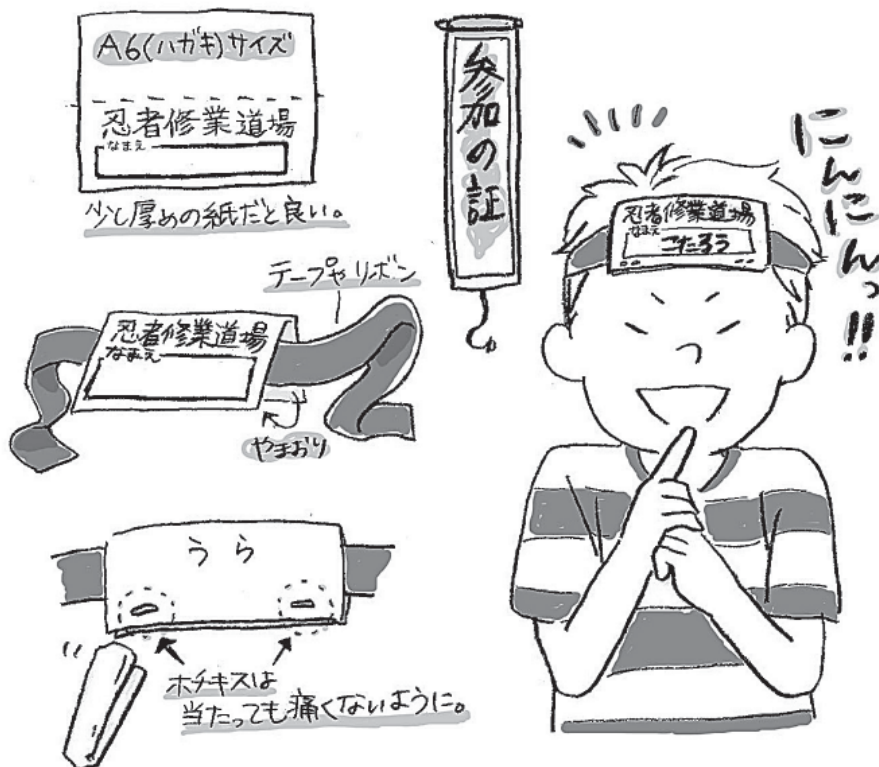


忍者マスター 決定戦

忍者をテーマにしたレクリエーションゲーム大会。子どもたちは受け付けでゲームの参加方法を聞き、忍者修行道場に入門。「忍者修行」のゲームをすると、忍者の技を体得した証として、忍者カードがもらえます。忍者カードをたくさんあつめて、強い忍者をめざせ！というゲーム大会です。

■忍者マスター決定戦参加の方法

- ①受付で参加の証「はちまき」をつくりましょう。「はちまき」には自分の名前を記入できるので、カッコイイ忍者の名前を考えて書きましょう！
- ②修行ゲームは全部で5つあるので（数はその時に応じて変えてください）どこかの修行から行ってもOKです。また、気に入ったもの、もっと挑戦したいものがあれば、好きなだけ何度おこなってもかまいません。
- ③修行ゲームに参加し、各修行の師範の先生に「合格」をもらえると、忍者の技を体得した証として、その成績に応じて忍者カードがもらえます。つまり、このカードをたくさん持っているほど、さまざまな技を体得した立派な忍者ということになります。
- ④修行ゲームとは別に「忍者マスター決定戦」という忍者のナンバーワンを決める大会が時間を決めて行われます（実際の時間を明記）。この大会はこれまで集めてきた忍者カードをつかって他の忍者とバトルをするというもの。それまでにたくさんの忍者カードを集めておきます。



□参加の証

修行に参加するためには、まず自分の忍者ネームを書いた「はちまき」を作る。

イラスト：いがき けいこ

ゲームをとおして 何を体験するか？

■受付

プログラムに参加する子どもがまず訪れるのが、ゲーム大会全体の受付です。ゲームの参加カードを渡したり、ゲーム大会全体のシステムを説明したりという受付も、忍者の世界への入り口として、このゲーム大会のテーマ（世界観）を伝える大切な役割を担っています。

ゲーム大会全体のストーリーや、最終目標の説明を受けたり、忍者の世界での架空の名前を考えて参加カードに記入したりするなどの過程を通して、子どもたちは自然にその世界の住人になっていきます。

■各修行ゲーム

各ゲームはジャンケン、しりとり、的あて、くじなどぶだん遊んでいるものを忍者風にアレンジして行います。修行の場には師範（スタッフ）がいて、修行の仕方を教えてくれます。修行に参加し、師範から合格をもらえると、技を体得した証として、忍者のカードをもらうことができます。具体的な修行ゲームについては別掲します。

■忍者達人決定戦

忍者のナンバーワンを決める大会です。集めたカードを使って他の忍者たちと対戦します。忍者の頭が登場子どもたちを激励したり、また入賞者を表彰したりと、開会閉会のセレモニーなども取り入れ、他の修行ゲームとは違った特別感を感じられる雰囲気を実施します。

□忍者マスター決定戦ルール

- ①これまでに集めたすべてのカードの中から5枚を選び、それ以外はしまします。
 - ②師範のはじめの合図で、他の忍者（だれでもよい）に勝負を挑みます（タッチする）。
 - ③「ジャンケンポン」の合図で手持ちのカードから一枚を選び、相手と見せ合います。
 - ④カード隅のジャンケンマークで勝負。勝てば相手のカードをもらうことができます。
- ※あいこの場合は引き分けとし、他の忍者との勝負にします。
- ⑤試合終了後、手持ちのカードの枚数を確認。一番多くのカードを手に入れたものが「忍者達人」の称号をもらえます。

■カードを使ったゲームシステム

子どもたちに流行の〈あそび〉に「トレーディングカードあそび」があります。このカードをゲーム大会全体を結び付ける手段として使いました。それぞれの修行ゲームに参加する度にカードがもらえるという仕組みです。たくさん遊べばそれだけたくさんのカードをもらうことができ、集めたカードを使ってまた遊ぶことができます。

■カードの持つ楽しさ

集める楽しさ

忍者の修行を行うとその成績に応じて忍者カードをもらえます。このカードはくじのように袋や箱のなかからランダムに渡され、また、たくさんの種類のカードを用意しておくことで、コレクションする楽しさを持たせています。

交換する楽しさ

前述のようにカードはランダムで渡されるため、当然重複したカード（ダブりのカード）が生じ、子どもたちの間で、自然な形でカード交換が始まります。この交換をしやすい環境を設定するために、全種類のカードを掲示しておくことで、子どもたちはまだ持っていないカードの確認を始め、集まってきた子ども同士がお互いのカードを確認、交換し始めます。

勝負する楽しさ

カードの隅にジャンケンのマークをいれることにより、カードを使った勝負ができるようにしました。ゲームの待ち時間などでもカードを使った「ジャンケンあそび」ができます。



■世界観を設定する

忍者マスター決定戦は、「忍者」というテーマ設定で行っていますが、このテーマを忍者にこだわらず、「魔法使い」「モンスター」「妖怪」「海賊」「アイドル」など、さまざまなものに変え、その架空の世界の中で遊ぶという設定にすることが出来ます。このようなテーマ、すなわちそのゲーム全体の物語や、ゲーム上での参加者やスタッフの設定のことを世界観と呼んでいます。子どもたちがワクワクするような世界観を設定することで、より魅力的なプログラムになります。

世界観を考える際、参考にしたいのが子どもたちの〈あそび〉の文化です。たとえば、子どもたちの流行のテレビやゲームなどを参考に世界観を考えていくと、その世界は子どもたちにとってより身近なものとなり、参加意欲も高まります。そのためには普段から子どもたちの流行を察知する「アンテナ」を持たなくてはなりません。それらはどんな物語なのか、どんな展開をするのか、その魅力は何なのか、その中からどのような要素を取り入れるのかといった観点でプログラムに反映させていくことが重要です。

■世界観を設定する手順

スタッフが演じること

魅力的な物語や世界観は、具体的に伝えていく人がいて、初めてその物語が生きてきます。スタッフは受付の段階から「物語の世界の住人」としてゲーム大会に参加した子どもたちを「その世界」へと導いていく案内役となります。話し方や振る舞いなどに注意し、率先して演じてみましょう。

衣装

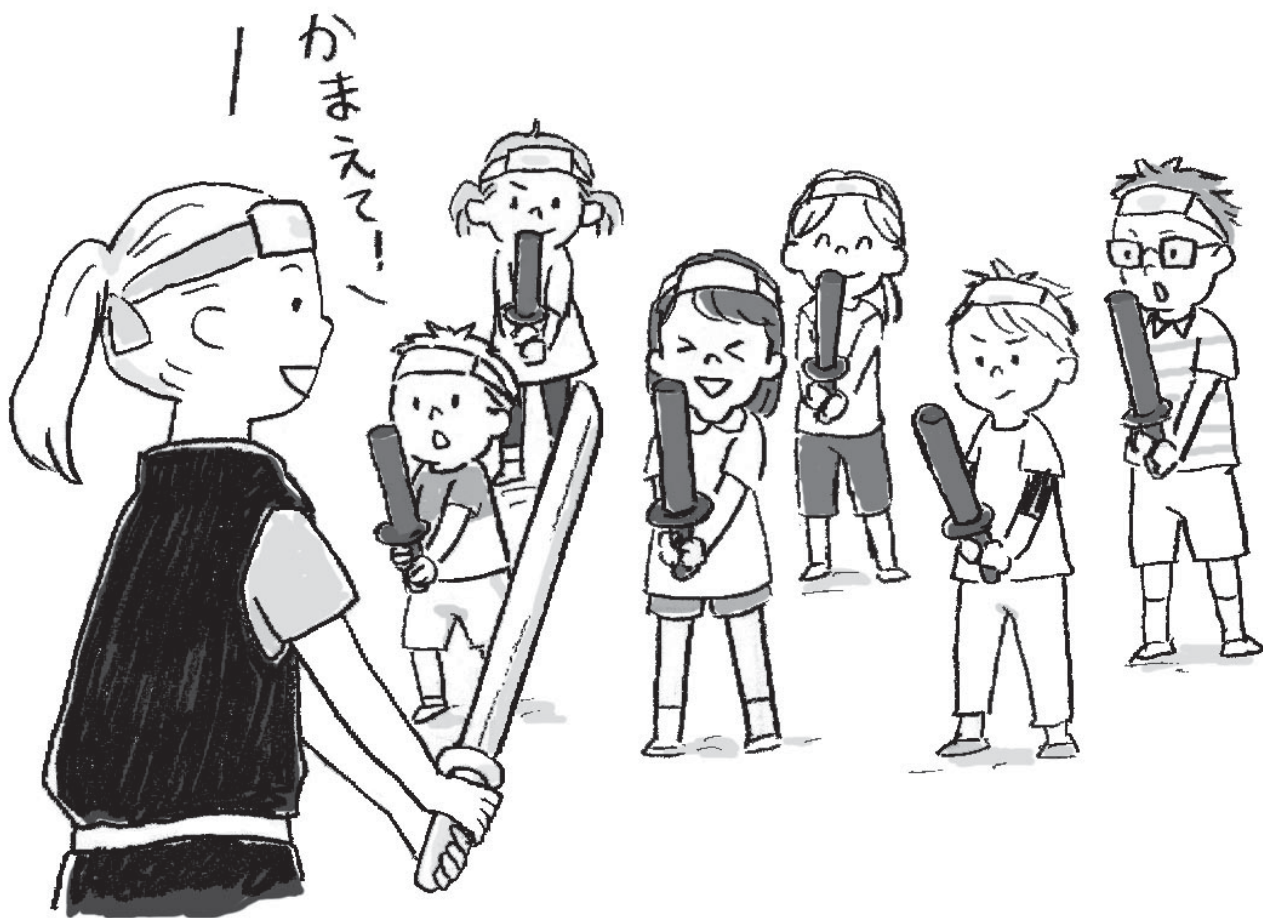
子どもたちの世界観を視覚的に伝えるものとして有効なのが、スタッフの衣装です。出会ったスタッフが普段着ではないだけで、子どもたちは自分が架空の世界にいるということを意識できます。衣装は簡易なもので十分です。忍者なら黒っぽいTシャツとハチマキ、魔法使いならマントとぼうし、海賊ならバンダナを頭に巻くなど、ワンポイントアクセントだけでかまいません。

音楽 (BGM)

ヒントとなった映画やアニメ、ゲームなどのサウンドトラックなどを参考に、子どもが物語の主人公になりきれするようなBGMを選びましょう。たとえばプログラムを始めるときは「さあやるぞ!」という気分になれるような高揚感あふれる曲を、ゲームの最中は冒険している気分になるような曲を選びます。

装飾

会場となる広場やホールなどをその物語の世界に合わせて装飾します。しかし会場全体を装飾するのはとても大変なことです。特に大切にしている場や各ゲームの入り口などを中心に、のぼりや旗などを上手に使い、装飾します。特に目線よりも少し高い位置を中心に、象徴となるもの（ゲーム全体のタイトル看板などでもよい）を飾ると効果的です。



イラスト：いがき けいこ

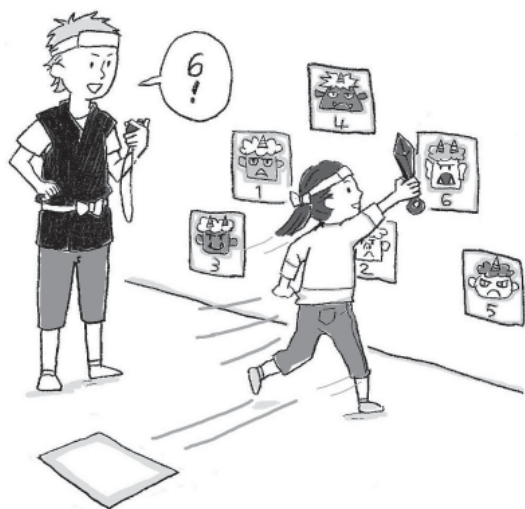
《修行ゲームの例》

■剣術～忍者は相手の剣の出方を読むべし～

- ①師範に向き合い、剣を正面に構えます。
- ②師範の「イチ ニノ サン」の合図で、剣を上下右左のどれかに向けます。
- ③師範と同じ向きに剣を向けられたら OK。
- ④3 回同じ向きになれば「合格」。

■はやての術～忍者は疾風のごとく走るべし～

- ①師範の「はじめ」の合図でスタート。
- ②1 番から順に 10 番まで「敵を倒しては(番号にタッチ)元の位置にもどる」を繰り返します。
- ③規定時間内にすべての敵を倒したら「合格」。



■かくれみの術～忍者は相手に見つからないよう身を隠しながら先へ進むべし～

- ①「はじめの線」にならびます。
- ②師範が「忍法くもがくれ」と唱え、後ろを向いている間に前へ進みます。
- ③師範が振り返った時は、近くの物かげに身を隠します(またはその場で微動だにせず気配を消します)。
- ④もし、見つけた場合は「はじめの線」に戻りやりなおします。
- ⑤見つからずに師範のところまでたどり着けば「合格」。

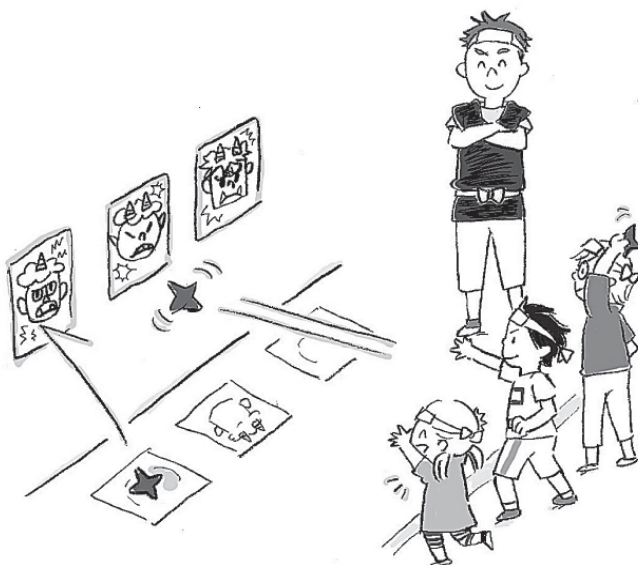
■聞き耳の術～忍者は必要な音を聞き分けるべし～

- ①二人の師範の間に立ちます。
- ②両側から師範が同時に別々のコトバを言う(「いか」「たこ」など)のでそれを聞き分けます。
- ③3 回以内で聞き分けることができたなら「合格」。



■手裏剣術～忍者は手裏剣を意のままにあやつるべし～

- ①手裏剣を的に向かって投げます。
- ②投げた手裏剣が的に当たり、床に落ちた時、表を向いていれば OK。
- ③5 回投げて 2 つ以上の手裏剣が表を向いていれば「合格」。



■忍び足の術～忍者は物音を立てず静かに進むべし～

- ①足首に歩数計をとりつけます。
- ②師範の指定したコース(アップダウンや障害物を含む)を規定時間内(1～2分程度)に、なるべく足跡を立てずにまわり、戻ってきます。
- ③歩数計のカウンターが規定数以内であれば「合格」。

■巻物修行～忍者は巻物をすばやく読み取りまた元の状態に戻すべし～

- ①師範の「はじめ」の合図で巻物をほどこきます。
- ②巻物をすべて開いたら、再び巻物を巻き取ります。このとき巻物の両端を持って巻き取ります。
- ③規定時間内に元の状態にすることができれば「合格」。

