



グループ対抗 (ポイント戦Ⅰ)

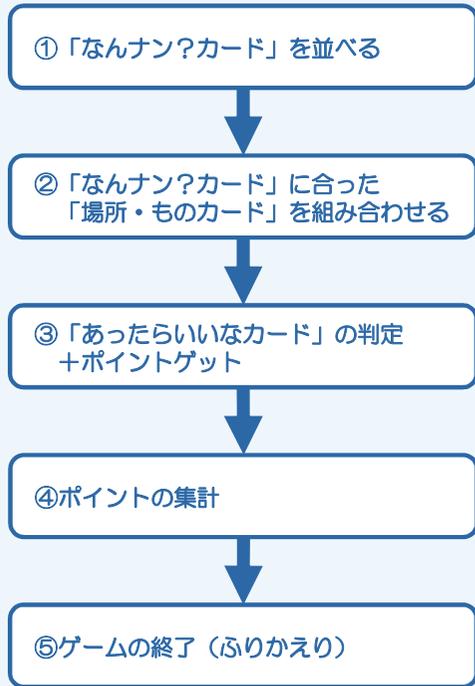
◎ゲームの準備(グループ対抗)

4グループの準備の例(3~5人/グループ)

- ①ゲーム1セットを各グループに用意します。
- ②進行役を決めます。(授業で使うなら、先生などをお願いします) ※進行役はプレイヤーになりません。

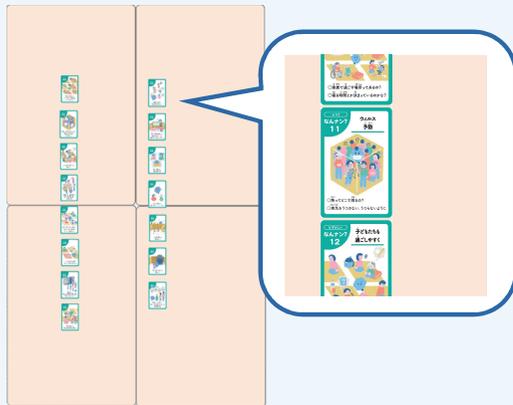
※このやり方で使うカードは、すべての「なんナン?カード」、すべての「場所カードと、ものカード」です。それ以外のカードは箱にしまっておきます。

◎ゲームの流れ



①「なんナン?カード」を並べる

すべての「なんナン?カード」を表にして、机の上に並べます。

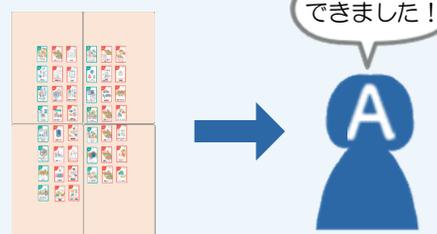


②「なんナン?カード」に合った「場所・ものカード」を組み合わせる

「なんナン?カード」に合った「場所カード、ものカード」はどれかグループで考え、「なんナン?カード」の横に並べます。



より早く組み合わせられたグループがポイントを得ることができます。すべての組み合わせが終わったら、手を上げましょう。また、組み合わせがあっても、ポイントを得ることができます。どれだけ早く、テーマに合った組み合わせができるかがポイントです。



③「あったらいいなカード」の判定+ポイントゲット

ポイントゲット① 組み合わせの速さ

1番早く全ての「場所、ものカード」を並べられたチームは+3点、2番目は+2点、3番目は+1点です。



ポイントゲット② 組み合わせが合っているか
「なんナン?カード」に合った組み合わせができていないか判定します。

進行役が、「なんナン?カード」ごとに、どの「場所カード」「ものカード」が合っているのか発表します。

「子どもたちも過ごしやすく」に合う「あったらいいなカード」は、「キッズスペース」と「筆記用具、おもちゃ」です。



各グループで組み合わせが合っていた「場所カード」「ものカード」は表にしておき、組み合わせが違っていた「場所カード」「ものカード」は裏返します。



表のままになっている「場所カード」「ものカード」はそれぞれ+1点になります。



④ポイントの集計

組み合わせの速さポイントと、組み合わせが合っているかポイントを合わせて、各グループのポイントを集計します。

Aグループ	28点
Bグループ	33点
Cグループ	28点
Dグループ	29点



一番ポイントが多いグループの勝ちです。



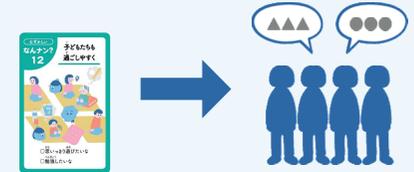
⑤ゲームの終了(ふりかえり)

「ヒント」と「正解について」を見ながら、組み合わせになる理由などを解説、補足するとより理解が深まります。



◎時間があったら

1つのテーマを選んで、もし自分がテーマのような状況だったら、どんなルールがあったらいいのかわ、どんな思いやり行動がいいか、またなぜそれが良いと思った理由を発表し、意見交換してみましょう。進行役は、「ヒント」と「正解について」を見ながら、解説や補足をするとより理解が深まります。





グループ対抗 (ポイント戦Ⅱ)

◎ゲームの準備(グループ対抗)

4グループの準備の例(3~5人/グループ)

- ①ゲーム1セットを各グループに用意します。
- ②進行役を決めます。(授業で使うなら、先生などをお願いします)※進行役はプレイヤーになりません。
- ③「こうしたらいいかなカード」に回答例を記入します。



◎ゲームの流れ

①「なんナン?カード」を並べる

②「なんナン?カード」に合った「あったらいいかなカード」「こうしたらいいかなカード」を組み合わせる

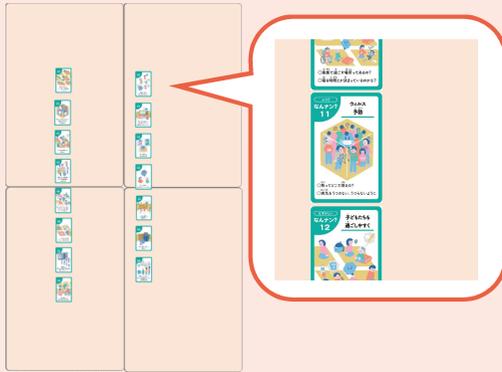
③「あったらいいかなカード」「こうしたらいいかなカード」の判定+ポイントゲット

④ポイントの集計

⑤ゲームの終了(ふりかえり)

①「なんナン?カード」を並べる

すべての「なんナン?カード」を表にして、机の上に並べます。
(時間や状況に応じて「なんナン?カード」を減らしてもOK!)

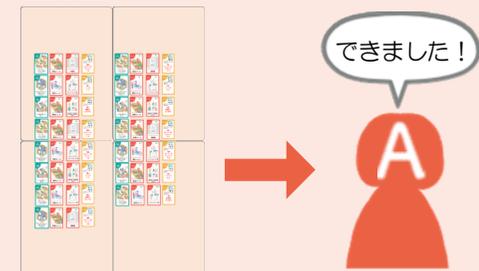


②「なんナン?カード」に合った「あったらいいかなカード」「こうしたらいいかなカード」を組み合わせる

「なんナン?カード」に合った「あったらいいかなカード」「こうしたらいいかなカード」はどれかグループで考え、「なんナン?カード」の横に並べます。



1番速く組み合わせられたグループが速さポイントをゲットできます。
すべての組み合わせが終わったら、手を上げましょう。



③「あったらいいかなカード」「こうしたらいいかなカード」の判定+ポイントゲット

ポイントゲット① 組み合わせの速さ

1番速く全ての「あったらいいかなカード」「こうしたらいいかなカード」を並べられたチームは+1点を獲得できます。



ポイントゲット② 組み合わせが合っているか「なんナン?カード」に合った組み合わせができているか判定します。
進行役が、「なんナン?カード」ごとに、どの「あったらいいかなカード」「こうしたらいいかなカード」が組み合わせるか発表します。

「子どもたちも過ごしやすい」に合う「あったらいいかなカード」は、「キッズスペース」「筆記用具、おもちゃ」です。「こうしたらいいかなカード」は「勉強をがんばる」です。



2つの「あったらいいかなカード」1つの「こうしたらいいかなカード」が全て正解できたチームはポイントを得ることができます。



④ポイントの集計

組み合わせの速さポイントと、組み合わせが合っているポイントに合わせて、各グループのポイントを集計します。

Aグループ	15点
Bグループ	14点
Cグループ	14点
Dグループ	13点

一番ポイントが多いグループの勝ちです。



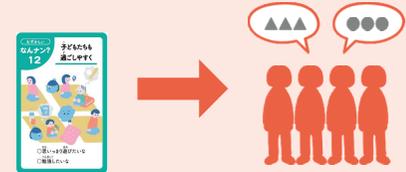
⑤ゲームの終了(ふりかえり)

「ヒント」と「正解について」を見ながら、組み合わせになる理由などを解説、補足するとより理解が深まります。



◎時間があったら

1つのテーマを選んで、もし自分がテーマのような状況だったら、例以外にどんなルールがあったらいいのかわ、どんな思いやり行動がいいか、またなぜそれが良いと思った理由を発表し、意見交換してみましょう。
進行役は、「ヒント」と「正解について」を見ながら、解説や補足をするとより理解が深まります。





グループ対抗 (ポイント戦Ⅲ)

◎ゲームの準備(グループ)

4グループの準備の例(3~5人/グループ)

- ①水性ペンを各グループに用意します。
- ②各グループにゲームの一式を配ります。
- ③進行役を決めます(授業で使うなら、先生などをお願いします) ※進行役はプレイヤーになりません。
- ④ポイントカード、ポイント集計シートを用意します。



1つのなんナン?で
やってみよう!

◎ゲームの流れ

①「なんナン?カード」の決定

②「なんナン?カード」に合った 「あったらいいなカード」「こうしたら いいかなカード」を組み合わせる

③「あったらいいなカード」「こうしたら いいかなカード」の判定+ポイントゲット

④ポイントの集計とふりかえり

⑤ゲームの終了

①「なんナン?カード」の決定

進行役が、1つのなんナン?を決めて、全員に伝えます。そのとき、テーマについて、説明しましょう。(進行役用解説書を参考にしてください)

大勢の人が過ごすひなんじょでは、家での生活よりもゴミが多くでたり、早く汚れたりします。ゴミやほこりが多いところで生活すると、具合が悪くなったりします。



②「なんナン?カード」に合った 「あったらいいなカード」「こうしたら いいかなカード」を組み合わせる

なんナン?に合った「あったらいいなカード」「こうしたらいいかなカード」はどれがいいかグループで話し合って決めます。



「場所カード」「ものカード」「こうしたらいいかなカード」をそれぞれ1枚ずつ決めてください。



「こうしたらいいかなカード」はグループで話し合っ、1つの意見をカードに書きます。
※全体の時間にあわせて、制限時間を作りましょう。
例：全体の時間20分なら1なんナン?の制限時間5分など
制限時間がきたら、決めた「あったらいいなカード」「こうしたらいいかなカード」を、みんなに見えるところにおきましょう。(黒板に貼ったり、置き場所を作る)



③「あったらいいなカード」「こうしたら いいかなカード」の判定 +ポイントゲット

①あったらいいなカードの判定

進行役が、各グループの場所カード、ものカードがなんナン?に合っているか、「正解について」を見て判定します。

②こうしたらいいなカードの判定

全グループが決めた「こうしたらいいなカード」の中から、一番いいカードがどれか多数決で選びましょう。まず、グループの中で、どのグループのカードが一番いいか、話し合って決めましょう。



※他のグループにあわせて、グループの意見を変えてはいけません。

一番多くのグループから投票された「こうしたらいいな」を考えたグループだけポイントを得ることができます。(2つのグループが同じこと書いていたり、同じ投票数だったときは、それぞれがポイントゲット)

Aグループがポイントゲット!



ポイントゲット

「場所カード」「ものカード」は+1点
「こうしたらいいかなカード」は+3点
(ゲーム支援ツールのポイントカードをゲットしたポイント分けてゲームをすもっと楽しいよ!)



場所カード
ものカード

こうしたらいいかな
カード

グループ対抗での特別ポイント

一番多く投票された「こうしたらいいかなカード」に投票したグループに+1点が入ります。



④ポイントの集計とふりかえり

進行役が、各グループの合計点を得点表にまとめます。(ゲーム支援ツールのポイント計算シートを使うと便利!)

Aグループ	5点
Bグループ	3点
Cグループ	3点
Dグループ	2点



さらに進行役が、「正解について」を参考に、解説、補正するとより学びが深まります。

ひなんじょをきれいに保つために、掃除が必要です。ひなんじょにいる人が掃除をするために、掃除する人分の道具や、掃除当番などのルール、ゴミ捨て場などが必要になります。ひなんじょは家よりも広いので、手伝ったりして、みんなで協力して掃除をしましょう。



⑤ゲームの終了

合計得点の一番多いグループの勝ちです。ゲームが終わったら、全員で、感想や意見を話し合ったり、分からないことを進行役に聞いたりしましょう。

Aグループ	5点
Bグループ	3点
Cグループ	3点
Dグループ	2点



こうしたらいいなカード を考えるヒント

- 組み合わせた「場所カード」に書かれた場所をどのようなルールで使ったらいいのを考えてみましょう。
- 組み合わせた「ものカード」に書かれたものをどのように使うのを考えてみましょう。



グループ対抗 (ポイント戦Ⅳ)

◎ゲームの準備(グループ対抗)

4グループの準備の例(3~5人/グループ)

- ①水性ペンを各グループに用意します。
- ②各グループにゲームの一式を配ります。
- ③進行役を決めます(授業で使うなら、先生などをお願いします) ※進行役はプレイヤーになりません。
- ④進行役が、「なんナン?カード」から3つの課題を選びます。
- ⑤ポイントカード、ポイント集計シートを用意します。

3つの課題



①「なんナン?カード」の決定

進行役が、3つの「なんナン?カード」の中から1つの「なんナン?カード」を決めて、全員に伝えます。そのとき、テーマについて、説明しましょう。(進行役用解説書を参考にしてください)

大勢の人が過ごすひなんじょでは、家での生活よりもゴミが多くでたり、早く汚れたりします。ゴミやほこりが多いところで生活すると、具合が悪くなったりします。



②「なんナン?カード」に合った「あったらいいなカード」「こうしたらいいかなカード」を組み合わせる

「なんナン?カード」に合った「あったらいいなカード」「こうしたらいいかなカード」はどれがいいかグループで話し合って決めます。



「場所カード」「ものカード」「こうしたらいいかなカード」をそれぞれ1枚ずつ決めてください。



「こうしたらいいかなカード」はグループで話し合って、1つの意見をカードに書きます。 ※全体の時間にあわせて、制限時間を作りましょう。例：全体の時間40分なら1なんナン?の制限時間5分など 制限時間がきたら、決めた「あったらいいなカード」「こうしたらいいかなカード」を、みんなに見えるところにおきましょう。(黒板に貼ったり、置き場所を作る)



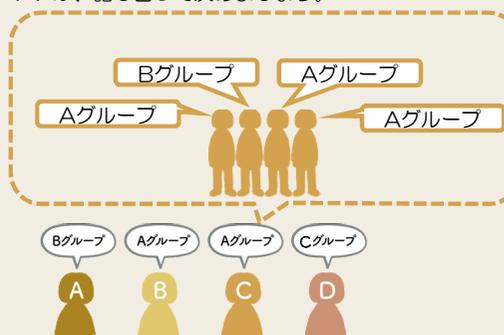
③「あったらいいなカード」「こうしたらいいかなカード」の判定 +ポイントゲット

①あったらいいなカードの判定

進行役が、各グループの場所カード、ものカードがなんナン?に合っているか、「正解について」を見て判定します。

②こうしたらいいなカードの判定

全グループが決めた「こうしたらいいなカード」の中から、一番いいカードがどれか多数決で選びましょう。まず、グループの中で、どのグループのカードが一番いいか、話し合って決めましょう。



※他のグループにあわせて、グループの意見を変えてはいけません。

一番多くのグループから投票された「こうしたらいいな」を考えたグループだけポイントを得ることができます。(2つのグループが同じこと書いていたり、同じ投票数だったときは、それぞれがポイントゲット)

Aグループがポイントゲット!



ポイントゲット

「場所カード」「ものカード」は+1点 「こうしたらいいかなカード」は+3点 (ゲーム支援ツールのポイントカードをゲットしたポイント分けてゲームをすともっと楽しいよ!)



場所カード +1点
ものカード +1点
こうしたらいいかなカード +3点

グループ対抗での特別ポイント

一番多く投票された「こうしたらいいかなカード」に投票したグループに+1点が入ります。



④ポイントの集計とふりかえり

進行役が、各グループの合計点を得点表にまとめます。(ゲーム支援ツールのポイント計算シートを使うと便利!)

Aグループ	5点
Bグループ	4点
Cグループ	4点
Dグループ	3点



さらに進行役が、「正解について」を参考に、解説、補足するとより学びが深まります。

ひなんじょをきれいに保つために、掃除が必要です。ひなんじょにいる人が掃除をするために、掃除する人分の道具や、掃除当番などのルール、ゴミ捨て場などが必要になります。ひなんじょは家よりも広いので、手伝ったりして、みんなで協力して 掃除をしましょう。



⑤ゲームの終了

①~④を3つのなんナン?で行い、合計得点の一番多いグループの勝ちです。ゲームが終わったら、全員で、感想や意見を話し合ったり、分からないことを進行役に聞いたりしましょう。

Aグループ	12点
Bグループ	12点
Cグループ	13点
Dグループ	11点



こうしたらいいなカードを 考えるヒント

- 組み合わせた「場所カード」に書かれた場所をどのようなルールで使ったらいいのを考えてみましょう。
- 組み合わせた「ものカード」に書かれたものをどのように使うのを考えてみましょう。

個人対抗 (ポイント戦)

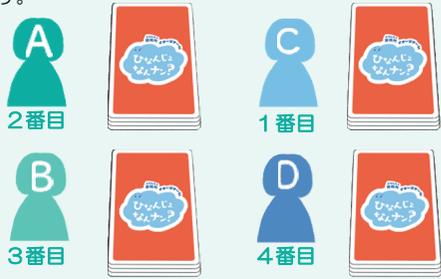
◎ゲームの準備 (個人)

4人プレイの準備の例

- ①水性ペンを用意します。
- ②「なんナン?カード」をよくまぜ、ウラ向きの山札とします。
- ③「こうしたらいいかなカード」を3枚と、「あったらいいなカード」の場所カード全て、ものカード全てをひとまとめにして、よくまぜ、均等に配ります。



④手札の「あったらいいなカード」を出す順番を決めます。



◎ゲームの流れ

①「なんナン?カード」の決定

②「あったらいいなカード」と「こうしたらいいかなカード」を出す

③「あったらいいなカード」「こうしたらいいかなカード」を判定+ポイントゲット

④なんナン?に合った「あったらいいなカード」「こうしたらいいかなカード」がなくなる

⑤ゲームの終了

合計得点が、多い人の勝ち

①「なんナン?カード」の決定

山札の「なんナン?カード」を1枚オモテにします。そこに書かれたなんナン?に合った「あったらいいなカード」「こうしたらいいかなカード」が自分の手札にないか考えましょう



なんナン?に合う「あったらいいなカード」「こうしたらいいかなカード」はあるかな?

②「あったらいいなカード」と「こうしたらいいかなカード」を出す

順番に、なんナン?に合った「あったらいいなカード」「こうしたらいいかなカード」を1枚ずつ出します。(1回に出せるカードは、1枚だけです) 出すことができない場合は、パスすることもできます。パスは何回もできます。

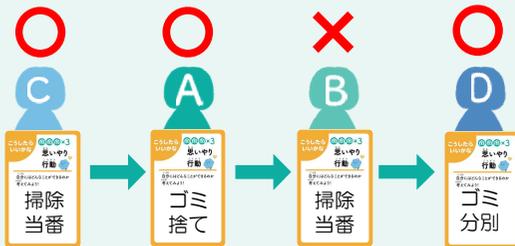


なんナン?に合ったカードが手札にあったAさん

なんナン?に合ったカードが手札になかったBさん

※「こうしたらいいかなカード」を出すときは自分がひなんじょにいて、なんナン?のようなことがあった場合、過ごしやすいひなんじょにするためには、「どんなルールや役割があったらいいか」、また「どんな思いやり行動をしたらいいか」をイメージして、1つの意見をカードに書いてください。

【記入例】掃除当番、行動：掃除の手伝い、など1つのなんナン?では、他の人が書いた意見を出すことはできません。



③「あったらいいなカード」「こうしたらいいかなカード」の判定+ポイントゲット

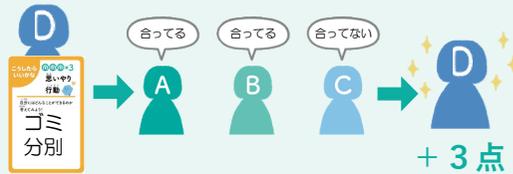
①「あったらいいなカード」の判定

「場所カード」「ものカード」は、ゲーム上1つのなんナン?につき、1種類のみ対応することになっています。合っているか、不安なときは、「正解について」を確認しましょう。

場所	場所カード	ものカード	ポイント
ゴミ置き場	あったらいいな	こうしたらいいかな	1
思いやり行動	あったらいいな	こうしたらいいかな	3
その他	あったらいいな	こうしたらいいかな	1

②「こうしたらいいかなカード」の判定

カードを出した以外の人が、なんナン?に合っているか判定します。なんナン?に合っていて、いいね!と判定した人が半分以上なら、ポイントゲットできます。※他の人のカードは、正直に判定しましょう。



ポイントゲット

「場所カード」「ものカード」は+1点「こうしたらいいかなカード」は、+3点です。なんナン?に合っているカードを出せたら、分かるように自分の近くに置いておきましょう。(ゲーム支援ツールのポイントカードをゲットしたポイント分けてゲームするともっと楽しいよ!)



なんナン?に合っていなかったら

なんナン?に合っていなかったら、ポイントになりません。一度出したカードは、そのゲーム中は使えません。裏返してその場に伏せておきます。



④なんナン?に合った「あったらいいなカード」「こうしたらいいかなカード」がなくなる

なんナン?に合った「あったらいいなカード」「こうしたらいいかなカード」が、手札に無くなったなら、「なくなった」と伝えましょう。みんなが、「なくなった」ら、「なんナン?カード」の山札から、1枚オモテにして、次のなんナン?を決めます。



⑤ゲームの終了

①~④を繰り返して、山札の「なんナン?カード」がなくなったら、ゲーム終了です。一番得点の多い人の勝ちです。「あったらいいなカード」「こうしたらいいかなカード」の右上のポイントを合計しよう



こうしたらいいかなカードを考えるヒント

- 組み合わせた「場所カード」に書かれた場所をどのようなルールで使ったらいいのかわかってみましょう。
- 組み合わせた「ものカード」に書かれたものをどのように使うのかわかってみましょう。

