

全体発表会用パワーポイント

分科会NO.3 遊んで学べるすごろくを造ろう！！

2010年度 総合演習

遊んで学べるすごろくを作ろう!!

№3 井門分科会

安西徳恵 井川武宗 石井孟明 加賀谷慶之 泉玉祐佳 佐藤綾香
 佐藤朋子 高橋亜子 田島敬己 本間隆造 湯瀬剛 田中理恵
 川村さやか 斉藤裕介 竹田健太郎 千葉和輝 中川翔平 古内美帆
 渡智雅 滝原香南 下田友紀 安田かおり

1. すごろくー絵双六とは

絵双六とは、紙に振出しと上がりまでのコースが設定され、そのコース上のマスの中に絵が描かれている。複数の遊び手がサイコロを振って自分の駒を進め、上がりを競うゲームである。



2. 絵双六の歴史

- 江戸時代の元禄年間には、道中双六・野郎双六(芝居双六)などが絵入りの双六が遊ばれるようになり、後期になると勲善懲悪や立身出世などのテーマ性を持ったものや浮世絵師による豪華な双六も出現するようになる。その一方で、春画などを用いたり、賭博性を持たせた双六も存在したため、天保の改革などにおいては禁圧の対象となっている。
- 明治時代以後は文明開化・富国強兵をテーマにしたものも現れ、次第に国民教化の手段として用いられるようになっていった。また、児童雑誌の付録として欠かせないものとなった。
- 戦後、遊びの多様化や社会の変化から双六は衰退したと言われている。しかし、今日のボードゲームやテレビゲームの中にさいころ(あるいは代用品としてルーレット)を用いてゲームを進行させる作品が多く存在しており、これらを双六の進化・発展した姿であると考える事も出来る。(Wikipedia より)

(1)時代ごとの絵双六一覧

時代	すごろくの種類
江戸	①道中双六(旅程を双六のコースにする) ②歌舞伎(役者)双六(物語を双六のコースにする。登場人物をコースに配置する) ③華伶双六(生活をコースにする) ④人生・出世双六(人生や出世をコースにする)
明治	①文明開化双六(文明や産業等の発展をコースに設定する) ②軍事双六(軍人や戦争等をテーマにコースを設定する)
大正・昭和 (戦前・戦中)	①付録双六(雑誌や本の付録としての双六) ②広告双六(商店や会社の広告用双六) ③時事双六(出来事を紹介する双六) ④空想・未来双六(空想や将来・未来を描いた双六) ⑤軍事・戦争双六(軍事や戦争に関する双六)
昭和・平成 (戦前・戦中)	①マンガ・アニメ双六(マンガ・アニメのキャラを使った双六) ②芸能人双六(俳優・タレント・歌手などの双六) ③教育用双六(学習や教育用に作られた双六) ④書籍・絵本双六(本としての双六) ⑤生きグッズ双六(生体の生き物が双六) ⑥変形双六(絵双六形式に付加・変形を加えた双六)

(2)双六紹介



江戸時代: 百人一首むべやま双六

明治時代(1895年): 日清文戦詩語録

大正時代(1913年): 教員雙六

昭和時代(1932年): 立志成功双六

昭和時代(1949年頃): 原子双六(湯川秀樹博士)

平成: ゲームパズルDORAEMON

3. 遊びと学びが満載のすごろく

どの時代のすごろく(絵双六)にも、遊びと学びが満載であるものが数多く見られます。

そこで、私たちは教育や学習という観点から、オリジナルなすごろくを作ることになりました。

4. すごろくを作る

- (1) テーマを決める。
地理、歴史、政治、社会、人物など
- (2) コース形式を決める。
 - ① 「ふりだし」と「上がり」の位置
 - ② コースの型(渦巻き状<円型、角型>、蛇行状、捻り状等)
- (3) マスの数を決める。
 - ① マスをいくつにするか
 - ② 絵をいくつ設定するか

- (4) 駒を作る
 - ① 駒の数
 - ② 駒の絵 *テーマに関連した駒
 - ③ 駒の形
- (5) ゲーム性と学習機能を組み込む
 - ① マスごとに指示・条件を設定する(一回休み、振出しに戻るなど)
 - ② どんな学びをさせるのか、学びの機能を設定する
 - ③ 面白さと楽しさを組み込む

- (6) 表現や芸術性を組み込む
 - ① 絵柄、画材などの工夫
 - ② アイデア、美しさ、新奇性など
- (7) サイコロ等の設定
 - ① サイコロ、ルーレットなどの設定
 - ② さいの目の数、ルーレットの数字の数

5. 私たちが作ったすごろく

- (1) 童話すごろく(人環女子チーム)
- (2) 目指せエコマスターすごろく(あんころもちチーム)
- (3) 東北&北海道B級グルメすごろく(チーム・スティッチ)
- (4) 江戸時代すごろく(チーム歴女☆)
- (5) 三国志すごろく(教科教育+αチーム)
- (6) 歴代内閣総理大臣すごろく(社教研男子チーム)
- (7) すごろく「総理大臣になろう！」(地域科学チーム)
- (8) 世界の通貨すごろく(team TKB)

(1) 童話すごろく(人環女子)

① すごろくの概要

その名の通り、童話すごろくです。桃太郎などの日本昔話からディズニーでおなじみのシンデレラなど幅広い童話を取り入れました。対象者は幼稚園から小学校低学年です。



② 遊びと学び

遊びの工夫

サイコロを振り、出た目の数進みます。童話マスに止まったら、マスの中に書いてあることに従わなければなりません。出来たたくさんさんの童話マスに止まって楽しみ、GOALを目指しましょう！！

学び

童話すごろくを通し、こんな童話があるんだ、読んでみたいという読書への積極性を高め、また、すごろくをきっかけに読むことにより童話から得られる教訓を学ぶことができます。

全体発表会用パワーポイント

分科会NO.3 遊んで学べるすごろくを造ろう！！

(2) 目指せエコマスターすごろく(あんころもち)

① すごろくの概要



人気ゲームのマップ上を進みながら、エコに関するクイズに答えていき、ゴールである「エコマスター」を目指す。

② 遊びと学び

遊びの工夫

サイコロを振って出た目の分だけペットボトルのキャップでできたコマを進め、要所に設けられている〇×式の「エコクイズ」に答えながらゴールを目指していく。

学び

すごろくのテーマに人気のキャラクターを使うことで、子ども達の興味を持たせ、すごろくを楽しむこと、クイズに答えることを通して身近にできるエコ活動や地球環境問題に関心を持つことができる。

(3) 東北&北海道B級グルメすごろく(ステイッチ)

① すごろくの概要

東北地方と北海道のB級グルメを巡るすごろく。北見塩焼きそば、富良野カレー、室蘭やきとり、青森しょうが味噌おでん、あい掛け神代カレーなど、B級グルメが勢揃いです！



② 遊びと学び

遊びの工夫

ルールは1～3の目が入ったさいころを振り、B級グルメのあるマスにとまった場合、カードをもらうことができる。全員がゴールした時点で最もたくさんカードを持っている人の勝利。

学び

自分の県にあるB級グルメを知るだけでなく、どんな場所にあるのか、どのような食材が作られているのかまで考えることができる。

(4) 江戸時代すごろく(チーム歴女☆)

① すごろくの概要



このすごろくは江戸時代を切り開いた徳川15代将軍を中心としています。各将軍がどのような人物でどのようなことをしたのかをすごろくをしながら楽しく学べるような形になっています。

② 遊びと学び

遊びの工夫

- ・ルールに関しては普通のすごろくと変わりません。
- ・各将軍によってマスの色が変わっているため色の変化で視覚的に将軍が変わったことを捉えることが出来ます。またコマが武士の形となっているので当時の武士の気分になって楽しむことが出来ます。
- ・各将軍の肖像画や将軍が行ってきたこと、将軍の奇怪な行動をすごろくを進めていきながら知ることが出来ます。

学び

- ・このすごろくは社会科の学習で活かすために制作しました。江戸時代は15代もの将軍がいて事象を捉えることが比較的難しいため、遊びながら将軍の名前・実施した政策・性格を同時に学ぶことが出来ます。
- ・暗記と捉えがちな歴史を、子どもたちの関心を高めながら学ぶことが出来、このすごろくを元に学習を展開していくことが可能です。

全体発表会用パワーポイント

分科会NO.3 遊んで学べるすごろくを造ろう！！

(5) 三国志すごろく(教科教育+αチーム)

① すごろくの概要



三国時代の始まり、184年の黄巾の乱を振出し、「レッドクリフ」の208年赤壁の戦い、224年の呉蜀同盟などを経て、上りが280年晋の天下統一まで、すごろくをしながら、三国志の世界を楽しめます。

② 遊びと学び

遊びの工夫

- ・魏、呉、蜀、晋がわかりやすいように色を変えている。
- ・お見合い表や仲買を設け、ゲーム意欲を掻き立てている。
- ・各マスで起こるイベントでは、プレイヤーに動作をさせることによって ゲームをあきさせないようにしている。

学び

- ・三国が晋という一つの国に統一される流れを学ぶことができる。
- ・三国志の中で活躍した人物について学ぶことができる。

(6) 歴代内閣総理大臣すごろく(社教研男子チーム)

① すごろくの概要

初代から終戦までの歴代総理をたどりながら、各時代に起きた歴史的出来事を確認していく。



② 遊びと学び

遊びの工夫

各マスにはその時の総理大臣の顔写真、その時の出来事がかかれており、遊びの要素として、クイズや罰ゲーム等のお題が設けてあり、出来事にそつたお題をこなし遊ぶことができる。また各マスは青マスと赤マスがあり、青マスは良いイベント、赤マスは悪いイベントになっている。

学び

歴代総理を覚えながらその当時の歴史について、各マスの出来事にそつたお題を遊ぶことにより学ぶことができる。その際に別につくった年表と照らし合わせて遊ぶことでマス以外の出来事が確認でき学習効果は高まる。
マス例 2代黒田清隆 大日本帝国憲法1マス進む。

(7) 総理大臣になろう！(地域科学チーム)

① すごろくの概要

このすごろくはゲーム全体を通して内閣総理大臣になる過程を追ったものである。さらに現代の社会情勢や政策、風刺、事件などを反映しているため、リアルタイムで楽しむこともできるようになっている。



② 遊びと学び

遊びの工夫

このすごろくはみなさんがよく知っている人生ゲームのようにサイコロを振りマスを進んでいくタイプのゲームである。マスの中に支持率UPマスDOWNマスのようなマスがあり、そこで支持率を集めてSTOPマスでの選挙で当選して進んでいくシステムになっている。最終的に党内選挙マスを1位で突破し党首になり、そのままゴールして内閣総理大臣になればあがりという流れである。

学び

このすごろくを通して学べることは、内閣総理大臣になる過程を踏んでいくことでその過程を概略的にはあるが学ぶことができる。またイベントマスには金融政策や内閣改造計画など現代の内閣が行ったことや災害地の視察など実際に議員が行っていることも含まれているので議員がどのようなことをしているのかも見て取ることができるようになっている。

全体発表会用パワーポイント

分科会NO.3 遊んで学べるすごろくを造ろう！！

(8)世界の通貨すごろく(team TKB)

①すごろくの概要



このすごろくは、世界の通貨をテーマにしたすごろくで、日本を出発し、世界を一周しながら、各国の通貨がどのようなものなのかを見て回ります。

②遊びと学び

遊びの工夫

このすごろくは、ただ回るだけではなく、お金を集めて所持金を競うというゲーム性も含まれています。国をまわりながら、お金を集めていき、サイコロを振って止まった国の通貨(貼って有るもの)を日本円に換算し、再びサイコロを振り、その国の通貨×出た目の数のお金がもらえます。そして最終的に一番多くお金を所持していた人が勝利となります。

学び

このすごろくは、各国をコマで回っていくことで、子どもたちの諸外国に対する地理的な興味を育てるとともに、通貨を取り上げることで、日本と比べた諸外国の金融・貿易的な事象についての関心・興味を及び理解を促進することが出来ると考えられます。すごろくは子どもたちによって行われるので、活動を通して自主的に社会的事象への関心を持つことが期待出来ると思います。

6. まとめ

すごろくは、遊びと学びのハーモニーです。子どもから大人まで、みんなで、遊んで、楽しんで、学ぶことのできる伝統的なゲームです。

作る立場からも、歴史や現実を題材にしたり、夢や想像をモチーフにしたり、理想世界を築いたり、世界を創造する楽しみを味わうことができます。

みなさんも、すごろく作りに挑戦してみませんか。

ご清聴有り難うございました！！