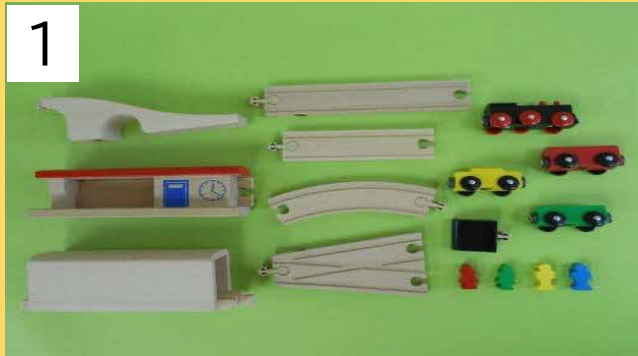


こそだ かした よう いちらん
子育てぽけっと貸出し用おもちゃ一覧



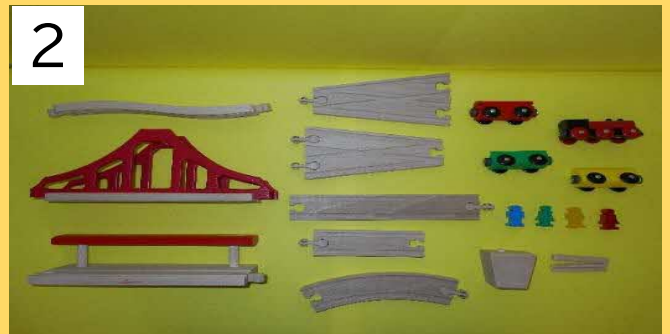
1

きしゃ すたんだーど
1 汽車 スタンダード

れーる じゆう く きしゃ おも はし
レールを自由に組んで、汽車を思いのまま走ら
せませす。レールを組むことで、子どもの想像は
さらに広がり、夢中で遊びます。

き しゃ つ ばし
2 汽車 吊り橋

れーる じゆう く きしゃ おも
レールを自由に組んで、汽車を思いのまま
走らせませす。レールを組むことで、子どもの
想像はさらに広がり、夢中で遊びます。



2

にゅー え く す ぶ れ す りょう
3 NEWエクスプレス4両

どうりよく つか ぶん こ じぶん きも
動力を使わない分、子どもは自分の気持ちを
でんしゃ たく かうそう ひろ あそ ぼとう
電車に託して空想を広げ、遊びに没頭します。
そうぞうりよく そだ
想像力を育ててくれます。



3

き かん しゃ りょう
4 機関車3両

どうりよく つか ぶん こ じぶん きも
動力を使わない分、子どもは自分の気持ちを
でんしゃ たく かうそう ひろ あそ ぼとう
電車に託して空想を広げ、遊びに没頭します。
そうぞうりよく そだ
想像力を育ててくれます。



4

5



5

クライフパズル 動物

つまんで動かして形をはめ込むことで、

子どもが達成感を味わうことができます。

ピースが一つ一つ分かれていて分かりやすい

ので、パズルの入門編としておすすめです。

6 クライフパズル 工事

つまんで動かして形をはめ込むことで、

子どもが達成感を味わうことができます。

ピースが一つ一つ分かれていて分かりやすい

ので、パズルの入門編としておすすめです。

6



7



7

ノブ付 はたらく車

つまんで動かして形をはめ込むことで、

子どもが達成感を味わうことができます。

ピースが一つ一つ分かれていて分かりやすい

ので、パズルの入門編としておすすめです。

8 クーゲルバーン

カラフルな玉がスロープを転がり、最後に鉄琴の階段を降りる時、心地よい音色を鳴り響かせます。

一定の動きを繰り返す安定感や、一度に転がす玉

の数や間隔でスピードや音の響きが変わります。

8





9

9

クネクネバーン

くねくねばーん だい くら けいしゃ きゅう
クネクネバーン・大に比べると、傾斜が急で
みじか すびーど かん あじ
短いため、よりスピード感が味わえます。
すびーど な つぎ
ゆっくりなスピードに慣れてくると、次の
すてっぶ たの
ステップとして楽しめます。

10

クネクネバーン・大

くねくねばーん だい
れんけつしゃ からふる くるますろーぶ はし
連結車やカラフルな車がスロープを走っていく
たんじゆん うごき きたい どお うき
単純な動きのおもちゃですが、期待通りの動き
けっか たい たの まんぞくかん え
や結果に対する楽しさや満足感を得られるおも
ちゃです。

10



11



11

ネフスピール

こ せいちょう あ なが あそ つみ き
子どもの成長に合わせて永く遊べる積み木
あか たんじゆん つ あ
です。赤ちゃんのうちは、単純に積み上げ
くず たの ばらん す
崩して楽しむことができます。バランスを
こうど つ かた
とった高度な積み方もできるようになりま
す。

12

リグノ

くず つ いがい ぬ
「崩す」「積む」以外に、「はめる」「抜く」
く た ねんれい おう あそ かた
「組み立てる」と年齢に応じた遊び方ができる
ばんのう つ き
万能な積み木です。

12



13



13

こ ろ こ ろ し ろ ぶ お ん

コロコロシロフォン

こ っ て おお ぼ ー る
 子どもの手の大きさになじみやすいボール
 さ い ず ぼ ー る すろーぶ うえ ころ
 のサイズです。ボールをスロープの上に転
 げると、鍵盤の上を転がり、きれいな音色
 けんばん うえ ころ ねいろ
 たの
 を楽しむことができます。

ぼ ー る と ら っ く ろ ー り ー

14 ボールトラック・ローリー

にんぎょう た っ ち すず ちい
 人形にタッチしたり鈴をならしたり、小さな
 こ にぎ おお き ぼ ー る すろ
 子どもも握りやすい大きな木のボールが、スロ
 ーぶ じぐざぐ ころ
 ープをジグザグ・ゆらゆらとゆっくり転がるの
 め ついし あか
 で目で追視する赤ちゃんにもぴったりのおもち
 やです。

14



に っ く すろーぶ

15 ニック スロープ

こ ろ こ ろ すろーぶ ころ
 ゆっくりコロコロと、スロープを転がるおもち
 すびーど かんきゅう どくとく うご かたち
 やです。スピードに緩急がある独特な動きや形
 ころ うご ちが こ あ
 によって転がる動きが違い、子どもたちを飽き
 させません。

15



お ー ぼ ー る

16 オーボール

あか て じゆし
 赤ちゃんの手でもつかみやすく、樹脂でできて
 やら けが
 いるため柔らかく、怪我をしにくいおもちゃで
 あな て な さまざま たの
 す。穴に手を入れたり、投げたり、様々な楽し
 かた
 み方ができます。

16





17

17 パロ

ぼんたい ぼーる お たた ぼーる した
 本体にボールを置いて叩くと、ボールが下に
 お ころころ ころ お たた
 落ちてコロコロと転がります。置いて叩いて
 お しんぶる あそ く かえ
 落とすというシンプルな遊びですが、繰り返
 す こ さいてき て たた
 しが好きなお子には最適です。手で叩いて
 たの
 も楽しめます。

18 大工さん

きいろ わくつ あな べぐ はんまー たた こ
 黄色い枠付きの穴からペグをハンマーで叩き込
 むと、横にあった穴から別のペグが飛び出
 して
 よこ あな べつ べぐ と だ
 きます。子どもにとっては、なんとも不思議な
 こ ふしぎ
 光景で、夢中で遊びます。



18

19 手押しメリーゴーランド

て お めりー ごーら んど
 にぎ ぼう も うご もくきゅう たば
 握り棒を持って動かすと、木球の束がくるくる
 まわ ひろ
 と回りながら広がります。
 うご おもしろ あそ
 その動きが面白いので、どんどん遊びたくな
 ります。



19

20 カラーむかで

ふ し ぎ うご こ め づ
 不思議な動きに、子どもの目はくぎ付け。
 はいはい はじ あか め まえ うご
 ハイハイを始めた赤ちゃんの目の前で動
 くと、喜んで追いかけてきます。
 ある じぶん ひ ば あそ
 歩くようになると、自分で引っ張って遊
 びます。



20

21



22 フックス・スタックバケツ

バケツの中におもちゃを入れて遊んだり、
積み重ねて積み木のように遊ぶこともでき
ます。はっきりした色使いは、赤ちゃんに
も認識しやすく設計されています。

21 WALTERむかで

色彩感覚が未発達の赤ちゃんでも認識しや
すい赤を基調とした親しみやすいおもちゃ。
ひもを引っ張るとカラフルな木の玉がクルクル
まわる独特な動きが子ども達を惹きつけます。

22



23



23 マグネットメイズ・サブマリン

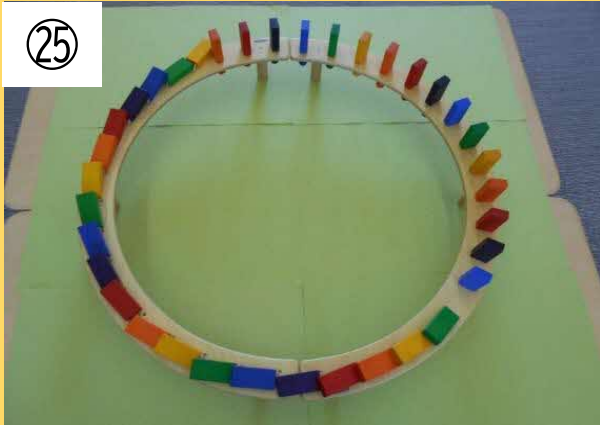
知育にもよい磁石迷路で、磁石のペンで迷路
の中の玉を動かすことができます。
玉が外に出ることもなく、ペンもコードでつな
がっているので安心です。

24 ストレートドミノ大

バラバラになったり、面倒な片付けも必要なし！
小さいお子さまでも、簡単にドミノが楽しめる
おもちゃです。木の優しい音が心地よく、カラ
フルできれいな色も魅力的です。

24





25

りんぐどみの

25 リングドミノ

すトレーとどみの

ストレートドミノより、もっとたくさんの

どみの

ドミノを楽しみたい方におすすめ。

てさき

より、手先の感覚や、器用さが身に付き、

しゅうちゅうりよくやしな

集中力を養うことができます。

ぱたぱた ぼくす しょう

26 パタパたぱふBOX・小

あか き おく

赤ちゃんは記憶することがだんだん上手になり

ます。

かく み あそ だいす はこ い

隠したものをを見つける遊びが大好きで、箱に入

れたり、箱から出したりして大喜びです。

26



びる で いんぐ かっぶ

27 ビルディング・カップ

こっぶ なか

コップの中におもちゃを入れて遊んだり、

積み重ねて積み木のように遊ぶこともでき

ます。はっきりした色使いは、赤ちゃんに

いろづか

ます。はっきりした色使いは、赤ちゃんに

にんしき

も認識しやすく設計されています。



27

べんたぐろっけん

28 ペンタグロッケン

ふあ し

ファ・シがなく、共鳴音の質の良さが、深み

ねいろ つく だ

のあるふくよかな音色を作り出します。

ぶろ おーけすとら がっき つく

プロのオーケストラの楽器を作っている会社

つく

が作っているおもちゃです。

28



29



29

かえるさんジャンプ

しよく かえる ゆびさき はじ じゃんぶ
4色のカエルを指先で弾いて、ジャンプさ

せるおもちゃです。

はこ もくひょう なんこい
箱を目標にして、何個入れることができる

きそ あ たの
か競い合っても楽しめます。

30

ロディ

たの あそ の と
またがって楽しく遊ぶことができ、乗って飛び

は ばらんす かんかく きんにく そだ
跳ねるだけで、バランス感覚や筋肉が育つおも

ちゃです。

30



31

ドラム玉落とし

じょうげさか たま いた あな
上下逆さにすると、玉がしきり板の穴をくぐり

お 落ちていきます。はじけるような玉の動きと

おと たの あか
音がにぎやかで、楽しくなります。赤ちゃん

にもおすすめです。

31



32

ミニバス白木

どいつ けらーしゃ の もの
ドイツのケラー社の乗り物おもちゃです。

あたた かーぶ とくちょう まる
温かみのあるカーブが特徴です。丸みのある、

て できいん じょうぶ
手にしっくりとなじむデザインでとても丈夫な

おもちゃです。

32



33



みにばすあか

33 ミニバス赤

どいつけらしゃのもの

ドイツのケラー社の乗り物おもちゃです。

あたたかーぶとくちょうまる

温かみのあるカーブが特徴です。丸みのある、

てでざいんじょうぶ

手にしっくりとなじむデザインでとても丈夫な

おもちゃです。

びーけーだぶるしらき

34 PKW白木

どいつけらしゃのもの

ドイツのケラー社の乗り物おもちゃです。

あたたかーぶとくちょうまる

温かみのあるカーブが特徴です。丸みのある、

てでざいんじょうぶ

手にしっくりとなじむデザインでとても丈夫な

おもちゃです。

34



びーけーだぶるあか

35 PKW赤

どいつけらしゃのもの

ドイツのケラー社の乗り物おもちゃです。

あたたかーぶとくちょうまる

温かみのあるカーブが特徴です。丸みのある、

てでざいんじょうぶ

手にしっくりとなじむデザインでとても丈夫な

おもちゃです。

35



びーけーだぶるあお

36 PKW青

どいつけらしゃのもの

ドイツのケラー社の乗り物おもちゃです。

あたたかーぶとくちょうまる

温かみのあるカーブが特徴です。丸みのある、

てでざいんじょうぶ

手にしっくりとなじむデザインでとても丈夫な

おもちゃです。

36



37



37 バス (大) 赤

ドイツのケラー社の乗り物おもちゃです。

温かみのあるカーブが特徴です。丸みのある、手にしっくりとなじむデザインでとても丈夫なおもちゃです。

38 バス (大) 白木

ドイツのケラー社の乗り物おもちゃです。

温かみのあるカーブが特徴です。丸みのある、手にしっくりとなじむデザインでとても丈夫なおもちゃです。

38



39 コンロ台

卓上に引っ掛けるだけの簡単に設置できる

コンロ台で、ティータイムセットやコンロツールセットなどと一緒に使うことで、よりままごと遊びを深めることができます。

39



40 カッティング・

モーニングセット

ままごとあそびは、子どもの心を育ててくれる大切な遊びです。お母さんやお父さんなど、自分以外の色々な人になったり、様々な職業を模倣して遊びます。

40



41



て い - た い む せ っ と
41 ティータイムセット

ママごとあそびは、^こ子どもの^{こころ}心を^{そだ}育ててくれる大切な遊びです。お母さんやお父さんなど、^{たいせつ}自分^{あそび}以外の^{かあ}色々な^{とう}人^{ひと}になったり、^{さまざま}様々な^{しょくぎょう}職業^{もほう}を^{あそ}模倣して遊びます。



42

ら ん ち た い む せ っ と
42 ランチタイムセット

ママごとあそびは、^こ子どもの^{こころ}心を^{そだ}育ててくれる大切な遊びです。お母さんやお父さんなど、^{たいせつ}自分^{あそ}以外の^{かあ}色々な^{とう}人^{ひと}になったり、^{さまざま}様々な^{しょくぎょう}職業^{もほう}を^{あそ}模倣して遊びます。

42



43



43

こ ん ろ つ ー る せ っ と
43 コンロツールセット

ママごとあそびは、^こ子どもの^{こころ}心を^{そだ}育ててくれる大切な遊びです。お母さんやお父さんなど、^{たいせつ}自分^{あそび}以外の^{かあ}色々な^{とう}人^{ひと}になったり、^{さまざま}様々な^{しょくぎょう}職業^{もほう}を^{あそ}模倣して遊びます。

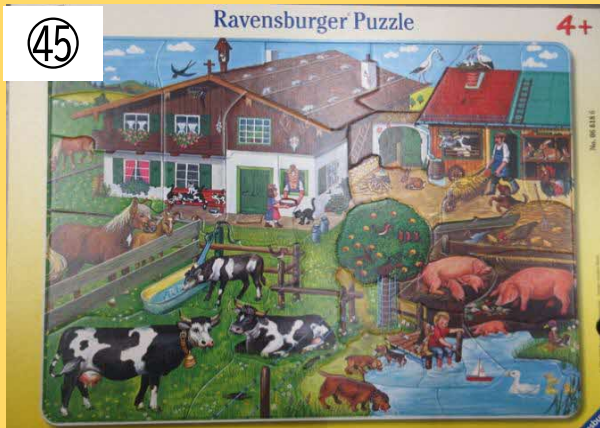
44

そ ふ と ベ ビ ー - ちゃ いろ め
44 ソフトベビー (茶色瞳)

子どもは自分がしてもらったことと同じように人形のお世話をすることが大好きです。^こ単^{じぶん}なる^{おな}物^{にんぎょう}ではない^{せ わ}人形^{だ い す}がいる^{たん}ことで、^{もの}子^{にんぎょう}どもの^こ遊び^{あそ}は^か変わ^{びんくぶる}ってきますよ。^{えら}ピンクとブルーで選べます。

44





45

Ravensburger Puzzle

4+

ば ね る ば ず る め ぎゅう
45 パネルパズル (目パチ牛)

ば ず る ゆびさき て つか うご つ
パズルには指先や手を使う動きがたくさん詰
まっています。また、子どもの集中力や記憶
りよく つちか こ じしん
力を培ったり、子ども自身ができる！という
たっせいかん あじ
達成感を味わうことができます。

ば ね る ば ず る ずー
46 パネルパズル (ZOO)

ば ず る ゆびさき て つか うご つ
パズルには指先や手を使う動きがたくさん詰
まっています。また、子どもの集中力や記憶
りよく つちか こ じしん
力を培ったり、子ども自身ができる！という
たっせいかん あじ
達成感を味わうことができます。



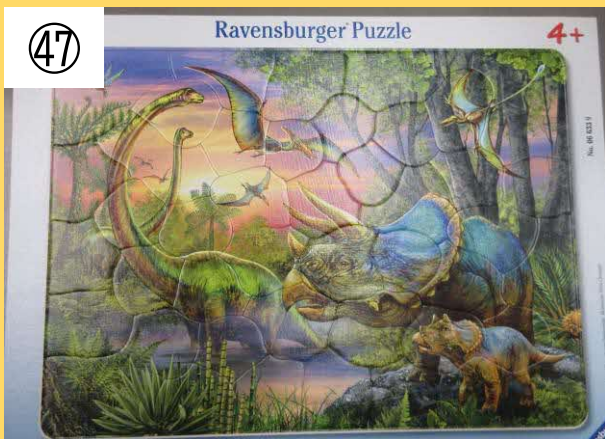
46

Ravensburger Puzzle

4+

ば ね る ば ず る きょうりゅう
47 パネルパズル (恐竜)

ば ず る ゆびさき て つか うご つ
パズルには指先や手を使う動きがたくさん詰
まっています。また、子どもの集中力や記憶
りよく つちか こ じしん
力を培ったり、子ども自身ができる！という
たっせいかん あじ
達成感を味わうことができます。



47

Ravensburger Puzzle

4+

べ び - ぶ ろ っ く こ る ど ば
48 ベビーブロック・コルドバ

か ら ぶ る かたち つ き すず はい
カラフルでいろいろな形の積み木。鈴が入って
ふ りんりん な ひかり
いて振るとリンリンと鳴ったり、光にあてると
きらきら あか たの
キラキラしたり、赤ちゃんから楽しむことがで
つ き
きる積み木です。



48

BALUSTEINE CORDOBA HABA

52 果樹園ゲーム

さいころ ふ さいころ め おな いろ
サイコロを振り、サイコロの目と同じ色の
ふる 一つ つ じぶん ばすけっと
フルーツを摘んで自分のバスケットに入れ
ばすけっと め ばあい す ふ
ます。バスケットの目の場合は、好きなフ
る 一つ こつ からす
ルーツを2個摘むことができます。カラス
め ばあい からす ばずる ちゅうおう
の目の場合は、カラスのパズルを1つ中央
からす え うえ お
のカラスの絵の上に置きます。

52



53 スティック

す て い っ く たば ま
すべてのスティックを束にしてよく混ぜま
す。束を立てるようにテーブルの上に置い
て、上からリングを通します。

じゅんばん さいころ ふ で め いろ おな
順番にサイコロを振り、出た目の色と同じ
色のスティックを1本抜き取ります。

ぬ お さいころ つぎ ひと わた す
抜き終わったら、サイコロを次の人に渡し
ていっく たば くず げーむ しゅうりょう
ティックの束が崩れたら、そこでゲーム終了
です。また、スティックが残り3本になった
らゲーム終了です。

53



54 こぶたのレインボーレース

からふる こぶた こま
カラフルなコブタくんたちをコマにした
す ころく とし たが せなか と
スゴロクです。時にはお互いの背中に飛
び乗りながら、道を増やし、前へと進み
ます。一番初めにゴールした人の勝ちです
が、同時に何人もがゴールすることも!?
る - る か しょうにんずう だいにんずう
ルールを変えれば、少人数から大人数ま
での あそ
で楽しく遊ぶことができます。

54



55 階段の上のおばけ

ぶれーやー さいころ ふ かいだん いちばん
 プレーヤーは、サイコロを振って階段の一番
 うえ め で
 上をめざします。おばけの目が出たら、どれ
 こ
 かの子どもにおばけをかぶせます。

じぶん いろ おぼ
 しっかり自分の色を覚えておきましょう。

かいだん ふたりいじょう め で
 階段のおばけが2人以上でおばけの目が出た
 とき す どうし ばしょ こうかん
 時は、好きなおばけ同士の場所を交換すること
 ができます。ゴールした時に、おばけの下にい
 こ いろ ぶれーやー か
 る子どもの色のプレーヤーが勝ちになります。



56 にわたりのおいかけっこ

かた かーど うえ の にわとり
 たまご型のカードの上に乗ったニワトリを
 とけいまわ すす ま なか かー
 時計回りに進めていきます。真ん中のカー
 ど しんけいすいじゃく ようそ
 ドをめくる、神経衰弱の要素もある、みん
 たの ぼーどげーむ
 なで楽しめるボードゲームです。

まえ にわとり お こ
 前にいるニワトリを追い越して、しっぽを
 ほか にわとり お こ
 もらいます。他のニワトリを追い越して、

ぜんぶ と
 全部のしっぽを取ろう！



57 色いろおふとん

にん ようせい ふとん
 5人のおねむの妖精さんに、お布団をかけ
 げーむ いろ ふ
 てあげるゲームです。色サイコロを振って
 ふとん げつと じぶん てもと ようせい
 お布団をゲット！自分の手元にいる妖精さ
 んにかけてあげることができます。

さいころ くろ め で こ
 サイコロの黒い目が出たら、いたずらっ子

ようせい ふとん と
 の妖精さんにお布団を取られてしまうので
 ようちゅうい はや じぶん てもと
 要注意！いち早く、自分の手元にいるすべ

ようせい ふとん か
 ての妖精さんに、お布団をかけたら勝ち！



げ む わ に の
58 ゲーム・ワニに乗る？

いろいろな動物たちをワニの上に積み上げ
ていくゲームです。指先とサイコロの運
を使って、手持ちの動物すべてをいち早く
積み上げることできた人の勝ちです。
上級者向けのルールにしたり、1人でい
つの動物を積み上げられるか挑戦したりと、
工夫次第で、様々な遊びを楽しめます。



58



59

ぱ きんぐ げ む
59 パーキングゲーム

サイコロを振って6色各1個ずつ全部の車
を早く集めた人の勝ちです。サイコロを振
って出た色の車を持っていたら、左となり
の人にその色の車を渡さなくてはなりませ
ん。同じ色目のサイコロを出さないようにし
て、皆より早く6色の車を集めよう！

で ゆ お
60 どれがいっしょデュオ

15枚のカードをよくきって、裏向きに置
きます。裏向きカードを2枚並べて置か
す。2枚のカードの中には、同じ配色の物
があります。いち早く見つけたプレーヤー
は、指さします。正解したプレーヤーは、
1枚カードをもらい、裏向きのカードを
めくってもう一度探します。裏向きのカード
の山がなくなった時点で、一番多くのカード
を持っている人の勝ちです。



60

61 テディメモリー

みんなのよく知っている神経衰弱です。

最大の特徴は、カードが可愛らしくまさに

できていること！大きく厚みのあるカード

で、小さな子にも扱いやすくなっています。

子どもの年齢に応じて、神経衰弱以外にも

いろいろな遊び方ができます。

言葉を覚え始めた子に合わせたルールもあり、幅広い年齢で楽しめます。

61



は り が り

62 ハリガリ

順番に自分の手持ちのカードの山から、

一番上のカードをめくりま

みんなの出したカードの中で、同じ果

物が5個そろった時に鐘を鳴らします。

一番最初に鐘を鳴らした人が、場に出

ているカードをすべてもらうことができま

す。自分の番が回ってきた時に、カード

がなくなっている場合、その人はゲーム

から外れます。カードを持っている人が

二人になり、多くのカードを持っている

人が勝ちです。

62



63 ハリガリジュニア

カードは均等に配り、裏向きで自分の前に置

きます。順番に自分の手持ちのカードの山から一番上のカードをめくります。同じ色の笑

ったピエロが2枚そろうまで順番にめくって

いきます。そろったら、自分の番に関係なく

できるだけ早く鐘を鳴らします。いち早く鐘

を鳴らした人は全部のカードをもらえます。

誰かのカードがなくなった時を最終ラウンドと

し、一番多くのカードを持っている人の勝ちです。

63



64 バルーンズ

5枚の風船カードを持ち、順番にアクションカードを引きます。引いたときに、「割れる」「飛んでいく」が出たら、自分の同じ色の風船カードを裏向きにします。一人のプレイヤーの手持ちのカードがすべて裏向きになったらゲーム終了です。

その時、一番多く風船カードが残っている人の勝ちです。

64



65



こ こ た き
65 ココタキ

まい かーど くぼ のこ うらむ
8枚ずつカードを配り、残りは裏向きにし

ちゅうおう お
て中央に置きます。

じぶん ばん き おな いろ かーど おな
自分の番が来たら、同じ色のカードか同じ

どうぶつ かーど だ かーど だ とき
動物のカードを出します。カードを出す時、

どうぶつ な だ あかいろ か
動物の鳴きまねをして出します。赤色のカ

ーど だ とき な に
ードを出す時は、鳴きまねはしません。ニ

わとり あか かーど とき ここたき
ワトリの赤のカードの時にだけ「ココタキ！」

い ても かーど
と言います。手持ちのカードがなくなった

ひと か
人の勝ちです。

れ い ん ぼ - す ね - く
66 レインボースネーク

なが にじいろ へび つく ひと か
なるべく長い虹色のへびを作った人が勝ち

あそ へび あたま ひと すく
という遊びです。へびは頭が一つ、少なく

ひと なか いっぽん も
とも一つのお腹と一本のしっぽを持ってい

なければなりません。

ふ かーど
伏せているカードがなくなるまで、めくっ

かーど
て、カードがなくなったらおしまいです。

66



67



67 いない、いない、動物

ま なか かだい かーど うらむ お
真ん中に課題カードを裏向きに置いて、
どうぶつ かーど まわ おもてむ ひろ
動物カードをその周りに表向きに広げて
なら ま なか かーど やま いち
並べます。真ん中のカードの山から、一
まいおもてむ お かーど
枚表向きにして置き、そのカードにいな
どうぶつ いろ かーど さが
い動物でかつ、ない色のカードを探しま
み ぶれーやー かーど
しょう。見つけたプレイヤーは、カード
ゆび ほろび かーど
を指さします。ご褒美にそのカードをも
らひん てもと お
らい、自分の手元に置きます。

かだい かーど お いちばんお
課題カードがなくなれば終わり、一番多

かだい かーど も ひと か
くの課題カードを持っている人の勝ちです。

68 リトルゲームニャーニャー

まい かーど くば ても
5枚ずつカードを配ります。手持ちから1
まい ば で かーど おな いろ
枚、場に出ているカードと同じ色、もしくは
おな えがら ねこ うえ だ
同じ絵柄の猫をその上に出していきます。
ても かーど さいご まい とき
手持ちのカードが最後の1枚になった時、
き にゃーお
みんなに聞こえるように「ニャーオ！」と
い さいご まい だ
言いましょう。そして、最後の1枚を出す
でき にゃお にゃお にゃ
ことが出来たら、「ニャオ！ニャオ！ニャ
お よろこ こえ だ
オ！」と喜びの声を出示しましょう！
いちばんさいしょ あ ねこ ねこ
1番最初に上がれば猫をもらえます。猫を
2ひきあつ じてん げーむしゅうりょう
2匹集めた時点でゲーム終了です。

68



