

ひらがなカードをつくろう！

① 工作用紙こうさくようしにひらがなかを書く (1マス5cm×5cm)

		わ	ら
		を	り
		ん	る
		—	れ
		☆	ろ
		ん	の

や	ま	は	な	た	さ	か	あ
ゆ	み	ひ	に	ち	し	き	<u>い</u>
よ	む	ふ	ぬ	つ	す	<u>く</u>	う
〃	め	<u>へ</u>	ね	て	せ	け	え
°	も	ほ	の	と	そ	<u>こ</u>	お
と	て	つ	た	し	か	う	<u>い</u>

- ◎よく使われる字「い、う、か、し、た、つ、て、と、の、ん」は、2枚ずつあります。
- ◎「い」と「こ」、「く」と「へ」は、まちがえないように、字のしたに線を引いておく。

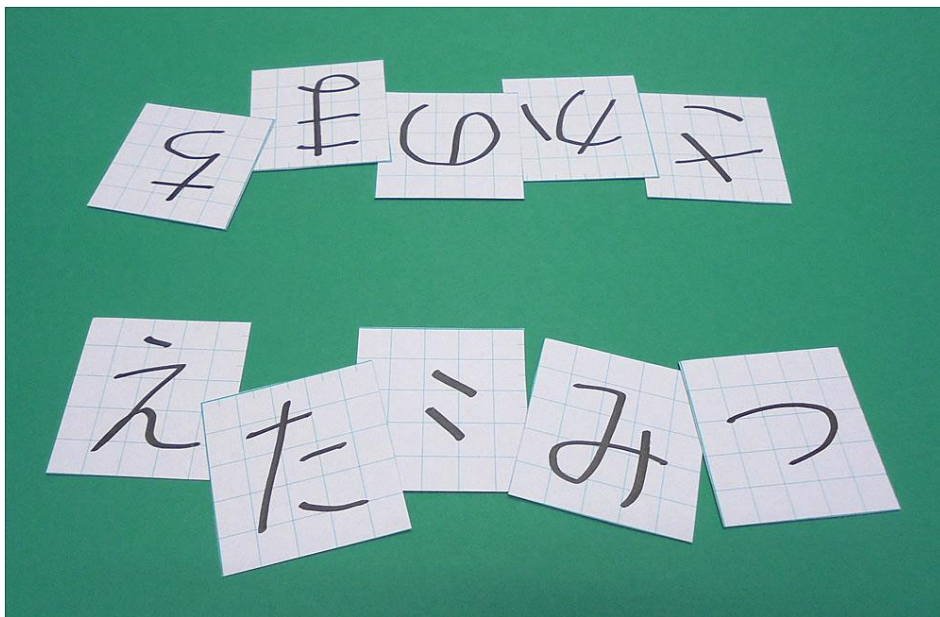
② ひらがなを切り取って、カードにする (60枚)

※カードは、バラバラにならないように輪ゴムでとめておこう。

<特別なカードとくべつなカードの使い方>

カード	使い方	例
〃	濁点 「か行・さ行・た行・は行」の字といっしょに使い 「が行・ざ行・だ行・ば行」の字に変える。	お・た・〃・ま・り か・り・あ・け・〃
°	半濁点 「は行」の字を「ぱ、ひ、ぷ、ぺ、ぽ」に変える。 または句点 文の終わりの「。(句点)」として使ってもよい。	ひ・°・り・か・ら も・う・い・や・°
—	音引き。音を伸ばして長音にする。	り・ん・か・—・ん お・つ・か・れ・—
☆	どんな字の代わりにもなる。(〃や°のついた字でもOK)	き・☆・し・な・い (に) は・ん・☆・ね・え (ば)
つ・や・ゆ・よ	ふつうの字でも、 小さな字としても使える。	ひ・よ・つ・こ・り む・ね・き・ゆ・ん

ひらがなポーカーであそぼう！



◆【基本ルール】

- ・ひらがなカードを5枚ずつ配る。(残りのカードは山札として、まん中に置く)
- ・1人ずつ順番に、いらぬ手札を捨てて、捨てたカードと同じ枚数を山札から取る。
(※一度に何枚交換してもかまいません。)
- ・順番に、みんな2回まで※手札を交換することができる。
- ・手元の5枚のカードを組み合わせて言葉を作る。

言葉は、モノのなまえ(名詞)のほかにも、
短い文や自分でつくった言葉でもOKです。
(みんなに意味を説明してあげよう)

◆【勝敗のつけ方】

- ・多くの枚数を使った言葉をつくった人ほど「役」が上になります。 →
- ・同じ役(どちらも5枚)だった場合は、一番おもしろい言葉を出した人が勝ちです。
- ・場に出すときの言い方も、判定を左右します。

<ひらがなポーカーの役>

役の名前	カード	例
ワンペア	2枚	ね・こ・そ・い・る
ツーペア	2枚と2枚	う・し + そ・ら・ま
スリーカード	3枚	さ・ん・ま・え・れ
フルハウス	2枚と3枚	か・さ + ひ・る・ね
フォーカード	4枚	り・ん・こ・"・せ
ファイブカード	5枚	へ・を・こ・い・た

↑
強い

・「どの言葉が一番おもしろかったか」は、話し合いか多数決、または審判を頼んで決めてもらいましょう。

※「手札の交換」の回数は、誰かがストップをかけるまで何回でも交換できるルールもあります。

その場合は、ストップをかけた人以外は、あと1回だけ交換できます。

※最初に配る手札の枚数を変えたり、テーマを決めて「食べものに関する言葉」とか、「人の名前を入れる」とか、自分たちでルールを変えて遊ぶこともできます。

ひらがなカードを使った他の遊び

① 【クロスワード】

- すべてのひらがなカードを全員に分けて配ります。
- じゃんけんで順番を決め、最初の人^{たんご}が自分の手札から、なにか単語^{たんご}をつくらせて並べます。
- 次の人は、クロスワードパズルの要領^{ようりょう}で、自分の手札^{てふだ}を使って言葉^{ことば}をつくり、つないでいきます。
- ※言葉のつなぎ方は、スペースがあれば上下左右、どこにつなげてかまいません。
- ただし、上から下、または左から右に読めるように並べます。
- ※場に出ている文字をはさんで、言葉を並べてかまいません。
- (例: 「か」が場に出ているなら、「み」と「ん」ではさんで、「み・か・ん」にする)
- 手づまりになってカードを出せなくなった人は負けとなり、ゲームから抜けます。
- 最初に手札を使い切った人、または最後まで残った人が勝ちです。

② 【しりとり】 ※はじめに、「ん」(2枚)と、「 ”」、「 °」、「ー」のカードは除いておきます。

- ひらがなカードを5枚ずつ配ります。(残りのカードは山札として、まん中に置く)
- ゲームのスタートは、山札のいちばん上のカードをめくって、「場」に出します。
- じゃんけんで順番を決め、「しりとり」しながらカードを出していきます。
- 「場」のカードの文字で始まり、自分の手札のなかにある「文字」で終わる言葉を考えて「場」に出します。
- 【例】場のカードに「か」が出ていて、手札に「あ・い・う・え・お」を持っている場合は、「か・い」、「か・み・し・ば・い」、「か・り・ん・と・う」、「か・お」などが考えられます。
- そのうちの1枚のカード(「か・い」なら、「い」)を場に出して、次の人に回します。
- 「 ”」や「 °」がついた言葉に代えて考えてかまいません。(例:「は」=「ば」=「ぱ」)
- どうしても思い浮かばないときはパスとなり、ペナルティとして山札から1枚とって、手札に加えます。
- 最初に手札を使い切ったプレイヤーの勝ちです。

③ 【神経衰弱】 ※はじめに、「 ”」と「 °」は除いておきます。

- ひらがなカードをすべて裏にして、場にひろげます。
- 順番にカードを2枚めくり、めくった文字が「はじめ」と「終わり」になる言葉や文をなにか1つ考えます。
- ※2枚のうち、どちらのカードが「はじめ」でも「終わり」でもかまいません。
- 【例】「か」と「さ」をめくった場合は、
「か」をはじめにすると、「かさ(傘)」、「カブトムシのえさ」、「かあさんが勉強しなさいってさ」…など。
「さ」をはじめにすると、「さか(坂)」、「さあいこうか!」、「サンドイッチはおいしいですか?」…など。
- 言葉を考えたらカードは自分のものになり、そのまま続けて新しいカードを2枚めくることができます。
- 言葉を思い浮かばないときは、カードを裏にして場にもどし、次のプレイヤーの番になります。
- 「☆」のカードを引いてしまった人は、手持ちのカードをすべて場にもどします。(「☆」が出たら除いておく)
- 場にカードがなくなった時点で、獲得したカードの枚数が多い人が勝ちです。
- (※5周したら終わりとか、ゲーム時間を決めておいて勝敗を決める方法もあります)