

単元「辞書」で遊ぼう たほいやに向けて

次回の授業までにクラスで準備すること

■グループを作る

44人クラス(1:3:7組)

5人グループ×8 4人グループ×1

43人クラス(2:4:5:6組)

5人グループ×7 4人グループ×2

■漢和辞典を用意する

各グループ最低1人は「漢和辞典」を持参する。

紙の漢和辞典がおすすめだが、電子辞書でも可。
もし購入する場合は以下の漢和辞典がお薦め。

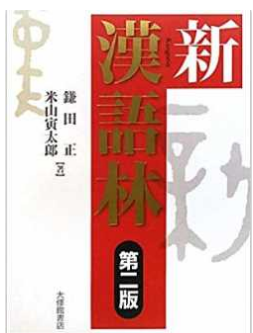
三省堂『全訳漢辞海』



角川『新字源』



大修館『新漢語林』



単元「辞書」で遊ぼう

辞書(特に『広辞苑』)を用いた有名なゲームに「たはいや」というものがある。辞書にある本来の説明文と、参加者がでつち上げた偽の説明文とを混ぜ、そこから本来の説明文を当てるゲームだ。

はなげらしい

- 1 願いが叶わないこと。
- 2 女に甘いさまである。
- 3 あやしい。口がうまい。
- 4 物事がもつれて、複雑に絡む様子。
- 5 エゾスギの別称。

どむら

- 1 いなか。
- 2 江戸時代末期にえたひにんによつて開拓された場。
- 3 ロシアの民族楽器。
- 4 宇宙空間に於いてダークマターと結びつき、エーテル場を作り出す存在。
- 5 (芝居・演劇などの)地方興行。

つむくり

- 1 (古語)つむじ
- 2 「こま」の古称
- 3 月の終わり・つごもり
- 4 かたつむりの古名
- 5 まいまいかぶり

はいねこ

- 1 灰色の猫
- 2 はいはいの形で寝ている猫。かわいらしい様子。
- 3 消防士の古称
- 4 ハイネからとれる粉。
- 5 工事現場などで用いる、運搬用の一輪の手押し車。

ちやもらい

- 1 モンゴル西部の町。放牧が産業の中心。
- 2 パキスタン南部の都市。
- 3 鉄に傷が付いて、そこからさびていくこと。
- 4 (東北地方で)後妻または継母。
- 5 静岡県地方に伝わる、正月十四日の晩の行事。子どもが家々を回り、茶を貰う。

かすねぎ

…自分でもつもらしい誤答を作ってみよう

単元「辞書」で遊ぼう2

たはいやは『広辞苑』で行うことが多いが、漢和辞典を用いても行うことは可能だ。

黒風(こくふう)

- 1 清らかな風。すずしい風。
- 2 よこしまな様。
- 3 荒い風。砂塵を吹き上げる風。
- 4 冬にふく風。北風。
- 5 ゆがんだ風習。

蓮歩(れんぽ)

- 1 美人がしなやかに歩くさまの形容。
- 2 蓮を売り歩くこと。
- 3 集団で歩くこと。
- 4 天子の軍隊。
- 5 池のほとりを歩くさま。

尾籠(びろう)

- 1 話題が大小便などに関係があつて口にするのがはばかれる様子
- 2 広く長い高級なご
- 3 参勤交代の際の大名行列の一番最後のかご。大名の妻子が乗るといふ習わし
- 4 龍の尾のこと。尾籠。
があつた。

稽(けい)

- 1 比較して調べる
- 2 体を鍛える
- 3 稲を神に捧げる
- 4 罰として首を切る
- 5 人々が多く集まる

歴山(れきざん)

- 1 古くから信仰の対象であつた山
- 2 日本の歴史において重要な役割を果たした山
- 3 たくさんさんの功績を積み上げていくさま
- 4 舜が耕作したと伝えられる山
- 5 史跡を歩いて回ること

Y (あ) 誤答を作ってみよう

点数計算用紙

■持ち点10点。

■ゲームでは1～3点を掛けられる。

■正解したら 賭けた点を親から貰う。(2点かけた↓2点+2点もらう)

■間違えたら 引かなかった誤答の作成者に賭け点を渡し、親にも1点を渡す。

第1ゲーム

10点

掛け点(1・2・3)点 選んだ番号()

正解 ↓ 賭点()点を親からもらう。

不正解 ↓ 賭点は誤答作成者へ。親にも1点渡す。

作成した誤答に賭けられた点数↓()点

第2ゲーム

点

掛け点(1・2・3)点 選んだ番号()

正解 ↓ 賭点()点を親からもらう。

不正解 ↓ 賭点は誤答作成者へ。親にも1点渡す。

作成した誤答に賭けられた点数↓()点

第3ゲーム

点

掛け点(1・2・3)点 選んだ番号()

正解 ↓ 賭点()点を親からもらう。

不正解 ↓ 賭点は誤答作成者へ。親にも1点渡す。

作成した誤答に賭けられた点数↓()点

第4ゲーム

点

掛け点(1・2・3)点 選んだ番号()

正解 ↓ 賭点()点を親からもらう。

不正解 ↓ 賭点は誤答作成者へ。親にも1点渡す。

作成した誤答に賭けられた点数↓()点

第5ゲーム

点

掛け点(1・2・3)点 選んだ番号()

正解 ↓ 賭点()点を親からもらう。

不正解 ↓ 賭点は誤答作成者へ。親にも1点渡す。

作成した誤答に賭けられた点数↓()点

第6ゲーム

点

掛け点(1・2・3)点 選んだ番号()

正解 ↓ 賭点()点を親からもらう。

不正解 ↓ 賭点は誤答作成者へ。親にも1点渡す。

作成した誤答に賭けられた点数↓()点

■グループで相談し、一つの答えを選ぶ。

■正解したら賭点分増加、不正解の場合は賭点分喪失。

スタート 20点

第1班	点	掛け点(1・2・3)点	選んだ番号()
第2班	点	掛け点(1・2・3)点	選んだ番号()
第3班	点	掛け点(1・2・3)点	選んだ番号()
第4班	点	掛け点(1・2・3)点	選んだ番号()
第5班	点	掛け点(1・2・3)点	選んだ番号()
第6班	点	掛け点(1・2・3)点	選んだ番号()
第7班	点	掛け点(1・2・3)点	選んだ番号()
第8班	点	掛け点(1・2・3)点	選んだ番号()
第9班	点	掛け点(1・2・3)点	選んだ番号()

■上手な誤答の特徴について、グループで話し合いまとめよう。

意味記入用紙

■語句と読み、意味を記入して班長に渡す。読みやすい文字を書くよう心がけよ。

■班長は一度目を通し、読めない文字がないか確認する。

■班長は読み上げる順番を決め、番号を記入し、正解には○をつけておく。

番号	語句と読み	意味
③	黒風 コクフウ	荒い風。砂塵を巻き上げる風。
⑤	健康	肉体がすこやかなさま。
4	羌笛 キョウフエ	戦の際に、指揮をするために鳴らす笛。
	飯嚢 イハナシ	食物を消化する器官のこと。胃の古い言い方。
3	戒牒 カイド	罪を犯した者に熱した金属を当ててつける印。
3	無明	煩惱におおわれて、道理を理解できないこと。

◆一番おもしろかったお題・・・

最後に班ごとにまとめてこの用紙を提出のこと。

意味記入用紙

■語句と読み、意味を記入して班長に渡す。読みやすい文字を書くよう心がけよ。

■班長は一度目を通し、読めない文字がないか確認する。

■班長は読み上げる順番を決め、番号を記入し、正解には○をつけておく。

番号	語句と読み	意味
③	黒風 コクフウ	荒い風。砂塵を巻き上げる風。
②	健康	建物を建てること。
②	羌笛 きやうてき	羊の皮を用いた管楽器。中国北部の伝統的な楽器。
	飯糰 はんのう	ゆうたい類の動物が成熟していない子供を育てるふくろ。 下腹部に位置する。
②	戒 かい	僧・尼が戒を受けたしるしのきりぎりし。
5	無明	光の全くないこと。真っ暗。

◆一番おもしろかったお題・・・

最後に班ごとにまとめてこの用紙を提出のこと。

意味記入用紙

■ お題の語句とその読み(ひらがな)を記入する。

■ 説明文を記入する。

・リーダーは番号欄に○をつけ、辞書に掲載された文(「正解」文)をていねいに書き写す。
読みにくい文字にはルビをふっておく。

・メンバーは自分で考えた説明(「創作」文)をていねいに記入して、リーダーに渡す。

■ リーダーは一度目を通し、読めない文字や読みにくい文字があれば、メンバーに戻す。

■ リーダーは読み上げる順番を決め、番号欄に記入する。

番号	語句と読み	意味
③	黒風 こくふう	荒い風。砂塵を巻き上げる風。
④	旬日	十日間。また、十日ばかり。わずかな日数。
②	語法	仏教の教典におけるきまり。言葉のきまり並び。
①	木食	キノコ料理。一般的にはエノキが使われる。
ち	幾希	たぐいまれなところ。ほづかなのぞみ

◆最後に班でまとめて宮まで提出のこと

【2636】

氏名

意味記入用紙

- お題の語句とその読み(ひらがな)を記入する。
- 説明文を記入する。
- ・リーダーは辞書に掲載された文(「正解」文)をていねいに書き写し、読みにくい文字にはルビをふっておく。
- ・メンバーは自分で考えた説明(「創作」文)をていねいに記入して、リーダーに渡す。
- ・リーダーは一度目を通し、読めない文字や読みにくい文字があれば、メンバーに戻す。
- ・リーダーは読み上げる順番を決め、順番を空欄に記入する。正解の番号には○をつけておく。

番号	語句と読み	意味
③	黒風 <small>こくふう</small>	荒い風。砂塵を巻き上げる風。
2	土豚 <small>どとん</small>	九州地方の古民家によく見られる、土を掘るための豚の形をした小さな取手。
4	小奴 <small>せうど</small>	逃亡した子供の奴隷のこと。徳病者のたとえ。
1	肺懐 <small>はいかい</small>	自然にあふれた空間で大人がふとした瞬間に幼少期を思い出すこと。
5	貴州 <small>きしゅう</small>	大河の河口付近にひける幅が10以上の大きな三角州。