

大人も子どもも一緒に楽しめる！



アナログゲームのすゝめ

カイロ日本人学校 市原兼太

1. 「なんで？」は最強のきっかけ

教員になってもうすぐ20年。幸せなことに子どもたちと一番近くにいられる担任として今までやってこれてきた。授業や行事、休み時間や給食の時間などなど。どの時間もいかに子どもたちを主体的にいきいきさせられるだろうかと、あの手この手で子どもたちと関わってきた。

そうした日々の中、自分の中で1つの答えも出た。それは「楽しければ自然と主体的になる」ということだ。なにも冗談を言って笑わせるわけではない。確かにそういったことが必要な場面もあるが、そうではなく、いわゆる「知的好奇心をくすぐる」のだ。そうすることで自ずと前のめりて取り組み始める。「なんで？」と思ったり、「やってみたい！」と思ったり。そういった姿勢で得た学びは吸収も早いし、自然と仲間同士のコミュニケーションも生まれる。

そんな仕掛けの種をたくさん蒔いてきた。

「知的好奇心をくすぐる」ことを学校生活のいろいろな場面で仕掛けてきたわけだが、その中でアナログゲームを扱うこともしばしばあった。例えば、数学の正の数・負の数の学習でドイツのゲーム大賞にもノミネートされたメビウスゲームズから発売している「ハゲタカのえじき」というカードゲームを扱ったこともある。1~15の数字が書かれた手札から一斉に1枚のカードを出して、1番大きい数字の人が-5~-10の数字が書かれた得点カードをゲットするというカードゲーム。このゲームでは自然と「-3と7と-1を合わせると…」といったような場面が出てきて、子どもたちは必死に考え始める。遊びの中で学びが生まれ、自然とマイナスの概念が身についていく。



2. デジタルゲームもいいけれど

日々、子どもたちと関わっていると、やはりデジタルゲームの話題は多い。自分自身も初代マリオカートやポケモン赤緑、ドラクエやFFとどっぷりはまってきた世代なので、その楽しさはとても分かる（何なら今でも我が子と楽しむことも笑）。しかし、ここ数年。デジタルゲームのよさを感じつつも、アナログゲームのよさをひしひしと感じている。

巷には「知的好奇心をくすぐる」アナログゲームが数多くある。一昨年、知人に誘われ地元にあるボードゲカフェ（様々な種類のカードゲームやボードゲームが遊べる）へ行ったときには、その種類の多さに大変驚いた。

それがきっかけで、「ドイツ年間ゲーム大賞」という賞がボードゲームの世界最高峰の賞であること（やはり受賞作は面白い！）、2025年に日本人がデザインした「ボムバスターズ」というゲームが日本人で初めてこの賞を受賞したこと、「Oink games」というところがたくさんの面白いゲームを出していることなどを知ることができ、アナログゲームの世界が広がった。学校でも、家庭でも使える魅力的なものが多いとも感じた。

3. おすすめアナログゲーム5選

我が家は小4、小2の子供と一緒に週末の夕食後などにのんびりアナログゲームで遊ぶことが多い。今回は我が家で楽しんでおり、「このゲームでこんな力が伸びそうだ」と感じさせてくれる「家族で楽しめるおすすめアナログゲーム」という視点で5つ紹介しようと思う。

まず、1つ目は「algo（アルゴ）」。「学研」から出ており、算数オリンピックなどが監修した、簡単に言うと数あてゲーム。カードを基本ルール通りに並べ、数字がわからないようにふせて置き、対戦相手のふせてあるカードの数字を推理して当てていく。自分のカードの数字と、ゲームを進めていくうちにわかってくる条件をヒントに推理していくのだが、

「相手にこのカードがあって、自分にこのカードがあるから…」といったような論理立てて考える力が遊びの中で自然と培われたなと実感。大人2人で対決してもとても面白く、妻と「食器洗いをかけて対決！」なんてことをやったゲームでもある。



【中3の生徒が作成したナンジャモンジャ（一部）】



続いて、2つ目は「ナンジャモンジャ」。ヘンテコなキャラクター、ナンジャモンジャ族の名前をつけて早く呼ぶゲーム。単純なルールなので、すぐ楽しむことができる場所もおすすめの理由。オリジナルの名前を付ける創造力、前述したキャラの名前を覚えておく記憶力。そんな力の高まりを感じさせてくれる学級レクでも扱ったカードゲーム。中3を担当したときには、自分たちでオリジナルのナンジャモンジャを生徒達が作り始めたほどである。ちなみに、数年前にマクドナルドのハッピーセットについてきたことも！

3つ目は「カタカナナーシ」。カタカナ語のお題を、カタカナ語を使わずに説明して、みんなに当ててもらうカードゲーム。「ハンバーガー」、「ブログ」、「アナウンサー」などなど。子供とやっていると、「お、そんな表現するんだ!」と驚かされることもしばしば。また、子供の知らないカタカナが出てきたときには語彙力を増やすチャンス!として我が家では楽しんでいるゲームである。



4つめは「Dixit (ディグシット)」。2010年にドイツ年間ゲーム大賞に選ばれたゲーム。これまたルールは単純。親がカードに描かれている絵にタイトルをつけてふせて出す。残りのメンバーは自分の手札から言われたタイトルに近いものを選んでふせて出す。集まったカードをシャッフルして一枚ずつオープン。一体どのカードが親が出したカードなのかを投票し、見事当たれば得点ゲット！2つ目に紹介した「ナンジャモンジャ」同様、タイトルをつけるので創造力向上に◎。様々な種類が発売されており、Disneyエディションもあるので、我が家の娘は大喜びで一時期はこればかりやっていたものである。



最後に、5つ目は「エセ芸術家ニューヨークへ行く」。このゲームは、先述したOink gamesから出ているカードゲーム。一時期、誰が犯人なのかを推理する「人狼ゲーム」が流行ったが、簡単に言うと人狼ゲームのお絵かき版。お題を一人だけわかっていない状況で順番に少しずつお題の絵を描いていく。お題をわかっている人はお題を知らない人に極力悟られないように、でもお題の絵だと伝わるように描いていく。お題をわかっている人は自分がお題を知らない人と悟られないようにそれとなく描いていく。2周したところで誰が「エセ芸術家」なのかを投票し…絵心の向上にも一役買ってくれる、そんなゲームである。



4. 最後に

アナログゲームの魅力は、単に遊んで楽しいだけでなく、人と人との関わりを深め、学びのきっかけを自然に生み出してくれるところにある。ルールを理解し合うこと、順番を守ること、相手の考えを想像することなどなど。そのすべてがコミュニケーションや思考力の土台となる。画面の前では得られにくい「顔を合わせて過ごす時間」こそが、私たちにとってかけがえのない学びとなるように思う。ぜひ、週末のひとときに家族や仲間とアナログゲームを囲んでみてほしい。

今回紹介したゲーム一覧：

ゲーム名	発売元
ハゲタカのえじき	メビウスゲームズ
algo (アルゴ)	学研
ナンジャモンジャ	すごろくや
カタカナーシ	幻冬舎
Dixit (ディグシット) ☆	ホビージャパン
エセ芸術家ニューヨークへ行く	Oink games

※ ☆はエジプトアマゾンでも見かけたゲーム