

# チャレンジ ゲーム大会

「チャレンジゲーム大会」は、全体にストーリー性を持たせることで、たくさんの方が興味を持って参加できるようにした「ゲーム大会」です。一つひとつは、かんたんで、おもしろい記録などに挑戦するゲームですが、ストーリー性を持たせることで、それぞれのゲームに“意味”が与えられます。“いつものゲーム”が“新鮮なゲーム”に変身して、子どもたちの参加意欲をかきたてます。

アルバイトをしてお金貯めたり、運試しのラッキーゲームでお金を増やしていきます。“お金”という身近なものを題材にすることで、親しみやすく、参加しやすくなります。

お金の単位は、たぬきの世界の架空の通貨“葉（はっぱ）”。紙幣の額面は、景気よく1億葉、5億葉、10億葉の3種類。オリジナルのデザインの紙幣です。

『ゴールデンたぬきパラダイス～ぼんぼこ億万長者への道』では、一つひとつのゲームの場面で、みんなが一体となって盛り上がるように工夫しています。順番を待っている子ども、見ている大人などが応援したり、アドバイスしたりして、ゲームをしている子どもを支えます。

スタートの合図を、みんなで言ってもらおうと、それだけで一体感が増すと同時に、会話のきっかけにもなります。

## ●はじめる前にゲーム内容を説明 それぞれのペースで楽しんでもらう

参加者には、最初に“ストーリー”を説明します。『ゴールデンたぬきパラダイス～ぼんぼこ億万長者への道』では、《ぼんぼこ村》のたぬきになって、最初に渡す3億葉を元手に、アルバイトをしてお金を貯めたり、運試しラッキーゲームにチャレンジしてお金を増やして億万長者をめざす「ゲーム大会」であることを説明します。

運試しラッキーゲームでは、損をすることがあることをしっかりと伝えておきます。通常のゲームの集いと違って一斉に始める必要はありません。開催している時間内ならば、いつでも参加できるし、途中でおしまいにすることもできます。子どものペースで参加できるようにしています。

### アルバイトゲーム

**【ため急便】** 台車に荷物を載せて運ぶゲーム。1回で運ぶのが難しいくらいの量の大小のダンボール箱を用意し、配達完了までの時間を競います。荷扱いのていねいさもポイント。すばやく、

#### □“本物”の雰囲気作りを大切に□

アルバイトゲームなどは、“ごっこ遊び”と同様の“リアリティー”が要求されます。「ため急便」では、帽子を用意したり、箱にあて名をはっておくと、荷物らしくなります。「お好み焼き屋」の店員、「ぼんぼこポスト」の郵便局員の服装や持ち物などを用意しておきます。なにかをひとつ身につけることで“ごっこ”の世界に引き込まれ、気持ちの切り替えもできて、ゲームに集中できます。

ストーリー性を生かすためにも、“真剣に遊ぶこと”がなによりも大切です。

## 全体にストーリー性もたせ 子どものペースで参加できる

「チャレンジゲーム大会」では、いろいろなゲームに参加して、ポイントを集めることが基本になっています。さらに、ストーリー性を持たせることで、ゲームにチャレンジする“目的”が生まれます。子どもたちも、夢中になって一つひとつのゲームに挑みます。どのようなストーリー設定を行うかによって、ポイントの“意味”も変わってきます。修行を積んだ経験値であったり、アルバイトで貯めるお金であったりします。

全体のなかには、必ず参加者同士が“ふれあう場”（対戦する、カードなどを交換する、グループを作って何かをするなど）を設けています。設定されたストーリーに従って、自然にふれあいができるようにしています。

## ●『ゴールデンたぬきパラダイス～ぼんぼこ億万長者への道』 “たぬきの世界”で、大金持ちをめざします

《ぼんぼこ村》という“たぬきの世界”で、大金持ちをめざすのが『ゴールデンたぬきパラダイス～ぼんぼこ億万長者への道』です。参加者は、たぬきになって、



ていねいに——を基準に、3段階程度（よくできた、ふつうにできた、もう少しがんばろう）にランク分けして、アルバイト代に変化をつけます。

スタートとゴール地点の距離は、10mぐらいにします。スタートとゴール地点を交互にして、ゴール地点をスタート地点にすると、荷物を移動する手間がはぶけます。一定時間内（例えば1分間）に何個運べるか、運搬数を競うこともできます。ダンボール箱に大小・軽重をつけると、さらに変化します。

**【お好み焼き屋「七変化」】** ダンボールなどを使って、“お好み焼き”を作ります。表面は生地を流したばかりの状態（共通）、裏面はきれいにできあがったもの（10枚）と、こげてしまったもの（2枚程度）の2種類を用意します。へらで1枚ずつひっくり返していき、こげたものが出たらおしまい。連続してひっくり返せた枚数を競います。

お好み焼き屋の鉄板のように装飾し、前掛け、はちまき、本物のへらなどを用意。雰囲気盛り上げます。

**【ぼんぼこポスト】** はがきをあて名ごとに仕分け、配達する郵便屋さんごっこです。6～8か所ぐらいの家（クマさん、ウサギさんなどの家）を用意して、それぞれにあてたハガキなどの郵便物を配達します。

小さい子どもでも分かるように、あて名や家の表札には似顔絵を入れておきます。郵便物が入った箱から、目をつぶって20通を選びます。あて先別に仕分けをして、大きなカバンに入れて配達に出かけます。すべてを配達し終わったらゴールです。ハガキだけではなく、いろいろなサイズの封書があると、さらに本物らしくなります。



### 運試しのラッキーゲーム

「運試しのラッキーゲーム」は、参加費を出してゲームに参加し、運がよければ増やすことができるし、運が悪ければ参加費は返してもらえなくなります。“損をすることがある”ことを徹底しておくことが大切です。

ゲームとしての節度を守り、射幸心をあおらないように注意します。

**【10をこえたらふれまテン】**サイコロを振って、出た目を足していって「10」に近づけるゲーム。合計が、8～10になれば、賞金がもらえます。10を超えてしまったらアウトです。賞金は、10に近づくほど高くします。

みんなが見えるように、大きなサイコロを使うと見ている人も盛り上がります。目の合計を表示しておく、出さなければならぬ目が見えるので、みんなも応援してくれます。

大きなサイコロがなければ、大きなカードを6枚用意すれば、同じようにゲームができます。

**【ビッグ&スモール】**2つの宝箱を用意し、どちらに宝が入っているかを当てるゲーム。何人が集まって同時にスタートすることができます。5回戦行います。ゲームが始まったら、5回戦が済むまで、途中からゲームに参加することはできません。

参加費をはらい、参加します。1回戦で負けた人は、そこでおしまい。参加費はもどってきません。勝った人は次の対戦に進むか、それまでの賞金をもらうかを選べます。

1対1ではなく、1対多数で行うゲームです。途中で負けた人も、ゲームを続けている人を応援するようになり、一体感も増します。

ゲームの実施形態や参加の方法などを工夫して、参加する子

### □設定したストーリーを土台にアレンジ□

「チャレンジゲーム大会」は、ひとつのストーリーを設定しているので、それぞれのゲームにストーリーにあわせた“意味”があります。ゲームは、名人や勇者になるための修行の場であったり、博士になるための知識を修得する場であったりするのです。

たくさんのゲームのなかから自由に選択して参加する形にもできるし、必ずクリアしていかなければならない形にもできます。“幅広い知識・経験値”をもたなければ、次のステップに進めないというストーリーを設定すれば、いろいろなゲームに参加しなければなりません。

ストーリー性をもたせることで、ゲーム大会全体の進行をさまざまにアレンジすることができます。

どもたちの一体感を高めます。“ふれあい”は、さまざまな方法で作ることができます。

### みんなでふれあいゲーム

「アルバイトゲーム」「運試しラッキーゲーム」に参加して、“大金持ち”になった参加者を集めて、「運試しの大会」を開きます。1人3億葉をもって、“どんじゃんけん”の大会を開きます。時間は1～3分程度。勝てば1億葉をもらい、負ければ1億葉を渡します。いちばん多くもっている人が優勝。負けて、0葉になった人には、敢闘賞として1億葉を渡し、沈んだ気持ちをやわらげてもらいます。

早々に負けてしまった人への救済策として、元手がなくてもじゃんけんができる“銀行”を作り、勝てば1億葉をもらえるようにします。負けたら、もう一度並び直しです。

じゃんけんするときに、まず握手をして互いに自己紹介。それからじゃんけんをするなどの条件をつけると、ふれあいが深まります。みんなが顔なじみなら、自己紹介のかわりに、好きな食べ物言うなどにアレンジします。



イラスト：いがき けいこ

### ナッパーワンをめざし『忍者修行道場』

それぞれのゲームは、忍者になるための“修行”という設定にします。修行を終えると、その成績によって1～3枚の“カード”を手に入れることができます。

“カード”は、忍者の持ち物（アイテム）を図柄にしたもので、7種類程度用意します。「かたな」「しゅりけん」「クナイ」「まきびし」「水雲」「巻物」「けむり玉」などで、使い方や特徴など、かんたんな説明をつけてあります。グー、チョキ、パーのじゃんけんマークを入れておけば、じゃんけんにも使えます。子どもにわたすときは、カードの種類を選べないように、箱や袋のなかから手探りで選んでもらいます。

全種類のカードを会場にはりだしておく、子どもたちは自然に全種類を集めようとします。手に入れたカードの枚数は多くても、全種類がそろうとは限りません。「持っている人に交換してもらえば」と、スタッフは働きかけます。すると、あちこちで交換会が始まります。“カード集め”をきっかけとした“ふれあい”です。

修行を終えた子どもたちを集めて、「忍者マスター選手権」「忍者チャンピオン大会」などの名称で、じゃんけんカードをやりとりする大会を開きます。参加資格は、全種類の修行を終えた人、あるいは集めたカードの枚数で決めます。

修行のためのゲームは、『ゴールデンたぬきパラダイス』で



取り上げたものを、“忍者修行”の視点からアレンジします。「ため急便」は「お宝はこび」、「お好み焼屋」は「透視術」、「ぼんぼこポスト」は「すばやさの修行」に変身させます。使う道具は、忍者の世界らしいものに作り直します。配達する段ボールの箱を千両箱に、お好み焼きを密書にし、黒いTシャツや作業衣などを着用して“忍者の世界”を作り出します。

ゲームの内容は、設定したストーリーの世界観にあわせて、工夫します。忍者は速く走れなければならない、と考えて、足首に万歩計をつけて足踏み、歩数を競うことも考えられます。自由な発想で、オリジナルのゲームを作ってください。