

感情トランプで遊ぼう！

本書付録の「感情トランプ」の遊び方です。なお、対象年齢はめやすです。子どもの実態に合わせて、自由にルールを工夫して遊んでください。通常の学級で行ってもよいですし、感情表現の苦手な子どもを含んだ集団で行うと、より効果的です。

ゲームを通して感情を表現することで、楽しみながら、適切な感情表現の方法を身につけ、また、どんな表情・動作のときどんな感情なのかを見て理解できるようになります。

1. 神経衰弱 対象年齢：小学校低・中学年 人数：5～6人

カードを裏返して、神経衰弱をします。

カードが揃ったら、そのカードにかいてある表情と動作をして、感情の名前を大きな声で言います。

周りの人は、取った人に拍手します。

「うまく表現できて拍手がもらえたら、1回多く、カードをめくることができる」というルールを加えてもよいでしょう。

2. ばば抜き 対象年齢：小学校中・高学年 人数：2人～(何人でも)

カードを全員に配り、ばば抜きをします。

相手からカードをひいて、同じ数のカードがそろっていた場合、カードをひいてから場に出すまでの10秒以内にそのカードの表情とどんなときにそうなるかを言います。時間内にできたら、次に自分のカードをとる人に、2枚とってもらうことができます。

3. ぶたのしっぽ(ドーナツ) 対象年齢：小学生～中学生 人数：3～8人

カードを場に並べ、ぶたのしっぽ(ドーナツ)をします。

場に残っているカードを引き取るとき、周りの人にカードは見せず、引き取るカードのどれかの表情をします。

当てられた人数のぶん、手札を場に戻すことができます。

4. ウスノロ(ドンキー) 対象年齢：小学生～中学生 人数：3～13人

カードを全員に4枚ずつ配り、ウスノロ(ドンキー)をします。

4敗する人(ウスノロ)が出るまで続けます。

4敗した人は、最後に負けた回のカードの表情と動作をします。

1回終わるごとに、その回の敗者が表情と動作をし、4敗した人は、それまでの表情と動作4回をする、というルールでもよいでしょう。

各ゲームのルール

1. 神経衰弱

用意するカード：52枚（ジョーカーを含めるときは、必ず2枚加える）

カードを裏返して、1枚1枚が重ならないように広げます。

1人ずつ順に、カードを2枚めくり、同じ数字だったらそのカードを取ります。

全てのカードが場からなくなったとき、持っているカードの枚数が一番多い人が勝ちます。

2. ばば抜き

用意するカード：53枚（ジョーカーを1枚加える）

カードを全員に配ります。

手持ちのカードで、同じ数字がそろえば、そのカードは場に捨てることができます。

1人ずつ順に、隣の人を1枚引き、数字がそろえば場に捨て、手持ちのカードを減らしていきます。

手持ちのカードがなくなった人からあがり、最後にジョーカー（ばば）を持っていた人が負けです。

3. ぶたのしっぽ(ドーナツ)

用意するカード：52枚（ジョーカーは除く）

カードを裏返して、英字のQまたはOの形に並べます。

1人ずつ順に、場のカードから1枚引き、輪の中央に表向きに置きます。このとき、引いた場のカードを、先に自分だけ見てはいけません。

輪の中央に出されたカードのスイートが前のカードのスイートと同じだった場合、中央に重ねられているカードを全員でたたきます。

一番たたくのが遅かった人は、中央に置かれたカードを全て引き取ります。手持ちのカードがある場合は、自分の順番のときに、持っているカードから1枚出します。場のカードを引くことはできません。

場のカードがなくなったときに、手持ちのカードがない人が勝ちます。全員に手持ちのカードがある場合は、同じルールでゲームを続け、最初に手持ちのカードがなくなった人が勝ちます。

4. ウスノ口(ドンキー)

用意するカード：人数分の4枚組（4人の場合はA・J・Q・Kを4枚ずつ計16枚）

用意するもの：人数よりも1個少ない数のアイテム（消しゴム程度の大きさのもの）

全員に4枚ずつカードを配り、中央にアイテムを置きます。

手持ちのカードが、全て同じ数字になることがねらい、いらぬカードを、かけ声と同時に右隣の人の前に、裏返して置きます。置かれたカードはすぐに拾います。

同じ数字のカードを4枚そろえたら、カードを場に広げて中央のアイテムを取ります。このとき、ほかの人と同じようにアイテムを取ります。

アイテムを取れなかった人が負けです。1敗は「ウ」2敗は「ス」3敗は「ノ」4敗は「口」となり、「ウスノ口」になると罰ゲームを科します。