



遊びを学びに!

遊べる年齢の目安

6~12才

人数

1人~

+保護者

保護者ガイド

13821884-JNS

MARBLE CIRCUIT™

ロジカルな思考力を育てる マーブルメイズ

8つの球を転がしてロジカルな脳を作ろう!

セット内容

- ・ゲームボード×1個
- ・球×8個 + 予備2個
- ・遊び方カード×2枚
- ・スターターチャレンジカード
問題×10枚 答え×5枚(20問)
- ・チャレンジカード
問題×32枚 答え×16枚(64問)
- ・テンプレートカード×6枚
- ・タイル×10個
- ・ゲート×1個



遊びながら身につく力



問題解決力

1



集中力

2



論理的思考力

3



おうちの方へ

本商品をご購入いただきありがとうございます。

長友先生ワールドセクションでは、お子さまが「(自分で)できた!」と実感することをとても大事にしています。

アクティビティをする前に

お子さまに最も適した形で学んでいただくために、下記の準備をお願いします。

1. こちらのガイドをよくお読みください。
2. 基本の遊び且つレベル分けされたアクティビティの中から、お子さまに合った遊びを選びましょう。
分からないことが多すぎると、やる気や自信をなくして諦めてしまう可能性があります。学ぶ意欲や楽しんで取り組む意欲を持続させるためには、お子さまの習熟度に合った適切なアクティビティを選ぶことがとても大事になります。
3. 選ぶアクティビティによっては、お子さまの習熟度に合ったレベルになるよう予習・復習等が必要になります。
4. 事前の予習が多すぎると、遊ぶまでに時間がかかってしまい、お子さまが興味をなくしてしまうかもしれません。その場合は、もっと易しいアクティビティから始めてみましょう。

認められ、ほめられることによって、お子さまの学ぶ意欲はどんどん高まります。可能な限りたくさんほめてあげる環境を作っていきましょう。

基本の遊びに加えて、3レベルのアクティビティを記載しております。

お子さまの習熟度に合った楽しく学べるゲームを選びましょう。

達成表を活用しよう!



達成表は、お子さまの達成感やほめる機会作りとしてご活用ください。子どもはほめられることで学ぶ意欲をさらに育みます。自由欄は主に以下のような場面での使用を想定しています。

1. 独自に考えたアクティビティで遊ぶ場合
2. 次の達成まで時間がかかりそうなど、現状でも達成できそうな「ミニ目標」を追加で設定したい場合

お子さまの集中力・興味が続かなかったら…

子どもの集中力・興味はなかなか持続しないものです。集中力が切れた場合などは、いったん止めて他のゲームをしたり、時間をあけてからまた遊ぶなどして、楽しく遊ぶことをサポートしてあげてください。

親子が一緒に楽しく遊ぶことでお子様の学ぶ意欲が持続しやすくなります。

長友先生
こだわりの

21世紀型スキル“4C”ってなに？

自動化やAIの技術が日々進歩し、今の子どもたちが大人になる頃には様々な新しい職種が誕生しているでしょう。このような社会の変化に臨機応変に対応するために、今後ますます注目されていく能力が「21世紀型スキル」の「4つのC」と言われています。

Creativity

創造力

既存概念にとらわれず
考える力



Critical Thinking

クリティカルシンキング

問題を見つけ、分析・判断し
解決する力



応用力

Communication

コミュニケーション

アイデアを素早く明確に
伝える力



Collaboration

協働・協調

共通の目標を達成するために
協力する力



本紙で紹介するアクティビティは、「4つのC」のいずれかが身につくようになっています。

長友先生のワールドセレクションで遊びながら、21世紀型スキルを育んでいきましょう。

詳しくは
こちらから➡





長友先生シリーズとは？

「遊びを学びに」を合言葉に、テレビやスマートフォンの画面から離れ、親子間のコミュニケーションを増やすことを目的とした知育玩具のラインアップです。遊び方を1つに限定せず、様々なアクティビティがあることで、お子さまの成長に合わせた学び方を選ぶことができ、興味を引き出すきっかけにも繋がります。お子さまの学びが意欲を尊重し、「上手にできたときはたくさんほめてあげる」ことができるシリーズです。

はじめに



英語で遊ぼう！
Let's play in English!



8つの球が転がるルートをロジカルに考えながら、チャレンジカードで指定された数の球がターゲットスペースへ入るように10個のタイルを配置しましょう。初めて遊ぶときは、タイルの数を調整し、3個（球2つ）、6個（球3つ）、9個（球6つ）を使用する1-20のスターターレベルの問題を解きながら、球の転がり方を論理的に学んでいきましょう。

準備

ゲームボードの上部にゲートをスライドさせてセットし、ゲートの上に球を1つずつ置いていきましょう。



基本の遊び方



- ①問題を1つ選び、カード通りに球とタイルを置きましょう。



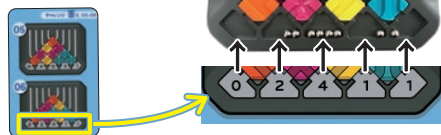
- ②球の転がり方を考えながら、ターゲットスペースの数字と入っていく球の数が同じになるように残りのタイルを置いていきます。



- ③全てのタイルを置いたら、ゲートをゆっくりとスライドさせ、球を1つずつターゲットスペースへ落としていきましょう。



- ④全てのターゲットスペースにカードと同じ数の球が入ればクリア！できるだけまでチャレンジしよう！



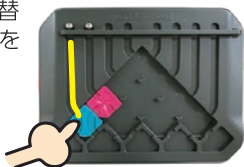
より楽しむ
ためのヒント

基本のお遊び方が難しい場合、まずは右ページのレベル1アクティビティで球の転がり方を学んでから挑戦してみましょう。なかなかクリアできないときは、正解のタイルを1つ教えてあげるなどのヒントやアドバイスをしてあげてください。問題が解けることで達成感を感じ、続ける意欲に繋がります。

レベル1

球の転がり方を 知ろう!

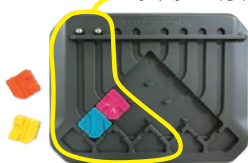
ボードに自由にタイルをセットし、指でなぞって球の行き先を予想してみよう。実際に球を転がしてタイルごとの転がり方を観察します。タイルの数や種類を替えて様々な転がり方を見てみよう。



タイルを減らして チャレンジメイズ!

スターターチャレンジカードを使い、限られたタイルと球、ボードの一部分だけでゲームをしましょう。

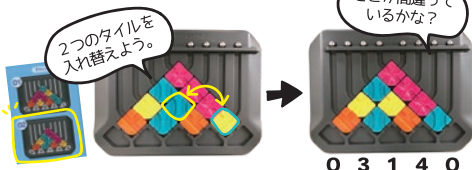
まずはココだけを使った問題にチャレンジ!



レベル2

謎解きメイズ!

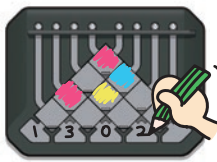
出題者は**答えのカード**を1枚選び、その通りにタイルを並べて2個のタイルを交換し、回答者にカードは見せず各ターゲットスペースに入る球の数だけを伝えます。回答者は入れ替わったタイルがどれかを見つけ、できるだけ早く正解できるかタイムを競います。



0 3 1 4 0

オリジナル問題を 作ろう!

問題を作ってテンプレートに書き、交代で問題を出し合い、早く正解した方の勝ちです。
※テンプレートカードは数枚あり、コピーして何回も使えます。または、QRコードからダウンロードして印刷して使いましょう。



テンプレートカードに球の数や置くタイルを書き込もう!

テンプレートダウンロード▶

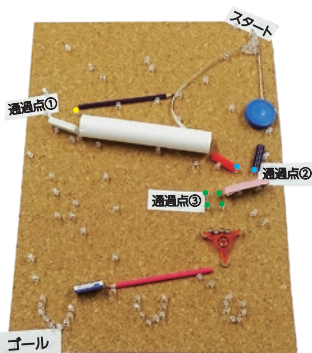


レベル3

いろんなモノで マープルメイズ!

※必ず保護者の方と一緒に作りましょう。
身の回りの物を使って、同じような仕組みのゲームを作りましょう! 例えば、コルクボードとカラーピンを使ってゲームボードを作り、スタートとゴールを設置します。数か所の通過点を必ず通るように鉛筆や消しゴムなどで自由に道を作り、球を転がします。ゴールできたら、通過点を増やしたり、ゴールの入り口を小さくしたりなど難易度をあげて挑戦してみましょう。

※カラーピンなどでケガをしないように注意してください。



▼作品例



遊び方はアイディア次第で無限大! 習熟度に合わせて楽しく学ぼう!

達成表



達成できたらチェックをしていきましょう。

1

1つ1つの球の転がり方を、予想・理解することができる。

☐

達成日

月

日

2

間違いを訂正しながら論理的に考えて答えを導き出すことができる。

☐

達成日

月

日

3

球の転がり方を論理的に考えて、自分で問題を作ることができる。

☐

達成日

月

日

4

同じような仕組みのロジックゲームを作ることができる。

☐

達成日

月

日



お子様の達成度により、上記以外の目標を立ててあげましょう。自由にお使いください。

1

☐

達成日

月

日

2

☐

達成日

月

日

3

☐

達成日

月

日

4

☐

達成日

月

日

5

☐

達成日

月

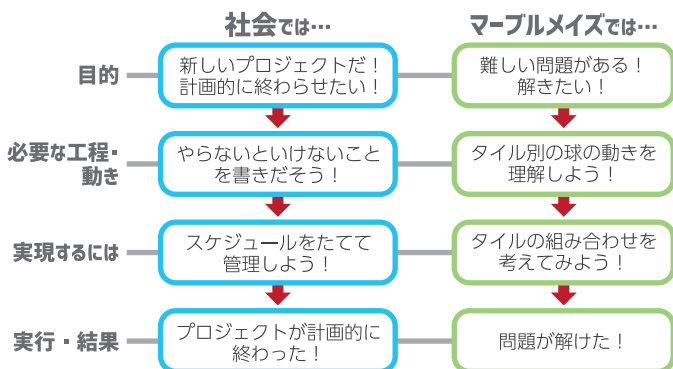
日

から一言



プログラミング的思考って？

「ひとつの目的を達成するために論理的(ロジカル)に考え、解決にいたる手順を見つけた考え方」のことです。プログラミング的思考は、社会に出ると必ず求められる力です。



マールメイズで遊ぶことで論理的な考え方が身につく、それをさらにプログラミング的思考へと楽しく自然につなげることが出来ます。間違ったりつまづいたりしてもでるまでくり返し問題に挑戦しましょう！

僕も学ばせて！



長友先生のワールドセレクションで遊んでいただき、ありがとうございました。
このシリーズをより良くしていくために、みなさまの声をお聞かせください。
右のQRよりご意見をお送りください。

ご意見
ください！



ガイド内のQRを読み込めない方はこちらからどうぞ。 dreamblossom.jp/nagatomosensei

さらに 学びを充実したものへ

お子さまの学びをさらにサポートするため、これから使える学習のアイデアを集めました。右のQRから専用ページをご覧ください。



長友先生シリーズについて詳しくはコチラから➡

遊び方の動画などのフリーコンテンツが盛りだくさん!!



dreamblossom.jp/nagatomosensei



親子で楽しく
遊んで学ぼう！

海外で楽しそうな知育玩具を
たくさん見つけてきましたよ



ドイツ・フランクフルト空港にて

子どもが大好き

なんでも子ども目線で見ると
常に新しい発見があります。
子どもと遊ぶの大好き！

自然が大好き

登山や海へ出かけよう！
自然が子どもを
育ててくれます。

日本が大好き

人生の半分以上を
日本（宮崎）で
過ごしています！

遊びを学びに！



長友先生の

**WORLD
SELECTION**
ワールドセクション

はじめまして！長友です。



訪問国

ヨーロッパ、北アメリカ、アジア、
オセアニアを中心に計27カ国



経歴・学歴

経歴

高校の物理教員、国際交流員、アウトドアイン
ストラクター、英語講師を経て知育玩具・教材
の開発、販売を始める

出身

スコットランド エディンバラ

学歴

英・リーズ大学 土木工学専攻 修士号取得
英・リーズ大学院 物理教育専攻
物理・理科教員免許取得
日本語能力試験 1級合格



趣味

アウトドア全般、島探検

好きな食べ物

インドカレー、チキン南蛮

世界各地から選りすぐりの
知育玩具をお届けします！



イギリス



Casdon
キャスドン



フランス



Lababoom
ラバブーム



ベルギー



SMRT Games
エスエムアールティ ゲームズ



アメリカ



Crayola
クレヨラ



アメリカ



Mindware
マインドウェア



宮崎県



からからつみき



株式会社ドリームブロッサムは、国内外の知育玩具、おもちゃ、
教材の日本国内総代理店業務、卸売業務・小売販売を行って
おります。子どもたちの表現力・知識・想像力を刺激し、よ
り充実した成長を促進する、子どもも大人も楽しめる商品を
幅広く豊富に取り扱っております。

発売元：

株式会社ドリームブロッサム
880-0123 宮崎市芳士 607
TEL: 0985-72-6622
www.dreamblossom.jp

楽しさふくらむ世界のおもちゃ！

**Dream
Blossom**

— ドリームブロッサム —