

しんぶんの「フッ!」

詳細ガイド

はじめに～開発者の思い～

新聞を使って、思考力・判断力・表現力などを養うゲームを考えました。遊びを通じて、新聞に親しみ、文字の世界を身近に感じてもらうことができると思います。新聞の正しい使い方からは外れていると感じるかもしれませんが、1枚の新聞(紙)から楽しみが広がる柔軟性を大事にしてほしいと思います。



鳥取大学
教育支援・
国際交流推進機構
教員養成センター
教員養成部門
大谷 直史 准教授

プレイ人数 3～4人(2人でも可)

プレイ時間 20～30分

対象年齢 4歳以上

ゲームの準備

みんなで使うもの



記事カード

大:5種×2枚 中:10種×2枚 小:15種×2枚

集めていく記事が書かれたカードです。表にして、大きさごとにまとめて置きます。



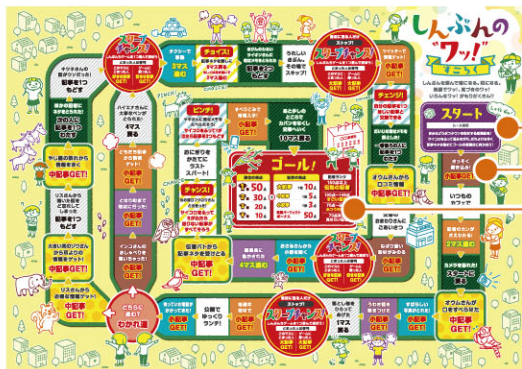
しんぶんちゲームカード

21枚



サイコロ

1個



ゲームボード

1枚

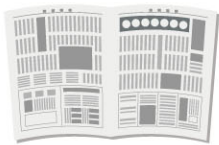
スクープチャンスに止まった時に使用します。裏返しにして重ねて置きます。

それぞれが持つもの



どうぶつしんぶん台紙

1人1枚



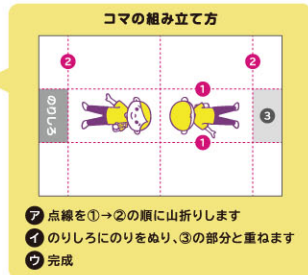
新聞紙

1人1枚以上



記者コマ

1人1つ



コマの組み立て方

- ⑦ 点線を①→②の順に山折りします
- ①のりしろのりをぬり、③の部分と重ねます
- ② 完成

ゲームの流れ

- 好きな記者コマを選んで、スタート位置に置いてください。順番はじゃんけんで決めます。手元には、どうぶつしんぶん台紙とひとり1枚以上の新聞紙を用意してください。新聞紙は1人1部以上が理想ですが、1部をみんなで分け合って使用することもできます。
- 自分の番になったらサイコロをふり、出た目の数だけコマを進め、止まったマスの指示に従います。
- 記事GET!マスに止まったら、指示された大きさの記事カードの中から好きなものを選びます。
- GETした記事カードは、どうぶつしんぶん台紙の同じ大きさの枠に置いてください。はまりきらない記事カードは、台紙の横などに並べてください。
全員がゴールの新聞社に着いたらゲーム終了です。
順位の得点と記事の得点の合計が最終の得点になります。
合計得点が最も高かったプレイヤーが優勝です。
点数に応じた記者ランクも設定していますので、伝説の記者を目指してがんばってください!

勝敗判定方法

順位の得点	記事の得点	記者ランク
1着 50点	大記事 1枚10点	150点以上 伝説の記者
2着 30点	中記事 1枚5点	100点～149点 すごい記者
3着 20点	小記事 1枚3点	70点～99点 ふつうの記者
4着 10点	新聞パーフェクトボーナス 50点	70点未満 見えない記者

コマを進めるときのルール



記事GET!

このマスに止まったら指定された大きさの記事カードの中から好きな記事を選びます。



スクープチャンス

スクープチャンスではしんぶんち(新聞知)ゲームにチャレンジします。
※しんぶんちゲームの詳細は裏面をご覧ください。

ぴったり止まった場合のみしんぶんちゲームが発生!



- スクープチャンスに止まった人は、コミュニケーションゲーム、アクションゲーム、スピードゲームの中から好きなジャンルを選びます。マスに記載された記事もらいます。
- 止まった人は審判になります。制限時間(ある場合)を伝えて、ミッションを読み上げ、スタートの合図をします。制限時間がある場合は、時間をはかり、時間がきたらストップと声をかけてください。
- 審判以外は、プレイヤーになってミッションにチャレンジします。
- 審判は勝敗を決めてください。勝ったプレイヤーはマスに記載の記事をもらいます。
※2人で遊ぶ場合には、「アクション」が「スピード」から選び、審判もしんぶんちゲームに参加して、話し合っで勝者を決めてください。



その他

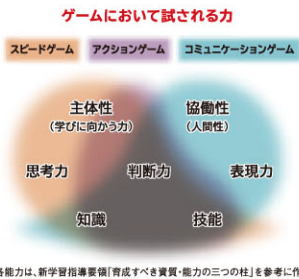
「〇マス進む」や「他の人に記事をわたす」など、様々なマスがあります。記載された指示に従ってください。

こんな時はどうすれば良いの?

- 新聞紙が1部しかないのですがゲームはできますか?
A ある分を同じ数ずつ配ってください。もし途中で誰かの新聞が足りなくなったら、余っている人が渡してあげてください。
- ゲームの途中で新聞紙がなくなっちゃいました。
A アクションゲームをたくさんやった場合は新聞紙が足りなくなることがあります。そんな時は、少ししわがついていても、ちぎれていても使えるので残っている新聞紙を使ってください。
- 記事カードが足りなくなりました。
A 指定された記事が足りなくなった場合は、残念ですが記事カードはGETできません。新聞記者にとっては、記事を書くスピードも大事なのです。
- 〇マス進む/戻るといふマスでは、進んだ先/戻った先のマスの指示に従いますか?
A 従ってください。

しんぶんち(新聞知)ゲームとは?

新聞は様々な分野の情報がぎっしりつまっているが、安価な紙を用いたメディアです。この特性を生かし、あらゆる側面から新聞(紙)を遊んでみよう。作られたのが「しんぶんちゲーム」です。新聞から得られる「知」は、知識だけではなく、ゲームとして遊ぶことによって、技能や思考力、協調性など、右図に示した多くの「知」を運んでくれるメディアになるのです。



しんぶんちゲームを遊ぶにあたって

- 1 初めての方は難易度★のゲームから始めるのがオススメです。徐々に難易度をあげていきましょう。
- 2 ゲームに慣れてきたら、好きなゲームを繰り返し遊ぶこともできます。
- 3 2人でゲームをやるときは、「アクション」か「スピード」から選び、審判もしんぶんちゲームに参加して、話し合いで勝者を決めてください。
- 4 遊んだ後は新聞紙が散らからないようみんなでしっかり片付けましょう。



スピードゲーム

新聞の記事の中から、すばやくかつ正確に言葉や写真を探し出す、速さを競うゲームです。

ビッグ

制限時間	学べる新聞知	難易度
1分	思考力	★★

新聞記事の中から、一番大きいと感じる言葉を探せ!

プレイヤーは大きいと感じた言葉をどんどん発表します。1分たったら、審判が一番大きいと思う言葉を選び、その言葉を見つけたプレイヤーが勝ちです。

スモール

制限時間	学べる新聞知	難易度
1分	思考力	★★

新聞記事の中から、一番小さいと感じる言葉を探せ!

プレイヤーは小さいと感じた言葉をどんどん発表します。1分たったら、審判が一番小さいと思う言葉を選び、その言葉を見つけたプレイヤーが勝ちです。

ファー

制限時間	学べる新聞知	難易度
1分	情報処理力	★★

新聞記事の中から、一番遠いと感じる場所を探せ!

プレイヤーは遠いと感じた言葉をどんどん発表します。1分たったら、審判が一番遠いと思う言葉を選び、その言葉を見つけたプレイヤーが勝ちです。

ニア

制限時間	学べる新聞知	難易度
1分	情報処理力	★★

新聞記事の中から、一番近いと感じる場所を探せ!

プレイヤーは近いと感じた言葉をどんどん発表します。1分たったら、審判が一番近いと思う言葉を選び、その言葉を見つけたプレイヤーが勝ちです。

シリトリ

制限時間	学べる新聞知	難易度
2分	探索力・思考力	★★

見出しをどどんしりとりでつなげろ!

審判は見出しを1つ読み上げます。順番に関係なく、プレイヤーはそれを見出しからしりとりでつなげる見出しを探して読み上げます。さらにそれに続けて、しりとりで見出しを探して読み上げていきます。連続して読み上げてもかまいません。審判はそれぞれが読み上げた数を数え、2分たったら一番多く読み上げたプレイヤーを選び、選ばれたプレイヤーが勝ちです。

ビークル

制限時間	学べる新聞知	難易度
1分	探索力	★

乗り物の写真を探せ!

プレイヤーは写真に写っている乗り物を探してどんな乗り物の名前を発表します。審判はそれぞれが発表した数を数え、1分たったら一番多く発表したプレイヤーを選び、選ばれたプレイヤーが勝ちです。

アニマル

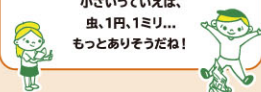
制限時間	学べる新聞知	難易度
1分	探索力	★

動物をたくさん探せ!

プレイヤーは写真に写っている動物を探してどんな動物の名前を発表します。審判はそれぞれが発表した数を数え、1分たったら一番多く発表したプレイヤーを選び、選ばれたプレイヤーが勝ちです。

一緒に考えよう!

大きいっていえば、海、1億円、夢...いろんなものがあるね!
小さいっていえば、虫、1円、1ミリ...
もっとありそうだね!



アクションゲーム

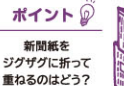
新聞紙を使って、身体を動かしながら、知恵と工夫の上手さを競うゲームです。

タワー

制限時間	学べる新聞知	難易度
2分	判断力	★★

新聞紙で一番高い塔を作れ!

プレイヤーは新聞紙を自由な枚数使って、自立する(支えなしに立つ)塔を作ります。塔の形は自由です。2分たったら高さを比べ、一番高いタワーを作ったプレイヤーの勝ちです。



ポイント!
新聞紙をジグザグに折って重ねるのはどう?

ブレイク

制限時間	学べる新聞知	難易度
-	観察力・判断力	★

新聞紙1枚の両角を指でつまみ、引っ張り合ってより大きく破れ!

審判が新聞1枚を広げます。2人のプレイヤーそれぞれが新聞紙の角2つを親指と人差し指でつまんで持ちます。スタートの合図で引っ張り合って破り、大きな新聞紙を持っている方が勝ちです。プレイヤーが3人の場合、ジャンケンで負けた2人が対戦し、その勝者とジャンケンの勝者が勝負してください。



ポイント!
力の入れ具合を考えてみよう!

アイランド

制限時間	学べる新聞知	難易度
3分	忍耐力	★

ジャンケンで負ければ半分になる新聞紙の上で最後まで残れ!

プレイヤーはそれぞれ新聞紙1枚を広げて上に乗り、審判と一緒にジャンケンします。ジャンケンに負けた人は新聞紙を半分に折り返し、その上に乗ります。これを繰り返して、3分たつ時に、一番大きな新聞紙に乗っているプレイヤーの勝ちです。



ポイント!
おうちの人の聞いてみよう!

ホーン

制限時間	学べる新聞知	難易度
2分	発想力	★

新聞紙で一番大きな音を出せ!

2分たつたら、プレイヤーは額にひとりずつ音を鳴らして、一番大きな音を出したと審判が判断したプレイヤーの勝ちです。



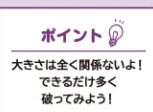
ポイント!
おうちの人の聞いてみよう!

パーツ

制限時間	学べる新聞知	難易度
10秒	発想力	★

新聞紙1枚を破って、一番多く分けろ!

プレイヤーは新聞紙1枚をできるだけ細く長く破ります。10秒たつたら審判と一緒に破ったピースの数を数え、一番多く破ったプレイヤーが勝ちです。



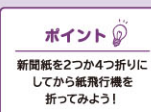
ポイント!
大きさは全く関係ない!できるだけ多く破ってみよう!

プレーン

制限時間	学べる新聞知	難易度
2分	判断力・発想力	★

新聞紙1枚で飛行機を作って、遠くまで飛ばせ!

プレイヤーは新聞紙1枚を使って紙飛行機をつくれます。2分たつたら、一列に並んでいっせいに飛ばします。審判が飛距離を測定し、一番遠くまで飛んだプレイヤーの勝ちです。



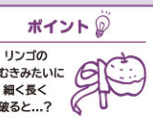
ポイント!
新聞紙を2つか4つ折りしてから紙飛行機を折ってみよう!

ロング

制限時間	学べる新聞知	難易度
2分	発想力	★

新聞紙1枚をとぎれないように長く破れ!

プレイヤーは新聞紙1枚を、途中で切れないようにとぎれなく破ります。2分たつたら審判が長さ比べて一番長い人が勝ちです。



ポイント!
リンゴの皮むきみたいに細く長く破って...



コミュニケーションゲーム

新聞の記事を使って、自分だけの発想と表現でおもしろさを競うゲームです。

チェンジ「お母さん」

制限時間	学べる新聞知	難易度
2分	発想力	★★★

一語を「お母さん」に変えたとおもしろい見出しを探せ!

プレイヤーは1つの言葉を「お母さん」に変えたとおもしろくなる見出し(一部分も可)を探します。2分たつたら、1つの言葉を「お母さん」に変えた見出しを1つ発表してください。審判は発表された中から1番おもしろかった見出しを決めてください。選ばれた見出しを発表したプレイヤーの勝ちです。

チェンジ「ぶにぶに」

制限時間	学べる新聞知	難易度
2分	発想力	★★★

一語を「ぶにぶに」に変えたとおもしろい見出しを探せ!

プレイヤーは1つの言葉を「ぶにぶに」に変えたとおもしろくなる見出し(一部分も可)を探します。2分たつたら、1つの言葉を「ぶにぶに」に変えた見出しを1つ発表してください。審判は発表された中から1番おもしろかった見出しを決めてください。選ばれた見出しを発表したプレイヤーの勝ちです。

モシモ「宇宙人」

制限時間	学べる新聞知	難易度
2分	共感力	★★

宇宙人にならうとしたら何についていってほしい一言を探せ!

プレイヤーは宇宙人にならうとしたら何についていってほしい一言を探します。選ぶ言葉は見出しの中からでもOK(一部分も可)。2分たつたら、これならうまくいそうだなと思った見出しを1つ発表してください。審判は発表された中から自分も使ってみたいと思った見出しを決めてください。選ばれた見出しを発表したプレイヤーの勝ちです。

モシモ「宿題」

制限時間	学べる新聞知	難易度
2分	表現力	★★

学校の宿題を忘れたときに使える言い訳を探せ!

プレイヤーは学校の宿題を忘れたときに使える言い訳を探します。選ぶ言葉は見出しの中からでもOK(一部分も可)。2分たつたら、これならうまくいそうだなと思った見出しを1つ発表してください。審判は発表された中から自分も使ってみたいと思った見出しを決めてください。選ばれた見出しを発表したプレイヤーの勝ちです。

ライター

制限時間	学べる新聞知	難易度
3分	発想力	★★

好きな見出しと写真を組み合わせるとおもしろい記事を作れ!

プレイヤーは自由に見出しと写真を組み合わせ、新しいおもしろい記事を作ってください(一部分も可)。3分たつたら、1番おもしろいと思う見出しと写真の組み合わせを発表してください。審判は発表された中から一番おもしろいと思った組み合わせを決めてください。選ばれた組み合わせを発表したプレイヤーの勝ちです。

カメラマン

制限時間	学べる新聞知	難易度
2分	共感力・発想力	★

審判が決めた見出しに合う写真を探せ!

審判は自分の新聞の中からお題となる見出しを1つ選んで発表します(一部分も可)。プレイヤーはお題の見出しに合う写真を探して、2分たつたら1枚写真を発表してください(一部分も可)。審判は発表された中から1番おもしろいと思った見出しと写真の組み合わせを決めてください。選ばれた見出しと写真を発表したプレイヤーの勝ちです。

ナイス

制限時間	学べる新聞知	難易度
2分	共感力・発想力	★

おもしろいものを写した写真を探せ!

プレイヤーはおもしろいと思う写真を探して、2分たつたら1枚写真を発表してください(一部分も可)。審判は発表された中から1番おもしろいと思った写真を決めてください。選ばれた写真を発表したプレイヤーの勝ちです。

ポイント!

審判が選びそうな答えを想像してみよう!



おうちのかたへ

しんぶんちゲームが難しいと感じたら... 次の2つの特別ルールに則ってプレイしてみてください。

- 1 お母さん、お父さんと同じものを作ることができたらゲームクリアです。好きな記事をもらいましょう。
- 2 制限時間内にできなかったら時間を増やしましょう。お母さん、お父さんとじっくり取り組みましょう。



もっぴろがるしんぶんの“クツ!”

しんぶんち(新聞知)ゲーム第二弾

みんなの想像力といっしょに“クツ!”と楽しさくらむ、新しいしんぶんち(新聞知)ゲームさらに盛り上がる!

スピードゲーム

クワダ		ストロング		ストローク	
制限時間	学べる新聞知	制限時間	学べる新聞知	制限時間	学べる新聞知
1分	探索力	1分	思考力	2分	情報処理能力
★	★	★	★	★	★

新聞記事の中から、人がたくさん写っている写真を探せ!

プレイヤーは写真に写る人数を数え、その人数をどんな発表します。1分たったら、審判が一番多い人数を発表したプレイヤーを選び、選ばれたプレイヤーが勝ちです。

新聞記事の中から、一番強いと感じる言葉を探せ!

プレイヤーは強いと感じた言葉を見出しまたは記事の中(一部分も可)から探してどんな発表します。1分たったら、審判が一番強いと思う言葉を選び、その言葉を見つけたプレイヤーが勝ちです。

新聞記事の中から、一番画数の多い漢字を探せ!

プレイヤーは画数が多いと思った漢字を見出しまたは記事の中(一部分も可)から探して、画数をどんな発表します。2分たったら、審判が一番画数が多かった漢字を発表したプレイヤーを選び、選ばれたプレイヤーが勝ちです。

アクションゲーム

ホール		チョップ		ハー	
制限時間	学べる新聞知	制限時間	学べる新聞知	制限時間	学べる新聞知
-	判断力	-	判断力	1分	観察力
★	★	★	★	★	★

新聞紙1枚に穴を開けて、一番早くくぐれ!

プレイヤーはそれぞれ新聞紙を1枚用意します。審判がスタートの合図を出したら、全プレイヤーはいっせいに穴を開け、開けた穴をくぐります。一番早く通りぬけられたプレイヤーの勝ちです。くぐるまでに穴が破れてしまったら、別の新聞紙を使ってもう一度やり直してください。

ポイント

穴の形は○だけじゃないよ!
通りやすい形を探してみよう!

新聞紙1枚を持って、チョップで破れ!

プレイヤーはそれぞれ新聞紙を1枚用意します。ひとりずつ新聞紙を片手に持ち、チョップで新聞紙を破ります。審判は各プレイヤーの新聞紙を確認し、一番大きな切れ目を入れたプレイヤーの勝ちです。

ポイント

新聞紙で破りやすいところはどこだろう?

新聞紙1枚を持って、持ち替えなしで、半分に破れ!

プレイヤーはそれぞれ新聞紙を1枚用意します。審判が1分間をはかるので、その間に各プレイヤーは新聞紙を半分に破れるよう持ち手を決め、破ります。審判は各プレイヤーの新聞紙を確認し、一番半分に近い大きさに新聞紙を破れたプレイヤーの勝ちです。なお、一度決めた持ち手は変えられません。

ポイント

きれいに分けられそうなところはどこだろう?

コミュニケーションゲーム

ペーパー		スタンプ		ラフ	
制限時間	学べる新聞知	制限時間	学べる新聞知	制限時間	学べる新聞知
2分	発想力	2分	表現力	3分	共感力
★★	★★	★	★	★★	★★

「はやいやい」の前につけると一番はやくなる言葉を探せ!

プレイヤーは「はやいやい」という言葉の前につけると倍にはやく感じる言葉を見出しまたは記事の中(一部分も可)から探します。2分たったら、運んだ言葉で「はやいやい」の前につけて1つ発表してください(例:世界ーはやいやい)。審判は発表された中から一番はやいやいと思った言葉を決めてください。選ばれた言葉を発表したプレイヤーの勝ちです。

スワホの待ち受け画面にしたくなる写真を探せ!

プレイヤーはスワホの待ち受け画面に載えそうな写真を探して、2分たったら、一番使えそうだと思う写真を1枚発表してください(一部分も可)。審判は発表された中から、一番待ち受けにしたいと思った写真を決めてください。選ばれた写真を発表したプレイヤーの勝ちです。

「好きです」を言い換える言葉を探せ!

プレイヤーは「好きです」に代わる言葉を探します。選ぶ言葉は出しの中からでも記事の中からでもOK(一部も可)。3分たったら、一番良い表現だと思う言葉を1つ発表してください。審判は発表された中から一番伝わりやすかった言葉を決めてください。選ばれたプレイヤーの勝ちです。



