

かるた遊びを学習に取り入れよう!



全国初等教育研究所 福本菊江

「加留多とる 皆美しく 負けまじく 高浜 虚子」

上の俳句は、お正月の風物詩であるかるた大会の様子を詠んだ句である。あでやかな着物姿にたすきがけの凛々しい姿が詠まれている。その表情には、集中力や闘争心が表れている。「負けまじく」である。

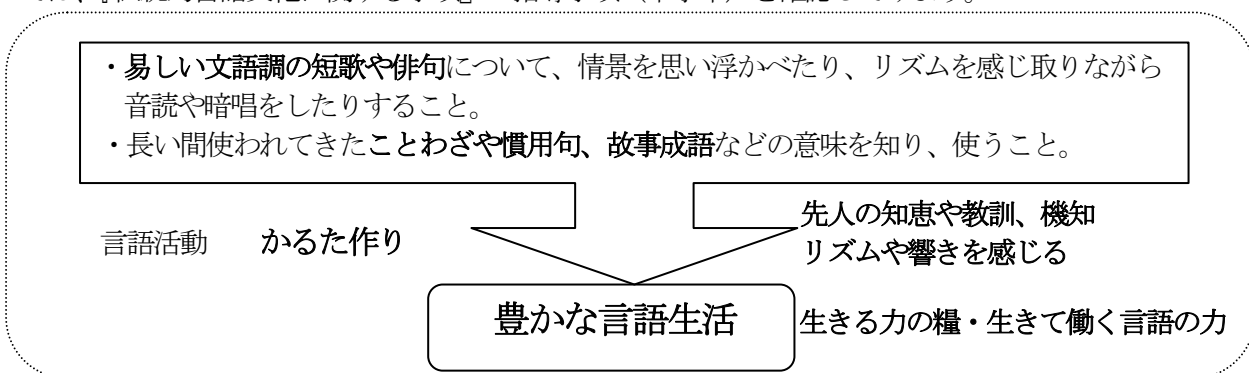
『伝統的言語文化に関する事項』の指導で、俳句・短歌・ことわざ・慣用句・故事成語などを生きて働く言語の力とするには、ゲーム性を取り入れたかるた遊びがよい。殊に、年末やお正月に家族と一緒に楽しむかるたや百人一首は格別である。

書店には様々なカルタが売られている。ことばカルタ・昔話カルタ・犬棒カルタ・動物カルタ・いろはかるた(ことわざ)・慣用句カルタ・百人一首など色鮮やかに彩色され、子どもたちは興味を示すだろう。しかし、自分だけの手作りかるたは、格別である。学習のまとめとして、また、暗唱し豊かな言語生活を営むべく自分だけのかるた作りに取り組んではどうだろう。

かるた作りとして考えられるものに、国語かるた、漢字かるた、俳句かるた、ことわざかるた、慣用句かるた、故事成語かるた、百人一首などがある。子どもたちと一緒に考えてみると、さらに楽しく個性あふれるかるたを作ることができるであろう。

かるた作りの活動で、忘れてはならないことは、**どんな力を付けるための活動なのか**を明確にすることである。そうでないと、「活動あって力つかず」のただの活動で終わってしまうのである。

では、『伝統的言語文化に関する事項』の指導事項(中学年)を確認してみよう。



伝統的言語文化の学習の言語活動を「かるたを作り、かるた大会をしよう」とする。自分の好きな俳句(短歌、ことわざ、慣用句、故事成語など)を選び、読み札と取り札にかく。取り札には、簡単な絵を描くのもよい。いろはに・・・と48枚作ってもよいが、時間が掛かり過ぎるので、家庭学習にまわすとよい。冬休みの課題とするのもよい。できあがったら、かるた遊びをする。読み手が朗々と読み上げ、取り手は全神経を集中して聞き、いちはやく札を取るのである。ゲーム化して繰り返すうち、自然と暗唱するであろう。そのうちに、先人の知恵や教訓、機知などが身に付いてくるであろう。また、朗々と読みあげることで、日本語のリズムや響きを体を感じるができる。生きる力の糧となったり、生きて働く言語の力となり、豊かな言語生活を送ることができる。

では、言語活動としてのかるた作りの例をあげてみる。

1 かるたの例

(1) 漢字かるた・・・今までに学習した漢字を使ってのかるた作り(全学年)

①時を表す言葉を使って文を書き、かるたを作ろう。(中学年)

文作りを主な活動とする。(だれが いつ どうした)

季節（春・夏・秋・冬） 週（日・月・火・水・木・金・土・日）、先週・今週・来週  
 一日（朝・午前・昼・午後・夕方・夜・真夜中）、一年（去年・今年・来年）

読み札	取り札	読み札	取り札
春は、菜の花やさ くらの花がいつぱ いさきます。	絵を描く	夕方は西の空に三日 月が見えます。	絵を描く

② 漢字を使って、かるたを作ろう。(全)  
 習った漢字を使って、文を作る。

読み札	取り札	読み札	取り札
ぼくは、昨日、遊園 地で遊んで、楽しかっ たです。	絵を描く	温かい牛乳を飲 み、体が温まる。	絵を描く

② 俳句かるた作り (中学年)

自分の好きな俳句を選んで、読み札と取り札をかく。

読み札	取り札	読み札	取り札
名月を とつてくれろと 泣く子かな 小林一茶	とつてくれろと なくこかな 絵を描く	菜の花や 月は東に 日は西に 蕪村	つきはひがしに ひはにしに 絵を描く

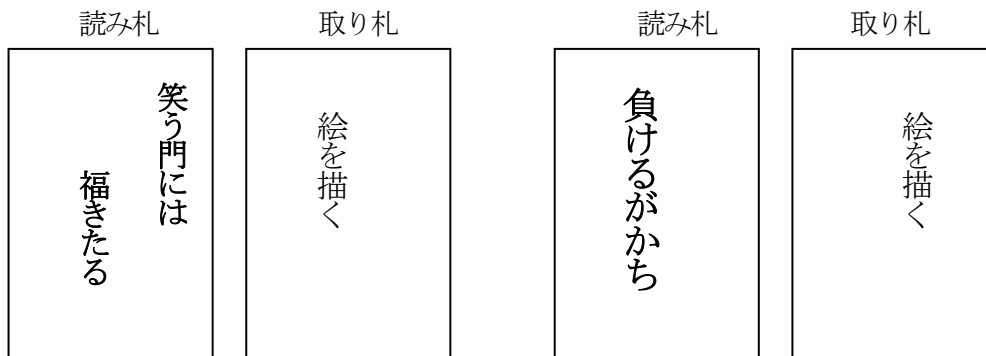
③ 百人一首作り

自分の好きな短歌を選んで、読み札と取り札をかく。

読み札	取り札	読み札	取り札
源宗千朝臣 山里は 冬ぞ さびしさ まさりける 人目も 草も かれぬと思えば	ひとめもくさも かれぬとおもへは	ふるさとの 山に向かひて 言うことなし ふるさとの山は ありがたきかな 石川啄木	ふるさとのやまは ありがたきかな

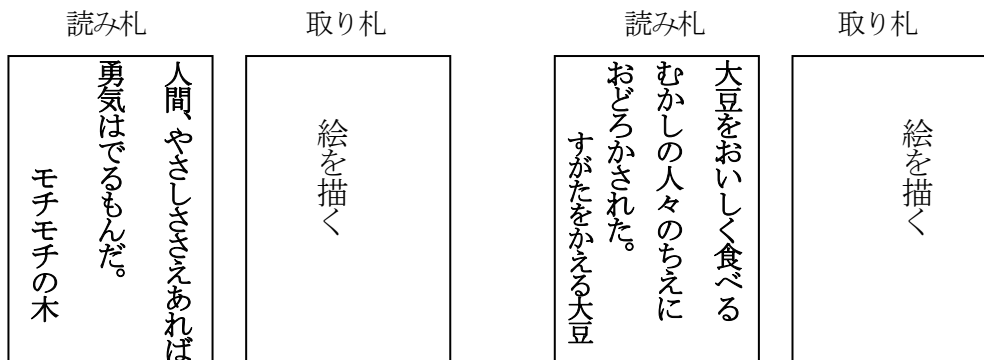
(4) ことわざかるた (いろはかるた) 作り (ことわざを集めて作ったかるた)

ことわざとは、短い言葉の中に、昔から伝わる知恵や教えが表されている。自分がこれからの生活で参考にしたいことわざを選ぶ。



(5) 国語かるた作り

習った教材から、心に残った言葉を使ってかるたを作る。(全学年)



(6) 慣用句かるた

(7) 故事成語かるた

いろいろと知恵を出し合って、工夫すると、いろいろなかるたを作って遊ぶことができる。

2かるたの遊び方

かるた遊びは、2人以上で行う。読み手が声に出して読み、ほかの人たちがそれに合った取り札を競い合って取る。より多くの取り札を取った者の勝ちとなる。

- ①取り札を床に広げ、取る人に見やすくする。
- ②読む人が読み札を読む。
- ③できるだけ早く、読み札にあった取り札を取る。先に押さえた方が札を取ることができる。
- ④全部の読み札、取り札がなくなるまで繰り返す。
- ⑤より多くの札を取った者の勝ち。

(1) 百人一首の遊び方

では、次に百人一首の遊び方について説明する。

①散らし取り (お散らし)

『散らし取り』は古くから行われた遊び方の一つで、あまり競争意識は働かない。ただし大人数で同時に遊ぶためには都合のいい遊び方で、かつてのかるた会などではたいていこの方法に片寄っていた。

散らし取りに限らず、江戸時代までは読み手は作者の名前から順に読み上げ、上の句が終わったところで読むことをやめるのが普通であったようだ。しかし、現在では作者名を省き、最後まで読んでしまう。なかなか取り手が取れない場合には下の句を繰り返すようにする。



## 散らし取り(お散らし)の遊び方

- ①読み手を選ぶ(ぶつうは一人だが、交代で読んでもよい。)
- ②読み札を読み手に渡し、取り札は百枚すべてを床の上などに並べる。
- ③取り手は何人でもよい。みんなで取り札のまわりを囲む。
- ④読み手が読み札を混ぜてから、札の順に歌を読み上げる。
- ⑤歌が読み始められたら、取り手は取り札を探して取ってよい。
- ⑥同時に何人かが同じ札を押さえた場合には、手がいちばん下にある人がこれを取る。
- ⑦間違った札を取った場合(お手つき)には何らかの罰則をする。(例一回休みなど)
- ⑧百枚目を取ったところで終了。最も多くの札を取った人が勝ちである。

## ②源平戦



源平戦では、二つのチームに分けて競う。1チームは3人くらいがよい。読み手を一人決める。そして、読み札と取り札に分け、取り札を50枚ずつ配る。そして、三段に並べる。並べ方は、自分たちによいように並べる。取り札が早く無くなった方が勝ちである。

## 源平戦の遊び方

- ①読み手を一人決める。(複数でもよい)
  - ②二チームに分ける。(1チームは3人くらい)
  - ③取り札を五十枚ずつ持ち札として分け、  
**自分たちの好きなように3段に並べる。**
  - ④読み手は読み札を読み上げ、読まれた札を取り競う。その時、相手の陣地の札を取ったときは、自分の陣地の札を一枚相手チームに渡す。もし、自分の陣地の札を相手チームに取られたら、相手から一枚4受け取る。
- 渡すときの持ち札は好きなものを選ぶことができるが、間違ったときのお手つきなどの場合には、相手チームから札を1枚受け取る。**
- 源平戦では、自分の陣地の札の位置は好きなように動かすことができる。**
- このようにして取り札を取っていき、自分の陣地の札がなくなった組が勝ちとなる。





### 3 興味の持たせ方

回数多く読んだり、ゲームをすることが一番である。

授業の始まりに、全員で声を合わせて音読したり、ペアで、上の句と下の句を言い合ったりすると自然に覚えることができる。

また、『わたしの好きな短歌』を選んで、それを覚えさせることもよい。覚えた短歌の札をゲーム中に取り出すことができると、しめたものである。また、次に好きな短歌を選んで、覚えようとする。さらに、友達と、なぜこの短歌を選んだか、根拠を示しながら、話すことで、興味を増すことができる。

ひとめもく  
さもかれぬ  
とおもへは

やまゆふは  
あゆむと ねびしち  
まゆひける  
ひとめも くせも  
かれぬと おもえは  
ひとめも くせも  
かれぬと おもえは



百人一首の百首の資料は、平成23年12月の今月の指導を参照してください。