

# ■ 14 にゅーろん ■

～ コトバを失った世界にコトバを取り戻そう ～

あらゆるコトバが失われた世界「ムゴン」。この世界では、人は与えられたカードをつなげる以外に、コトバを交わすコトはできない。仲間と一緒に、できるだけ早く、忘れかけていたコトバを取り戻そう。



シマケン

\*対象…小学校高学年～  
\*人数…2人以上  
\*時間…15分～  
#ことば遊び#頭の体操

## 用意するもの

- ひらがなカード（50枚）
- サイコロ

## 進め方

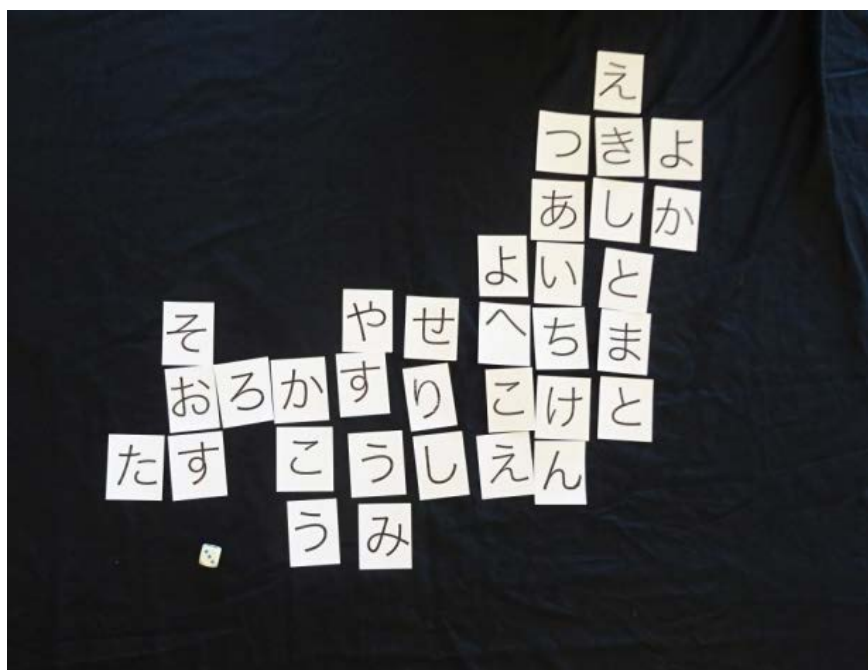
- (1) コトバのない世界にいるので、誰も会話をすることはできません。無言でプレイしてください。最長プレイ時間は5分。その中でプレイヤー全員の手持ちのカードをできるだけ使いいきり、多くのコトバを作ってください。
- (2) ひらがなカード50枚を、プレイヤー全員に配ります。手元に来たカードは、自分に見えるように並べます。
- (3) 一番初めのプレイヤーは、目の前に並べてあるカードから好きなカードを1枚選んで場に出します。
- (4) 次のプレイヤーから、必ずサイコロを振ってからひらがなカードを1枚ずつ出していきます。
- (5) サイコロの出た目の数だけひらがなカードを使うコトバを作れるようにカードを出します。（例：2>いと、5>ほとけのぞ）
- (6) 基本的には、既に場に出ているカードと、自分の手持ちのカード1枚でコトバを作りますが、「あと何文字が足りない」といった場合には、周りのプレイヤーに、「ここに手持ちのカードを出してほしい」ということをアピールし、順番を無視して出してもらうことができます。もちろん全て無言です。

- (7) 制限時間が来たら、会話をしつづけません。目の前の場にできたひらがなのつながりから、どれだけのコトバが出来上がったかカウントしてみましょう。  
※できたコトバは、どこかにメモしておくとも良いです。
- (8) 他のチームでどんな言葉ができたか、回ってみましょう。
- (9) それぞれのチームでできたコトバとその数を全体と共有し、拍手で終了。

## ふりかえり

- ・コトバが使えない時にどんな方法で伝えていたか？
- ・上手くいったケース、苦労したケースは？





あ あ

か か

い い

き き

う う

く く

え え

け け

お お

こ こ

さ

さ

た

た

し

し

ち

ち

す

す

つ

つ

せ

せ

て

て

そ

そ

と

と

な な

は は

に に

ひ ひ

ぬ ぬ

ふ ふ

ね ね

へ へ

の の

ほ ほ

ま ま

や や

み み

ゆ ゆ

む む

よ よ

め め

も も

ら	ら	わ	わ
---	---	---	---

り	り	を	を
---	---	---	---

る	る	ん	ん
---	---	---	---

れ	れ
---	---

る	る
---	---