

## 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

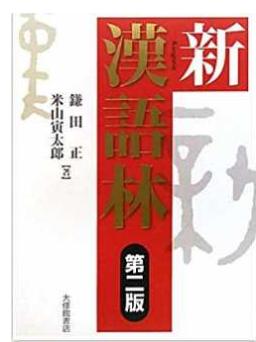
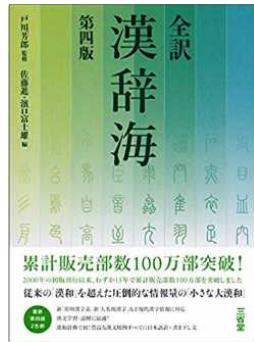
各グループ最低1人は「漢和辞典」を持参する。

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「たほいや」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、複雑に絡む様子。
- 5 エゾスギの別称。

どむら

いなか。

- 1 江戸時代末期にえたひにんによつて開拓された場。
- 2 ロシアの民族楽器。
- 3 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。
- 4 (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。

ちやもらしい

- 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、そこからさびでいくこと。
- 4 (東北地方で)後妻または繼母。
- 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 …自分でもつともらしい誤答を作つてみよう

## 単元「辞書」で遊ぼう2

たほいや『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られる様子
- 2 広く長い高級なかご
- 3 参勤交代の際の大名列の一一番最後のかご。大名の妻子が乗るという習わしがあつた。
- 4 龍の尾のこと。尾龍。
- 5 稲を神に捧げる
- 6 罰として首を切る
- 7 人々が多く集まる

### 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
- 6 古くから信仰の対象であった山
- 7 日本の歴史において重要な役割を果たした山
- 8 たくさん功績を積み上げていくさま
- 9 舜が耕作したと伝えられる山
- 10 史跡を歩いて回ること

### 歴山(れきざん)

（あ）誤答を作つてみよう

## 点数計算用紙

■持ち点10点。

■一ゲームでは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点もりつ)

■間違えたら 引つかかれ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

1 0 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

## 意味記入用紙

■語句と読み、意味を記入して親に渡す。読みやすい文字を書くよう心がけよ。

■親は一度目を通して、読みない文字がないか確認する。

■親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
2	③ 稽 <small>ケイ</small> 黒風 <small>コクフウ</small>	荒い風。砂塵を巻き上げる風。 体を鍛える。

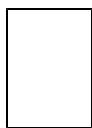
最後に班ごとにまとめてこの用紙を提出のこと。

## 自己分析シート

■たほいやを終えて、自分の活動を振り返ろう。

評価規準	点数
辞書的表現に類似した意味を作成	4
メモを取りながら聞くことができること	3
聞き取りやすい程度で伝わり、目配りもできた	2
読み取りやすい言葉で書く	1

■全員親が終わつたら、この用紙に○をつけ、点数を出そう。



点

## 意味記入用紙

- 前回のお題から一語選び、クラス全体に出すようグループ全員で誤答を練り直す。
  - 親だった人は、今回新たに誤答を作成する。
  - 「書記」は正解と全員の誤答をこの用紙に記入し、正解には○をつけておく。
  - 読み上げる順番を決めたら番号を記入し、「班長」はしつかり目を通す。
  - 班長が前で読み上げ、選んだグループ数を記入。

語句と読み	番号	意味	作成者

( ) 班  
班書員記長

■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て、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 けんこう	肉体がすこやかなさま。
4	羌笛 キョウ笛	戦の際に指揮をするために鳴らす笛。
3	飯囊 밥�	食物を消化する器官のこと。胃の古い言い方。
3	戒牒 경첩	罪を犯した者に熱した金属を当ててつける印。
3	無明 무명	煩惱におおわれて、道理を理解できなうこと。

◆一番おもしろかったお題・・・



## 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て、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 けんこう	建物を建てること。
①	羌笛 きょう笛	羊の皮を用いた笛楽器。中国北部の伝統的な楽器。
④	飯糸 はんのう	やうたい類の動物が成熟していないうちを食してゐるふくろ。
⑤	戈 が	下腹部に位置する。
⑥	世末 せまつ	僧・尼が戒を受けたしるしのサヨナラ。
⑦	無明 むめい	光の全くさへないと。真夜中。

◆一番おもしろかったお題・・・

## 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て、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 くろふう	荒い風。砂塵を巻き上げる風。
④	旬日 くじ	十日間。また、十日ばかり。わずかな日数。
②	語法 ごふ	仏教の教典におけるさより。言葉のきまた並び。
①	木食 きのこ	キノコ料理。一般的にはエノキが使われる。
ち 幾 希	たぐいまれなごと。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つておく。  
・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て、読みにく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 くろふう	荒い風。砂塵を巻き上げる風。
②	土豚 どぶ	九州地方の古民家によく見られる、土をうちんを提げるための豚の形をした小さな取手。
④	小奴 こうら	逃亡した子供の奴隸のこと。臆病者のたとえ。
①	肺懷 はいわい	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 きゅうしゅう	大河の河口付近にできる橋の上の大都市
	三角州 さんかくしゅう	