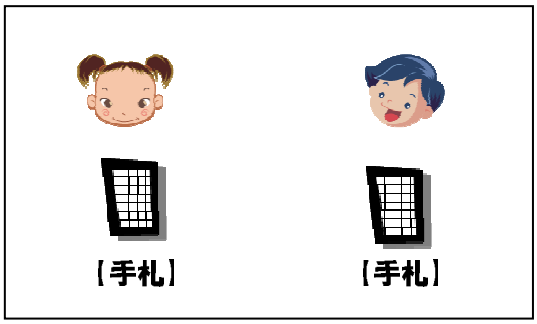
全部の手札と場札をなくしたら、終了です。
このゲームは、勝ち負けや成功失敗はありません（②の「台札を２枚出す」をすれば、必ず全てカードを出せるので）。

「戦争」

概要：カードを出して、数の大きい方が勝ちというシンプルなゲームです。数の大小を覚えられます。短時間で決着がつくように、正式なルールをアレンジしています。

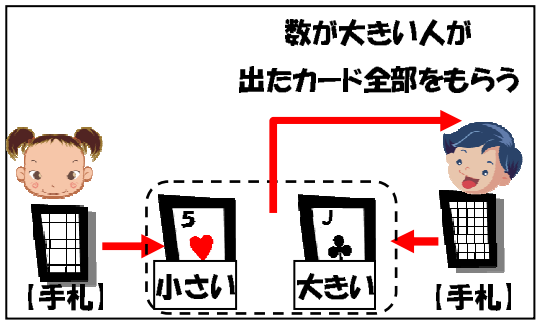
分野：数の大小　　プレイ人数：２～４人　　対象年齢：５才～

①カードを裏向きに全員に配る



裏向きに、全てのカードを配ります。カードを見てはいけません。

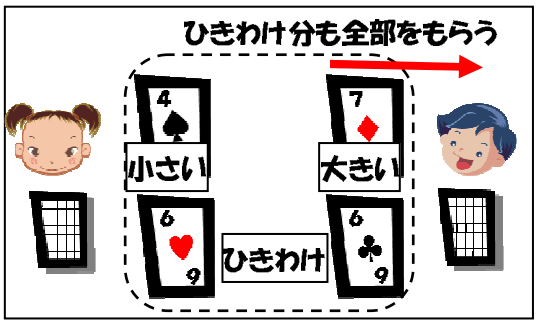
②1 枚出して、大きさを比べる



手札の上から１枚をとって、同時に表向きに出します。大きい数を出した方が勝ちです。勝った人は、全員が出したカードをもらいます。もらったカードは手札とは混ぜません。

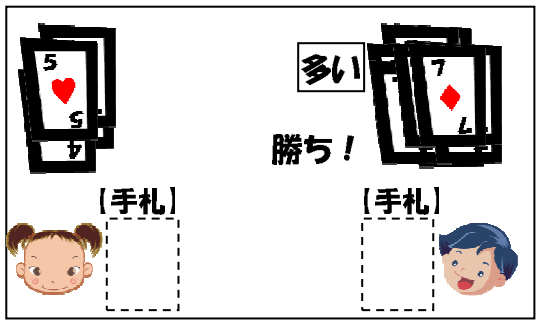
（引き分けの場合は③参照）

③ひきわけの場合



引き分けの場合、更にカードを一枚ずつだして、大きかった人が、ひきわけ分も含めて、全てのカードをもらいます。

④もらったカードが多い人が勝ち！



誰かの手札がなくなるまで、勝負を繰り返します。なくなった時点で、一番もらったカードが多い人が勝ちです。

＜ちょっと解説＞このページでは、「10の合成・分解（6＋4→10の様に、2つの数をくっつけて10にしたり、逆に10→3＋7の様に10を2つの数に分けること）」を鍛えるゲームを2つ紹介します。
「10の合成・分解」はくり上がり、くり下がりのように、四則演算の全ての計算で使われる大事な技能です。

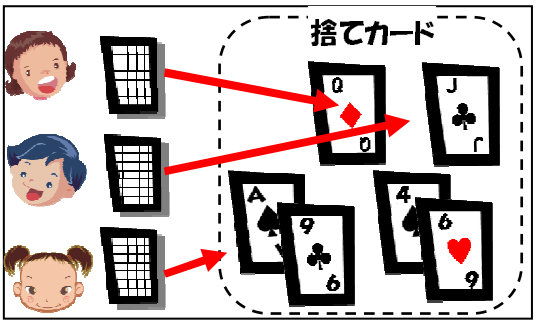
「ばばぬき 10」

概要：「ばばぬき」のアレンジです。同じ数ではなくて、足して１０になる２枚のカード（例　３と７）がそろうと捨てられます。１０、J、Q、Kは、１枚で捨てられます。

分野：１０の合成・分解　　プレイ人数：２～６人　　対象年齢：５才～

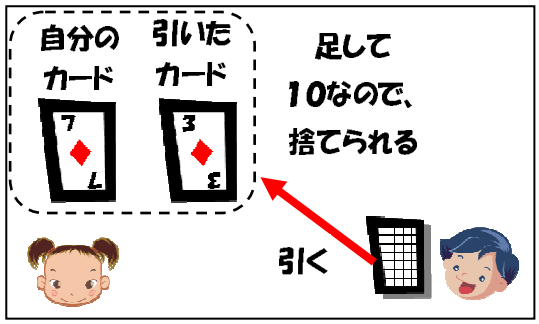
通常の「ばばぬき」と異なる部分だけ説明します。

①カードを配られた時



スタート時：全てのカードを配ります。２つで足して１０になるカードを捨てます。１０・J・Q・Kのカードは１枚で捨てられます。

②人からカードを引いた時



他の人からカードを引いた時、自分のカードと足して１０になるカードを２枚があれば、捨てます。

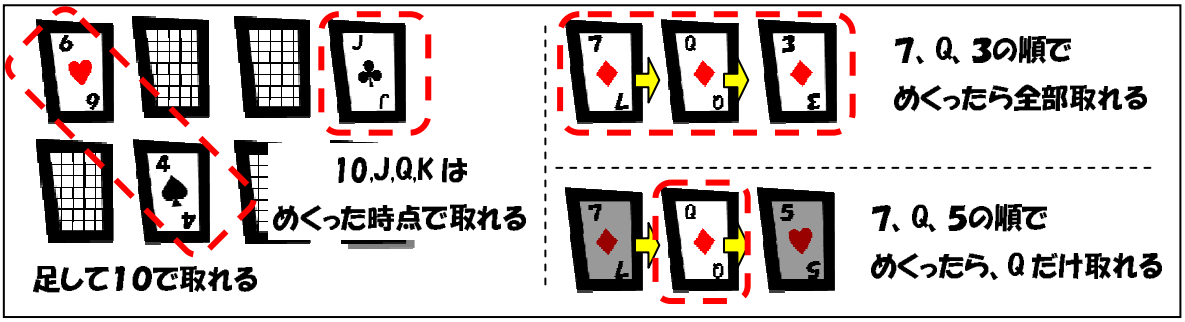
「しんけいすいじゃく 10」

概要：「しんけいすいじゃく」のアレンジです。同じ数ではなくて、足して１０になる２枚のカード（例　３と７）をめくると取れます。ボーナスカードの１０、J、Q、Kは、１枚で取れます。

分野：１０の合成・分解　　プレイ人数：２～６人　　対象年齢：５才～

通常の「しんけいすいじゃく」と異なる部分だけ説明します。

①カードを配られた時の捨て方



・足して１０になる２枚の数のカードをめくると取れます
・１０～Kは、１枚で取れます
・７、Q、３の順でめくったら、３枚とも取れます
・７、Q、５の順でめくったら、Qだけ取れます

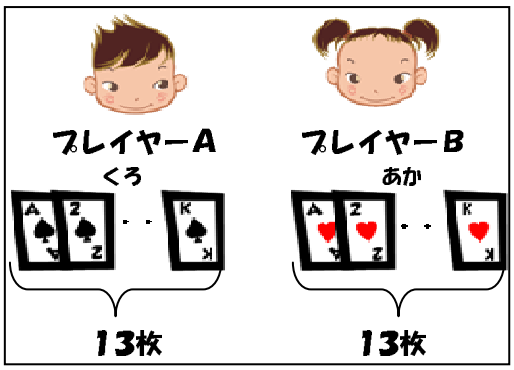
「あわせて20」註

註）このゲームはキュリオキッズが株式会社アカデミーより委託を受けて開発し、その後改良したものです。

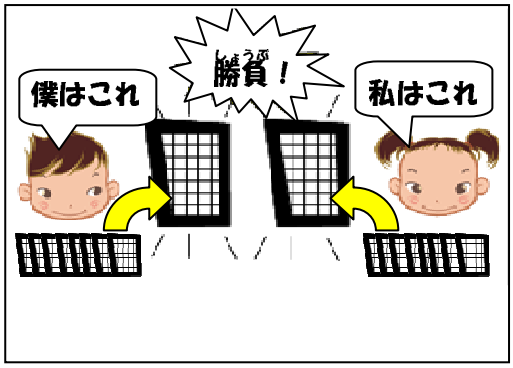
概要：「戦争（p.4）」の発展版です。数の大小で３回勝負しますが、
自分の出す３枚の合計が２０というシバリがあります。

分野：足し算　　プレイ人数：２人　　対象年齢：６才～

①赤の A～K と黒の A～K をそれぞれ配る



②カードを１枚えらんで裏向きにおく

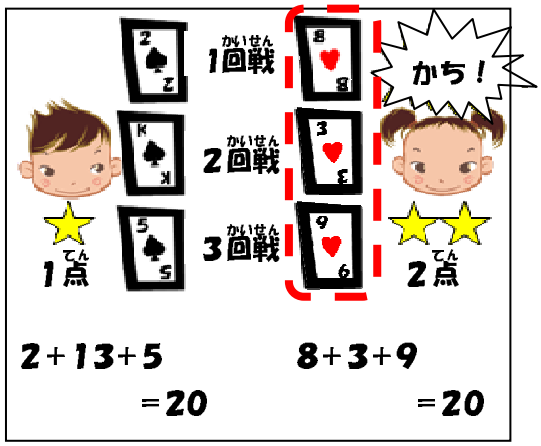


カードは見ながら、えらびます。

③表向きにして大きさ比べ。大きい方が１点。

数が大きいプレイヤーが１点もらえます。数が同じだったら、引き分けです。どっちも点はもらえません。

④3回戦で2点以上とった方が勝ち



２回戦、３回戦も同じように勝負します。点の多かったプレイヤーの勝ちです。**自分の出す３枚の合計は必ず２０にします**（そうしないと、２点以上取っても失格負け）。

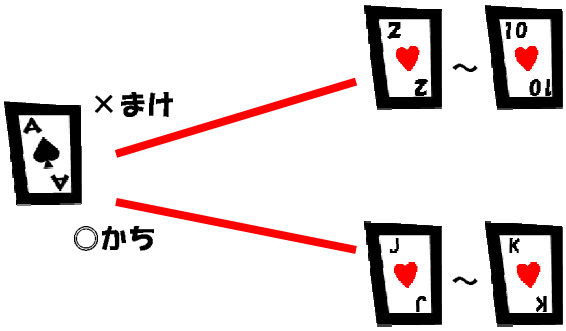
＜上級ルール＞

Ａの強さを変えます。

・J、Q、Kに勝てる

・２～１０には負ける

・２０のシバリの計算の時は、Ａは１として数える



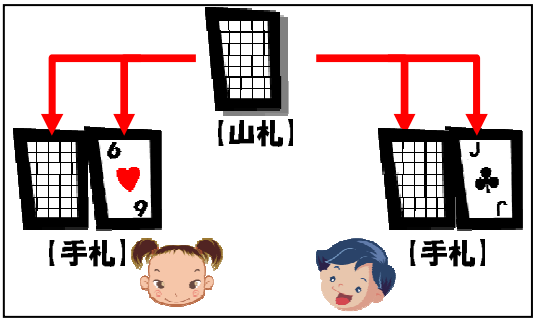
「ブラックジャック」

概要：カードの合計が２１に近づけるゲームです。欲張りすぎると、２１を超えてドボン（失格）になるので注意が必要です。親・子の役の無い、簡単バージョンにアレンジしました。

分野：足し算　　プレイ人数：２～４人　　対象年齢：６才～

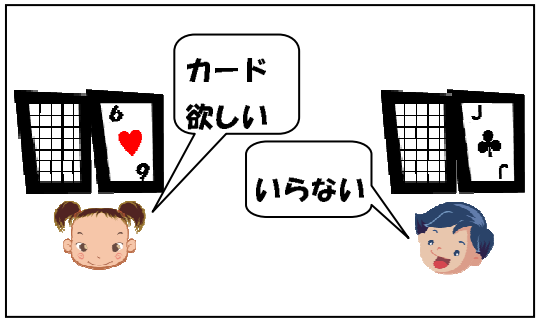
＜カードの点数＞
２～１０：そのまま　　Ａ：１か１１（好きな方を選ぶ）　　Ｊ、Ｑ、Ｋ：１０

①準備



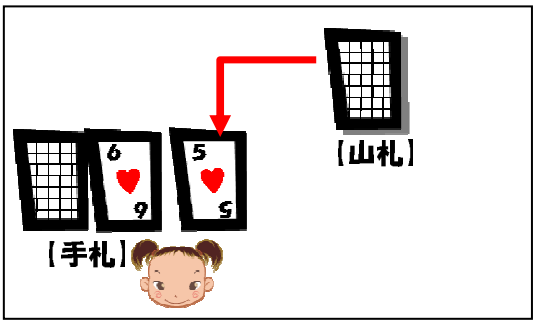
山札から、１人２枚ずつ配ります
（１枚は表、１枚は裏向き）。
裏向きのカードは見て OK です。

②カードを１枚足すかどうか決める



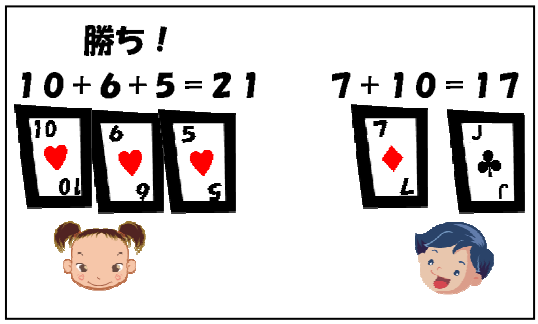
カードを１枚足すかどうか決めます。
・足す人がいれば③へ
・いなければ④へ

③カードを１枚足す



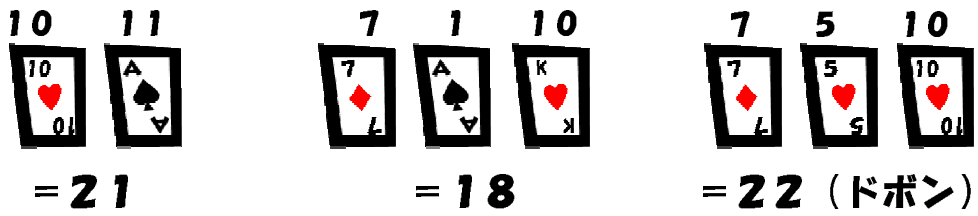
山札から、表向きで１枚追加します。
・②へ戻ります

④点数を比べます



カードの合計が２１に近いほど強い。
２１ピッタリは OK。２１を超えると
ドボンで失格。

＜点数計算例＞

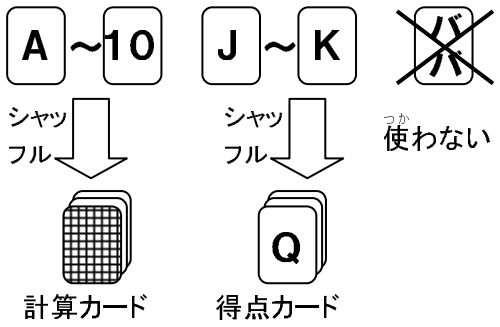


「カルカッタ」 キュリオキッズ考案

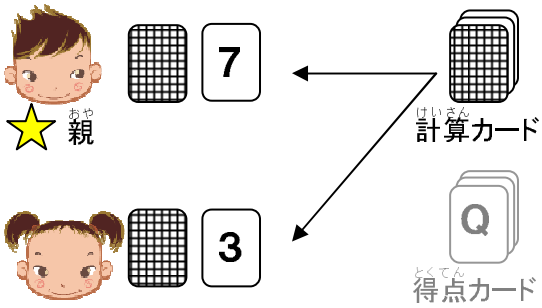
概要：２枚のカードの足し算の合計が大きい方が勝ち。引き算、掛け算でもできます。

分野：足し算、引き算、掛け算　　プレイ人数：２人　　対象年齢：６才～

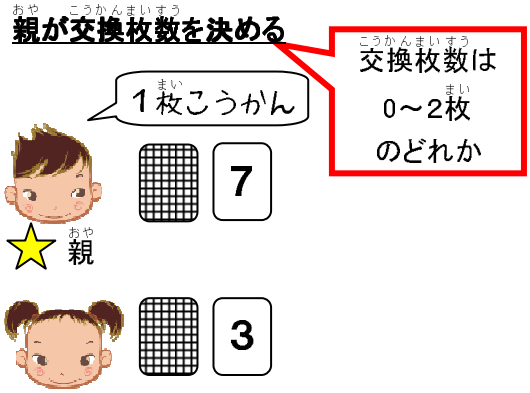
① 計算カードと得点カードに分ける



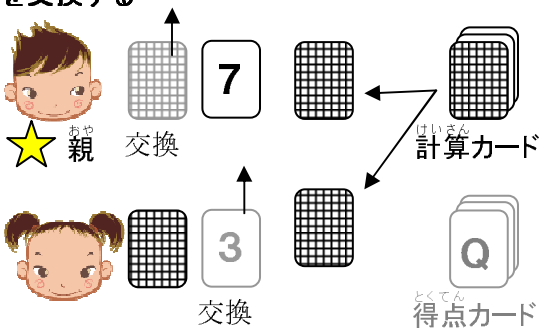
② ジャンケンで親を決めてから、計算カードを2枚配る（表裏1枚ずつ）



③ それぞれ自分の裏向きのカードを見る。親が交換枚数を決める

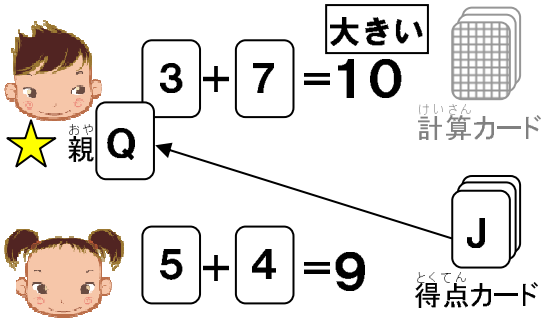


④ 親も子も③で決まった枚数の計算カードを交換する

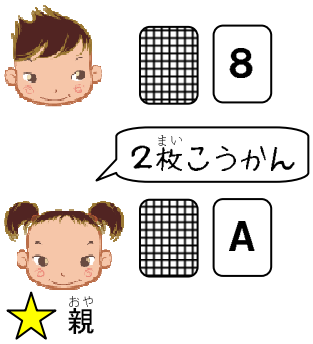


「1枚交換」の時は、どちらを交換してもよい

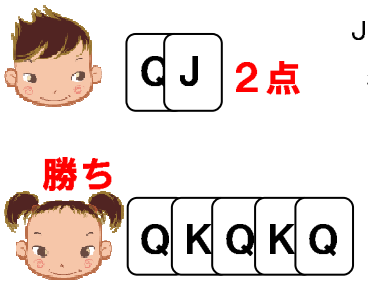
⑤ 2枚のたし算で数の大きい方が1点（得点カード1枚）もらう。



⑥ 親を交代して、勝負をつづける



⑦ 先に5点取った方の勝ち



J，Q，Kのどの得点カードも1枚1点

こんな遊び方もあります

・足し算ではなく、引き算やかけ算でやる

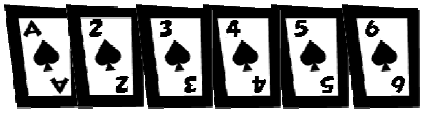
・人数を増やす（3～4人）
　3人以上でプレイするなら、勝ちとなる得点カードの枚数を2枚にする

「ひみつのじゅんばん」

概要：トランプを数字順に出すための、ひみつのじゅんばんを見つける

分野：論理思考力　　プレイ人数：１人　　対象年齢：７才～

①A(1)～6まで用意



②あるじゅんばんにならべる

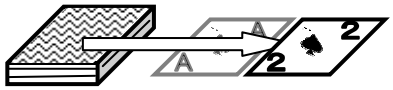
このじゅんばんを見つける
ゲームだよ

③下の図の通りにカードをだす

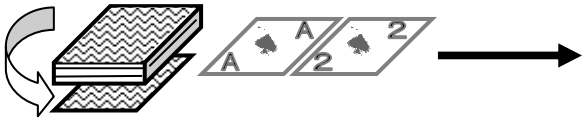
上から表向きにだす

上から裏向きのまま下へ移す

上から表向きにだす



上から裏向きのまま下へ移す



これをくりかえして・・・

④123456 とならんだらクリア！

＜チャレンジ問題＞

A（1）～6 がクリアできたら、もっと難しいもんだいにチャレンジしよう

チャレンジ１：　A（1）～８

チャレンジ２：　A（1）～１０

チャレンジ３：　A（1）～K（１３）