

Game生活の ススメ Vol.199

by TTM

2026年は午年。ウマの仲間が登場する、小さな子から大人まで皆で楽しめる、保育園や幼稚園などでも人気のゲームを紹介します。



午年もゲームでHappy

『ウマで遊ぼうの巻』

パカパカお馬 ¥4,400 ハバ社（ドイツ）



・人数：2～4人 ・年齢：3歳位～ ・時間：10～15分位

大切な道具をすべて集め、一番早く馬小屋にゴールできるのはどれかな？
かわいい馬のすごろくと、子どもの好きなパズル遊びが合わさったゲームです。

- ・ボード1枚 ・馬のコマ4個
- ・パズルボード4枚（道具ピース7個ずつ）
- ・サイコロ（赤・青）各1個 ・ハードル2個

準備 ・自分の馬を選びスタート（放牧場）に置く。
・パズルボードを1枚ずつとり、道具ピースを外す。

遊び方 ・赤と青、2つのサイコロを同時に振る。
・どちらのサイコロに従うかを自分で選び、実行する。



赤サイコロ

出た目の数だけ自分の馬を前に進める。



青サイコロ

マークが示す道具ピース（蹄鉄、荷袋、ニンジン、バケツ）をパズルボードにはめる。



★星マーク：好きな道具を1つ選べる。

道具を集めるか馬を進めるか。自分で考え、選択する楽しさを3歳位から経験できる、簡単なルールのおすすめゲームです。

・サイコロ選びが難しければ、サイコロ両方の指示に従いながら馬を進めるルールでも楽しめる。
・ハードルを使う障害レースや、サイコロを1つだけ選んでから振るルールなど難易度を上げるルールもおすすめ。

障害レース：
到着するマスがハードルの場合、1マスも動かせない。



ゴール（馬小屋）

パズルボード

道具ピース

7つすべての道具ピースでパズルが埋まっていないと馬を馬小屋へ入れることができない。

パズルボードをすべて埋めた後、一番早く馬を馬小屋に入れた人の勝ち。

スタート地点（放牧場）

ハードル

ゴール

いない、いない、動物（動物さがし）

¥1,760 アミーゴ社（ドイツ）



・人数：2～8人 ・年齢：5歳位～ ・時間：15分位

5種類、5色の動物たち。課題カードの中にいない動物をいち早く見つけよう。観察とスピード、瞬発力が求められるゲームです。

準備

・課題カードを場の中央に裏向きの山札とする。
・動物カードを表向きに山札の周りに広げる。

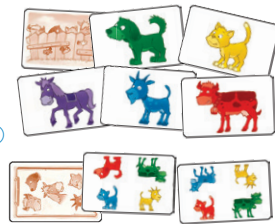
・動物カード25枚

5種類の「動物」（いぬ・ねこ・うま・やぎ・うし）

5種類の「色」（赤・青・黄・緑・紫）

・課題カード25枚

4種類の動物が描かれている。



遊び方

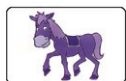
・課題カードを1枚めくる。
・皆が一斉に、課題カードに描かれていない「色」で、描かれていない「動物」のカードを探す。
・いち早く見つけたプレイヤーは答えのカードを指し、名前を呼ぶ。
・正解ならその課題カードを獲得でき、間違えたらそのラウンドは休む。
・次の課題カードをめくり、新しいラウンドを始める。



山札がなくなればゲーム終了。課題カードを一番多く集めた人の勝ち。



紫のうま！



紫がなくて…うまがなくて

課題カードと動物カードの配置を入れ替えたルールでも楽しめる。（動物カードを山札に、課題カードを表向きに広げる。）

ココタキ

¥1,760 アミーゴ社（ドイツ）



・人数：2～10人 ・年齢：5歳位～ ・時間：15分位

同じ色か同じ動物のカードを、鳴きまねをしながら出していき、ウノ系の入門ゲームです。

・カード110枚

4色（赤・黄・青・緑）のにわとり・ろば・ねこ・みつばち・うし・いぬ・ひつじ・ライオン108枚
ちょうちょ2枚

準備

・手札として8枚ずつ配る。残りを裏向きに積み山札とする。
・山札1枚を隣にめくり、場札とする。

遊び方

・場札と同じ色か同じ動物のカードを手札から1枚選び、場札の上に重ねて置く。
・カードを出すときその動物の鳴きまねをする。
・出せる手札がないときは山札から1枚とり、手番が移る。



ガオー

手札を先になくしたプレイヤーの勝ち。



「ちょうちょ」カード全てのカードの上に置いて、次の人が出す色を指定できる。

<慣れてきたらルール追加>
・赤色のカードの時は鳴き声を出さない。
・赤色のにわとりの時は「ココタキ！」他の色では「コケッコウ」と言う。

鳴き声を間違えた場合、ペナルティとして山札から2枚とる。

同じ動物を数枚同時に出せるルールや「にわとり」「ろば」「ライオン」に役割を与える上級ルールでも楽しめる。

