

巻の四 『遊びのタネ・ネタ』(机上編)

1 ジジババ抜き

～最後まで持っていたら勝ちゲームです～

1 対象および人数

- (1) 中・高学年(小4～)以上
- (2) 4人～7人

2 準備するもの

- (1) トランプ1セット

3 基本ルール

- (1) プレイヤーは円になって座ります
- (2) トランプの中から1枚カードを抜き(ジジカード)、ジョーカー(ババカード)を1枚入れます。
- (3) カードを配り、同じ数字・マークのカードが2枚あれば、円の中央に置きます。
- (4) じゃんけんをして、勝ったプレイヤーから右隣のプレイヤーの手札から1枚取ります。
- (5) 取ったカードと同じ数字・マークの手札カードがあったら、円の中央に2枚出します。
- (6) 最後にジジカードあるいはババカードを持つプレイヤーが勝利となります。
- (7) 勝利者は1人になるかもしれないし、2人になるかもしれません。

4 ルールのバリエーション

- (1) ジョーカーを1枚加えた通常の「ババ抜き」、1枚カードを抜いて行う「ジジ抜き」も盛り上がります。

5 子どもからの遊びの提案

※終了後、子どもに聞いてみて、つまらなかったという時、

もっとこうすれば面白いという子どもの提案

2 ラスいちドン

～トランプでもUNOみたいなゲームできますよ～

1 対象および人数

- (1) 中・高学年（小4～）以上
- (2) 4人～8人

2 必要なもの

- (1) トランプ1セット（ジョーカーは使用しない）
- (2) ルール用紙
- (3) 得点用紙

3 基本ルール

- (1) 参加者にそれぞれ同数（5枚）のカードを配ります。（以下、手札）
- (2) じゃんけんをして、手札を出す順番を決めます。
- (3) 残ったカード（以下、山札）の1番上のカードを表にして、全員が見える場所に出します（以下、台札）。
- (4) 台札の上には、同じマークの手札か同じ数字、アルファベットの手札しか出せません。
- (5) 手札からは1枚ずつしか出せません。
- (6) 出せる手札がない場合、山札から1枚取り、手札とする。その際、取った手札が出せる場合は、台札の最上部に出します。
- (7) 手札が1枚になったら「ラスいち」と表明しなければなりません。
- (8) 手札が1番早くなくなったプレイヤーが勝利となります。
- (9) 勝利者（1名）は得点用紙に「10点」と記入し、敗北者は手札の合計点数が減点されます（A=1点、J=11点、Q=12点、K=13点とする。）
- (10) 手札の合計と山札の1番上にある数が一致した場合、「ドン」と言って、手札を他のプレイヤーに見せて、ゲームが終了となります。「ドン」と言ったプレイヤーは得点が「50点」が加算されます。（A=1、J=11、Q=12、K=13とする。）
- (11) 「ドン」と言われた他のプレイヤーは「50点+持ち札」の合計点数が減点されます。

(12)最終的に得点の多いプレイヤーが勝利者となります。

○まず、基本ルールで何回か練習ゲームをやってみましょう！！

4 ルールのバリエーション

- (1)ルール表に基づいて、グループで話し合い、ルールの追加をすることができます。
- (2)プレイヤーの合意を得た所で、ゲーム本番をスタートします。
- (3)プレイヤーの合意を得られれば、途中でルールを加えたり、減らしたりすることができます。
- (4)グループで話し合い、新しいルールを決めても良いです。

5 子どもからの遊びの提案

※終了後、子どもに聞いてみて、つまらなかったという時、

もっとうすれば面白いという子どもの提案



「ドン」の一例（手札の合計と台札の1番上の数（マーク）が一致している）
（例）手札の合計（ $6 + 7 = 13$ ）、台札がK（ $= 13$ ）で一致している。

【ルール表】新しいルールを導入する場合は○、しない場合は×と記入します。

| カード | ルール内容 | ○ or × |
|-----------------|---|--------|
| カードの「8」 | 出したプレイヤーは好きなマークを指定できます。 | |
| カードの「J」 | 次のプレイヤーの順番が飛ばされます。 | |
| カードの「Q」 | 順番が逆回りとなります。 | |
| カードの「2」 | 次のプレイヤーは2枚取らなければなりません。 次のプレイヤーの回避方法はカードの「2」を出す しかありません。 | |
| 山札から1枚 取った場合 | 取ったカードが出せるものでも次の番がくるまで出 せません。 | |
| 大逆転① | 手札の合計の数字と山札の数字が一致した場合、「ド ン」と言って、手札を他のプレイヤーに見せます。 得点は（ ）点加点となります。 | |
| 大逆転② | 「ドン」を言われた他のプレイヤーは（ ）点 ×（ドンを言ったプレイヤー数）+手札の合計が減 点されます。 | |
| 申告なし | 「ラスいち」を申告せず、上がった場合、山札から （ ）枚取ります。 | |
| 複数出し | 手札に同じ数字・マークがある場合、複数（2枚・ 3枚・4枚）出すことができます。 | |
| 新しいルール 1 | | |
| 新しいルール 2 | | |

(得点表)

(例)

| 呼ばれたい 名前 | 第1ゲーム | 第2ゲーム | 第3ゲーム | 第4ゲーム |
|-------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| | (このゲームの 点数記入) | (このゲームの 点数記入) | (このゲームの 点数記入) | (このゲームの 点数記入) |
| | (合計点数記入) | (合計点数記入) | (合計点数記入) | (合計点数記入) |
| ① | 点 | 点 | 点 | 点 |
| | 点 | 点 | 点 | 点 |
| ② | 点 | 点 | 点 | 点 |
| | 点 | 点 | 点 | 点 |
| ③ | 点 | 点 | 点 | 点 |
| | 点 | 点 | 点 | 点 |
| ④ | 点 | 点 | 点 | 点 |
| | 点 | 点 | 点 | 点 |
| ⑤ | 点 | 点 | 点 | 点 |
| | 点 | 点 | 点 | 点 |
| ⑥ | 点 | 点 | 点 | 点 |
| | 点 | 点 | 点 | 点 |

3 カードタワー

～ちょっとした振動に、ハラハラドキドキ ケンカはしないでね
トライアルアンドエラーとクリエイティビティが試されるゲームです～

1 対象および人数

- (1) 中・高学年（小4～）以上
- (2) 6人以上が適当です。1グループは3人が良いでしょう。
- (3) 2グループ以上あると良いです。

2 必要なもの

- (1) 名刺サイズのカード（あるいは紙製のトランプ）
→ 1グループに30枚位。
- (2) セロテープ（グループ数分必要）
- (3) フラットな机（グループ分）
- (4) 高さを計るための巻尺

3 基本ルール

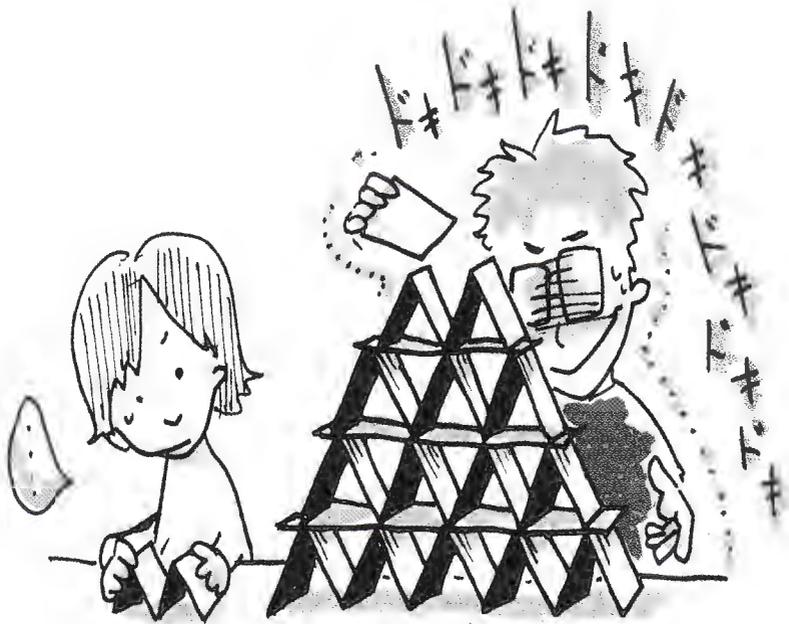
- (1) グループ分けをして、グループにカード30枚とセロテープを渡します。
- (2) しばらくカードに慣れる時間をとります。立てたり、並べたりします。
- (3) 5分間など、時間を決め、できるだけ高いタワーをつくります。
（何かで支えるのは禁止。テープのみ使える）
- (4) 高さを測定して、一喜一憂します。

4 ルールのバリエーション

- (1) 紙を折るのもありにします。
- (2) テープを使わないで立てます。
- (3) カラーカードを使い、美しさも競います。

5 子どもからの遊びの提案

※終了後、子どもに聞いてみて、つまらなかったという時、
もっとうすれば面白いという子どもの提案



昔の回
「昔の回」を「机上編」

4カードマウンテン

～暇つぶしです かたい頭をやわらかく。かたい体をやわらかくはしない方がいいです(笑) 意外とコミュニケーションが必要です～

1 対象および人数

- (1) 中・高学年(小4～)以上
- (2) 2人以上。

2 必要なもの

- (1) トランプカード16枚×グループ分

3 基本ルール

- (1) トランプ16枚を4行4列に並べます。
- (2) 目標は、16枚のカードを並び替えて1つの山にします。
- (3) カードは、縦と横に動かせます。斜め移動は禁止です。カードが移動できるのは、同じ数字の上か同じマークの上のみです。あるカードの上に置いたら、その山は1番上のカードに従う、ひと山となります。つまり、1番上のカード以外は、その後ゲームに関係なくなります。同じマークであり、数並びは斜め移動も可能です。
- (4) カードの山を別のカードの山に移動することもできます。(3)でも触れているが、移動に関係しているのは、一番上のカードのみとなります。
- (5) ひと山になれば万歳！2～3山でもうれしい気持ちになります。もう1度やってみようという気持ちになります。

4 ルールのバリエーション

- (1) 2回だけ、斜め移動をOKにする。
- (2) カードの枚数を増やす。5行×5列など…。

5 子どもからの遊びの提案

※終了後、子どもに聞いてみて、つまらなかったという時、
もっとこうすれば面白いという子どもの提案



こ～んな感じで並べます。



3つの山にしていきます。(完成図)

5 パニックパズル

～普通にやらないことが楽しいのだ！頭でできると思っても体が動かない！あなたはきっと、親指の偉大さに気がつくはず～

1 対象および人数

- (1) 高学年（小4～）以上
- (2) 2人以上

2 必要なもの

- (1) 子ども向けのジグソーパズル
（15ピース～25ピース位）
- (2) ストップウォッチ機能のある時計
- (3) 机



3 基本ルール

- (1) チーム分けをします。
- (2) ピースをバラバラにして、表を上にして並べます。
- (3) パズルを一回作ってみて、どんなパズルなのかを確認します。
- (4) その後、親指を使わずにパズルを完成させる。完成までのタイムを計ります。
- (5) 完成までのタイムを計ります。
- (6) 結果を見て、チーム毎に一喜一憂します。

4 ルールのバリエーション

- (1) 親指を使ったら、ペナルティ。1ペナルティで（ ）秒加算します。
- (2) 2つの同じパズルを用意して、スピードを競います。

5 子どもからの遊びの提案

※終了後、子どもに聞いてみて、つまらなかったという時、

もっとこうすれば面白いという子どもの提案



試しにパズルを作ってみます。



バラバラにして・・・



親指を使わずにパズルを完成させます。

6 やんちゃカルタ

～勝ち方色々！世界に一つだけの謎のカルタ！～

1 対象および人数

- (1)低学年（小1～小3）以上（文字が読めるくらい）
- (2)2人以上

2 必要なもの

- (1)チラシ・新聞・いらなくなった雑誌等の色んな情報が書いてあるもの
- (2)紙ハサミ
- (3)厚紙
- (4)糊

3 基本ルール

- (1)いろいろな情報をハサミで切り取って厚紙に貼り、取り札を作ります。
- (2)取り札を元に読み札を作ります。
- (3)普通のカルタ同様、読み札を読み、取り札を取ります。

色々な情報の取り札が作れるのでおもしろいです。（りんご398円やりんご198円など似ている物、「今日のイチ押しはこれ！」などのキャッチコピー、凄く小さな取り札から大きな取り札など）

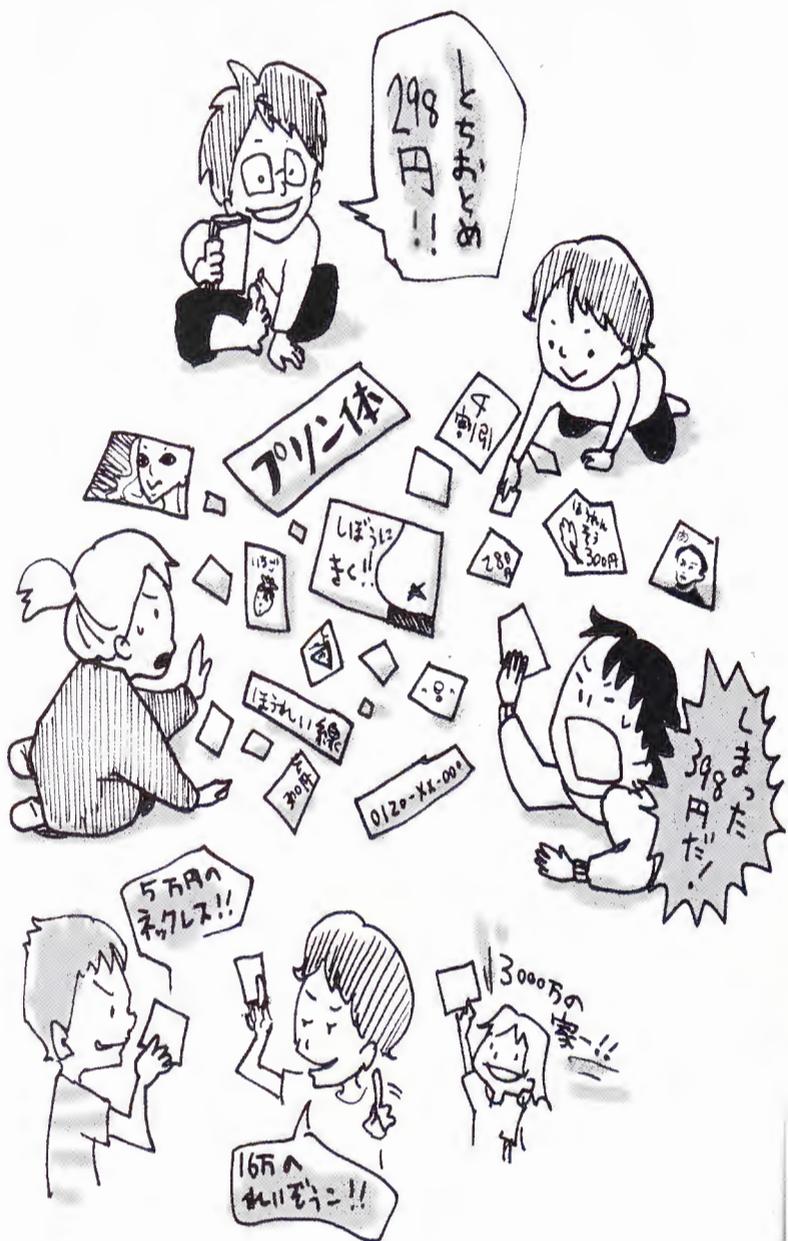
4 ルールのバリエーション

- (1)文字でなく写真や絵の取り札があっても良いことにする。
- (2)勝ち負けは数でなく取り札の大きさや値段にする 等

5 子どもからの遊びの提案

※終了後、子どもに聞いてみて、つまらなかったという時、

もっところすれば面白いという子どもの提案



7新・神経衰弱

～トランプの王道ゲームに新しい風を！！～

1 対象および人数

- (1)低学年期（小1～小3）以上
- (2)2人以上

2 必要なもの

- (1)トランプ2セット（1～8までのカード 56枚）

| | | |
|----------|----------|----------|
| 1のカード：8枚 | 2のカード：8枚 | 3のカード：6枚 |
| 4のカード：8枚 | 5のカード：5枚 | 6のカード：6枚 |
| 7のカード：7枚 | 8のカード：8枚 | 合計：56枚 |

3 基本ルール

- (1)参加者は円陣になって座り、数字の書いてある方を裏にしてカードを円陣内に散らします。
- (2)じゃんけんをして、勝った人から右周りにカードを1枚めくりします。
- (3)めくったカードが「1」の場合、1枚で自分の持ちカード（1点）となります。
○連続で「2」を2枚めくれた時 → 自分の持ちカード2枚で（2点）
○連続で「3」を3枚めくれた時 → 自分の持ちカード3枚で（3点）
・・・という具合に持ち点が変わります。
最高点は、
○連続で「8」を8枚めくれた時 → 自分の持ちカード8枚で（8点）
- (4)めくったカードが異なる数字の場合、その場で元の位置で裏に戻します。
- (5)2枚目以降に「1」のカードをめくった場合は、元の位置で裏に戻します。
- (6)最終的に持ち点数が多いプレイヤーが勝利となります。

○まずは1回、練習でやってみましょう。

4 ルールのバリエーション

- (1) トランプ2セットで神経衰弱をやります。
- (2) 2人1組で、カードをめくるプレイヤーは目隠しをして実施する。

5 子どもからの遊びの提案

※終了後、子どもに聞いてみて、つまらなかったという時、
もっとうすれば面白いという子どもの提案



最初に「A」が出ると、手札となります。1点獲得です。



「3」は3連続でめくると手札となります。3点獲得です。

4 ルールのバリエーション

(1) 異年齢で実施する場合、年下の参加者の順番時は、カウントダウンをせずに発言があるまで待ってあげる。

5 子どもからの遊びの提案

※終了後、子どもに聞いてみて、つまらなかったという時、
もっとうすれば面白いという子どもの提案



手札の持ち方（自分は見えないようにする）



巻の四
「遊びのタネ・ネタ」机上編

9コンバインナンバー

～誰にでも勝つチャンスあり 全てはあなたの運次第～

1 対象および人数

- (1)低学年期（小1～小3）以上
- (2)2人～8人

2 必要なもの

- (1)トランプ1セット（ジョーカー含む）

3 基本ルールの説明

- (1)プレイヤーの中央に山札を置きます。
- (2)順番を決め、プレイヤーは山札から1枚取ります。
- (3)取った札（以下、平札）をプレイヤー全員が見える場所に置きます。
- (4)平札で同じマークの続き番号の時は、同じマークの札の横に置きます。
- (5)同じマークの続き番号ではない時は、別の場所に置きます。
- (6)同じマークのA（エース）～K（キング）のカードの最後の1枚を並べることができたプレイヤーは、手札にすることができます。
- (7)最後に手札が多いプレイヤーが勝ちです。
- (8)まずは練習でやってみましょう。

4 ルールのバリエーション

- (1)「1」～「7」、「8」～「K」まで並べると手札にできるようにする
- (2)プレイヤーが取った札を並べるのを小さな子に任せてみるのも良いコミュニケーションになります。

5 子どもからの遊びの提案

※終了後、子どもに聞いてみて、つまらなかったという時、

もっとうすれば面白いという子どもの提案



1 台札を1枚めくります



2 ハートの「Q（クイーン）」が出ました



3 ハートの「K（キング）」の横に並べます

10 新説大富豪

～トランプゲーム1番人気！！～

1 対象および人数

- (1) 中・高学年（小4～）以上
- (2) 4人～7人

2 準備するもの

- (1) トランプ1セット
- (2) ルール用紙

3 基本ルール

1回目のゲーム開始前

- (1) 参加者にカードを全て配ります（以下、手札）。
- (2) じゃんけんをして、手札を出す順番を決めます。
- (3) 「3」が最弱カード、「ジョーカー」が最強カードとします。
- (4) 手札を出せない場合は、パスをすることができます。
- (5) パスを1度すると、カードを出せません。
- (6) カードは同じ数字・絵札のカードの場合、一度に何枚出しても良いです。
例：2枚出し、3枚出し、4枚出し
- (7) ジョーカーは1枚で出しても良いし、他の数字・マークのカードと一緒に出すことができます。
- (8) ルール表を見て、さらに細かいルールを確認します。
- (9) 手札がなくなった人が勝ちとなり、大富豪となります。2番目に手札がなくなったプレイヤーは富豪となります。
- (10) 最後まで手札が残った場合、大貧民となります。大貧民の前に手札がなくなった人は、貧民となります。
- (11) 残りのプレイヤーは平民となります。※4人プレイの場合、平民はいません。

2回目のゲーム開始前

- (1) プレイヤーにそれぞれカードを配ります（以下、手札）。

- (2) 1 回目のゲームで大富豪になったプレイヤーに大貧民になった参加者は手札の最強のカード 2 枚を渡します。大富豪は不要の手札を 2 枚渡します。
- (3) 1 回目のゲームで富豪のプレイヤーに貧民のプレイヤーは手札の最強カード 1 枚を渡します。富豪は貧民に不要の手札を 1 枚渡します。

4 ルールのバリエーション

- (1) 追加ルールがある場合は、ルール表を見て、グループで話し合い、ルールの追加をする事ができる。
- (2) グループ員で合意を得たところで、ゲームを開始する。
- (3) 途中でルールを加えたり、減らしたりすることができる。
- (4) グループで話し合い、ルール用紙にないルールを決めてもよい。

5 子どもからの遊びの提案

※終了後、子どもに聞いてみて、つまらなかったという時、
 もっとこうすれば面白いという子どもの提案

【ルール表】※新しいルールに導入する場合は○、しない場合は×と記入します。

| ルール | ルール内容 | ○ or × |
|--------|---|--------|
| 革命 | 同じカードを 4 枚出すと「革命」となり、2 が最弱、3 が強カードとなる。ジョーカーは変わらず最強カード。 | |
| 再革命 | 「革命」後、再度同じカードを 4 枚出すと「再革命」となり、元のルールに戻る。 | |
| 階段革命 | 同じマークの連続するカードを 4 枚持っている場合は、一度に出し、革命となる。 | |
| 絶対革命 | 同じ数字・マークのカード 4 枚とジョーカーを同時に出した（＝5 枚出し）場合、革命となり、さらに再革命は絶対にできない。 | |
| 階段絶対革命 | 同じマークで連続するカード 5 枚を同時に出した（＝5 枚出し）場合、革命となり、さらに再革命は絶対にできない。 | |

| | | |
|-------------|--|--|
| 階段 | 連続する同じマークのカードを3枚同時に出すことができる。 例：「3・4・5」の階段の場合、同じマークの「6・7・8」以上の階段しか出せない。 | |
| 縛り | 1枚出して、同じマークが2回続けて出された場合、そのマークしか出すことができない。 | |
| 繋がり | 1枚出して、同じマークで連続する数が出された場合、同じマークで連続する数字しか出せない。 | |
| スタート | ダイヤの「3」を持つプレイヤーからゲームがスタートされる。 | |
| 「8」切り | 「8」が出された場合は、「8」の手札を出したプレイヤーから再び開始となる。 | |
| 「J」バック | 1枚出して、「J」が出た場合、「3」が最強カードとなる。 | |
| スペードの「3」 | ジョーカーの1枚出しに唯一勝てるカード | |
| 転落 | カードの「8・2・ジョーカー」で上がることはできない。もし、上がった場合は、大貧民となる。革命後の「3」あがりも同様である。 ※ジョーカー含んだ2枚出し以上で終了することはできない。 | |
| 都落ち | 大富豪の者が、トップで終了できなかった場合、大貧民となる。 | |
| 新しいルール 1 | | |
| 新しいルール 2 | | |
| 新しいルール 3 | | |



革命の例



階段革命の例



絶対革命の例



階段絶対革命の例

巻の四
「遊びのタネ・ネタ」机上編

