

# みんなで遊べる定番ゲーム

—おもしろいか、おもしろくないかはやってみないとわからない—



みんなでゲームをしようという、決まって「ハンカチ落とし」か「フルーツバスケット」をやりま。それもなかなかおもしろいかもしれませんが、見ていたらハンカチを落とされなくて文句を言ったり、同じ子がイスに座れずにずっとおろおろしたりしています。やんちゃな子から「フルーツバスケットと言え!」など、おどされて、鬼になる度「フルーツバスケット」と言っている姿は、学年関係なく見られる光景です。できたら、この2つはやりたくありません。

以下は、先生がこれまで、やってきた集団遊びです。今回は、3つのお遊びを紹介します。

## ①「おらんのはだれだ？」

グループ対抗で行うゲーム。なので、今はできません。クラスでいない人を早く見つけるゲームです。まず、答えるチームはろうかに出ます。残りの人の一人がそうじ道具入れにかかれて、後の人は、席を入れかえてすわります。そして、答えるチームが教室に入って、いなくなった人を当てます。当てた時間の一番短いチームが勝ちとなります。

## ②テレパシー

右のような小さな紙を全に配り、左はしに1から5まで数字を書きます。例えば、第1問。「都道府県名を一つ書きましよう」では、思い浮かんだ都道府県名を書きこみます。第2問目なら、植物名というふうに、5問目まで記入します。

それが終わったら、第一問から何を書いたか発表し合います。同じ都道府県名を書いた子が2人しかいなかったら2人の間だけにテレパシーがびったり通じ合ったということで、それぞれが10点をかく得できます。3人いたら5点、4人で2点、5人で1点、というふうに、それぞれ点をつけて行きます。同じ都道府県名を書いた子が6人以上いる場合は、おたがいにテレパシーをとばしすぎたということで0点です。1人しか書いていない都道府県名も0点です。

テレパシー	
1. (都道府県名)	
愛知県	5点
2. (植物名)	
タンポポ	0点
3. (1~30の数字)	
23	5点
4. (クラスの友だち)	
松田くん	1点
5. (動物名)	
トラ	10点
合計	21点

2人・・・10点 3人・・・5点 4人・・・2点 5人・・・1点 6人以上、1人・・・0点

あまりとっぴなことを書くと、(例えば、だれもが知らない図鑑にしか載っていない動物名)ほかの子はたぶん書いていないので、一人だけということで0点になります。みんなが思い

つくことを書くと、6人以上の子が書く可能性が高いので、これも0点になる場合が多くなります。

何回かやっていると、なるべく2,3人しか思いつかないものを考えて、書くようになります。また、逆に、みんながすぐに思いつくから、かえって書く子は少ないだろうとウラをかいて、チレパシー成立というケースも出てきます。

10点成立のテレパシーが男女だったら、「カップル誕生!」と言うことで、点数を15点にする場合もあります。しかし、以前、「カップル誕生!」と言ったら、ある女の子が泣いてしまってゲームをやめたこともありました。よほど、相手の男の子がきらいだったのか?(これは要注意です。)

「テレパシー」は時間がそれなりにかかりますが、盛り上がるゲームです。

### ③「地名人名大辞典」

これも、グループで行うゲームなので、今はできません。地名・人名以外のジャンルを募集し、2つ決めます(植物名、動物名など)。

次に、4文字の言葉を募集し、1つ決めます。それを、「お題」のたてに書きこみます。ただし、「ん」のつく言葉はダメです。

そして、グループで頭に来る文字を考えます。この時は、他のグループに分からないようにひそひそ声で相談します。時間が5分間ぐらい。

時間が来たら打ち切って、グループ順番、書いたことを発表します。合っていたら「○」、書けなかった所は「×」になります。

「人名」は多くの人を知っていなければなりません。知り合いや近所の人ではダメになります。どうしても意見が分かれるときは、先生が知っている「人名」

で判断します。「地名」では、知らない地名が出てきたら、地図帳で調べ、あったらOKです。これも、分からないときは先生が判断します。

最後に、それぞれのグループの得点を発表し、「○」の一番多いグループが優勝です。

地名人名大辞典 ( ) 班 ( )				
お題	地名	人名		

地名人名大辞典 ( ) 班 ( )				
お題	地名	人名	動物名	植物名
た	高取	高山	タヌキ	タンポポ
け	下呂	?	ゲンゴロウ	ケシ
の	能登	野口五郎	?	?
こ	神戸	小泉純一郎	コアラ	コスモス