

防災を“楽しんで学ぶ”！

災害を“ビースト”に見立てて立ち向かう本格カードバトルゲームが登場

アンケートでは教師の75%が「導入を検討したい」と回答。7月1日よりCAMPFIREにてクラウドファンディングを開始。

■ 防災の現場から生まれた、“まったく新しい教材”

能美防災株式会社（本社：東京都千代田区／代表取締役社長：長谷川雅弘／資本金：133億2百万円、東証プライム上場）は、ボードゲームの総合会社「株式会社ピチカードデザイン」と共同で、小学校高学年以上を対象とした防災学習系本格カードバトルゲーム『災害ビースト・バトルアタック』を開発。このたび、一般販売に先駆けて7月1日よりクラウドファンディングを開始しました。

本ゲームは、「火災」「地震」「大雨」「強風」「熱中症」などの災害を“ビースト”としてビジュアライズし、子どもたちが仲間と協力してカードとサイコロを駆使しながら災害に立ち向かう設計です。

“ゲームで学ぶ”という仕掛けを通じて、**災害時に必要な判断力・備えの知識を自然に習得**できる体験型教材として設計されています。



■ 教育現場の切実な声が、開発の原点

本プロジェクトは、現役の教員から寄せられた以下のような声を受けて始まりました。

- 「防災の授業に割ける時間が限られている」
- 「防災の専門知識がなく、教えるのが不安」
- 「“教材研究”や準備に時間をかけられない」

特に小中学校では近年、防災教育が拡充される一方、**教材の質・準備コスト・興味喚起の面で課題**が山積しています。

■ 教師 150 人へのアンケートでは、75%以上が導入に前向き

開発初期段階で実施した全国の教員 150 名への調査では、

- 「ぜひ導入したい」21.9%
- 「導入を検討したい」53.5%

と、**75%以上の先生が前向きな関心を示す結果**となりました。回答理由の中でも特に多かったのが、

- 「子どもが夢中になれる教材が不足している」

という点でした。

■ゲームの特長：楽しさ × 実用性 × 教育的価値

1. 災害が“ビースト”に！

火災＝「かさいドラゴン」、地震＝「じしんゴーレム」など、災害をモンスターとして表現。
子どもたちの想像力を刺激するビジュアルとネーミング。

2. 自ら考える設計

「どんな備えが必要か？」を自分で予想し、**チームで考える“思考型・判断型”ゲーム**。
正解を覚えるのではなく「なぜ必要か？」を学ぶ構造。

3. 授業にも使える短時間プレイ

1回のプレイ時間は**約15分**。
授業、放課後活動、防災イベントなど、教育プログラムに組み込みやすい設計。

4. 繰り返し学べる構造

ゲーム中で成功しても、失敗しても、それが「気づき」になる設計。
遊ぶたびに新しい学びが得られるリプレイ性。

5. 協力型プレイで対話が生まれる

実際の災害時と同じように、プレイヤー同士が助け合い、
相談しながらゲームを進める**協力型設計**。
学年や立場を超えた対話も促進。



■クラウドファンディング概要

- プラットフォーム：[CAMPFIRE ページはこちら](#)
- 実施期間：2025年7月1日～2025年8月31日（2ヶ月間）
- リターン発送：9月中旬～
- リターン例：カードゲーム1セット2,980円（税込、送料込） | 複数セット割引プラン



■会社概要

名称：能美防災株式会社
代表者：代表取締役社長 長谷川 雅弘
所在地：東京都千代田区九段南 4-7-3
設立：1944年5月5日（創立：1916年12月）
資本金：133億2百万円（東証プライム市場）
主な事業：各種防災設備・システムの企画、開発、設計、施工、保守と各種防災機器の設計、製造、販売
URL：<https://www.nohmi.co.jp>

■本リリースに関する問い合わせ先

能美防災株式会社 総合企画室 マーケティンググループ 担当：加藤
TEL：03-3265-0218