

ゲームで学ぶ！物語の創作・お話づくり

# 物語の世界を 放つように

著者 保田 琳

監修 石田 喜美



## このゲームについて



# 物語の世界を旅しよう！

## 〜して〜、あそぶ物語〜

本教材は、小学校・国語科における物語創作についての学習（「書くこと」や、メディア・リテラシーの学習のために作成された会話型ゲーム教材です。

物語創作の授業では、子どもたちに物語の舞台や登場人物（キャラクター）を構想する活動を行った上で、実際に物語を「書く」活動を行います。

本教材では、4〜5人のグループで会話型協力ゲームを遊び、その活動を通じて子どもたちが物語創作のための構想を主体的・対話的に行えるようになることをねらいとします。

また、登場人物（キャラクター）や物語の舞台の設定を作成するための作成補助ツールを用意しています。

そのため、物語創作のための構想が苦手な子どもであっても、様々なパターンの舞台や登場人物（キャラクター）を考えることができます。

なお、本教材および指導用資料はテーブルトーク・ロールプレイングゲーム（TRPG）の遊び方をベースに、保田琳（遊学芸）によって制作されています。

## ゲームの様子



『物語の世界を旅しよう』で扱うゲームについて

本教材では、4〜5人のグループごとに、ひとりの「語り手役」と複数人の「旅人役」に分かれます。

「語り手役」の先導の下で「旅人役」が一緒に物語を創作することを楽しむ会話型協力ゲームを遊びます。

「語り手役」  
物語を語ってゲームを進める司会進行役です。

「旅人役」  
物語の主人公である旅人を演じる役です。

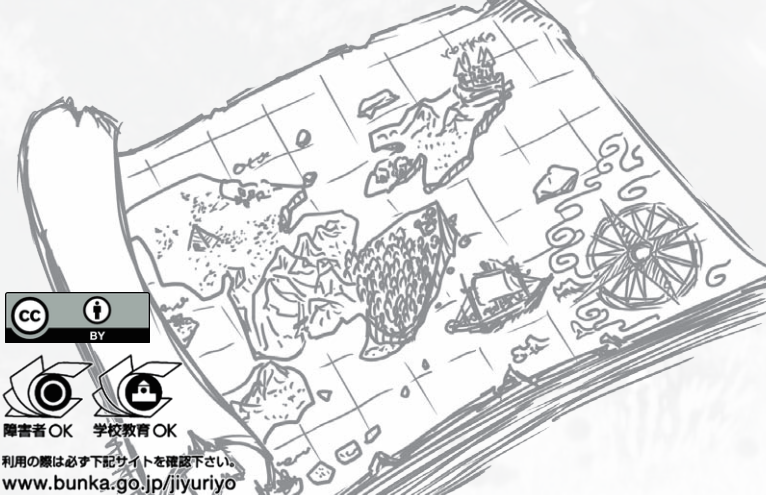
「語り手役」は、物語の展開が書かれた物語シートと地図シートを用意して、内容に沿って物語を語り聞かせます。

「旅人役」は「語り手役」の司会の下で、困っている人を助ける物語の主人公の設定をつくり、演じます。

「語り手役」はグループごとに、1人1人交代しながら行い、グループのメンバー全員が一度は「語り手役」を体験できるようにします。

●ゲームの勝利条件  
「旅人役」が制限時間内に困っている人を助け、エンディングに辿り着ければ全員が勝利です。

本ゲームをプレイする子どもたちには、協力的な会話を行いながら、全員でエンディングに辿りつくことが求められます。



CC BY  
障害者OK 学校教育OK  
利用の際は必ず下記サイトを確認ください。  
www.bunka.go.jp/jiyuriyo



# 授業プラン

## 子どもが興味を持つポイント

サイコロを振って登場人物や舞台を作成する時が特に盛り上がりやすいです。

子どもが選びたくない単語の時は振りなおしをさせたり、自分で選んでもらったりして、子どもが楽しく作成することを優先します。

気に入った旅人をつくれると「旅人役」として物語に加わるのが楽しいと感じます。

子どもによっては、主役の「旅人役」よりも「語り手役」となって物語を司会進行する方が大変ながらも楽しいとする者もいます。

ゲーム対戦と思ひ浮かべる子どもは、協力ゲームに新鮮さを感じ心惹かれやすいです。

## 指導例

### 【学習のねらい】

・ゲームで遊んだのちに物語を作成する中で、自分たちが想像したことの中から書くための材料を集め、一緒にゲームを遊ぶ他の子どもたちを楽しませるためにそれらの材料を吟味し、選ぶことを学びます。

(一)思考力・判断力・表現力等」小3・4「B書くこと」ア)

・振り返りの活動の中で自分たちが書いたものに対する感想や意見を伝え合うことで、小説やゲームシナリオとしての物語の良さに気付くとともに、子どもたちそれぞれに自分の文章の良いところを見つけます。

(二)思考力・判断力・表現力等」小3・4「B書くこと」オ、小5・6「B書くこと」カ)

・登場人物や物語の舞台を作成する活動の中で、「登場人物作成表」「舞台作成表」を手がかりに、登場人物などの特徴を示す語句を調べることによって、人物の様子や行動、気持ちや性格を表す語句の量を増やします。(小3・4「知識及び技能」オ)

## 言語活動の案

本教材は、「想像したことを書く活動」(思考力・判断力・表現力等)「B書くこと」(2)言語活動例)の教材として使うことができます。

「想像したことを書く活動」は、小学校全学年および中学第2学年の「言語活動例」に挙げられています。本教材を用いた言語活動としては、次のような活動が考えられます。

低学年の子どもを対象とする場合は、【1】と【2】の言語活動を通じて、子どもたちが自由に遊びの中で想像したことを物語として書く活動【5】を行うと良いでしょう。

中学年・高学年では、【3】物語の舞台をつくる言語活動を取り入れて、物語の全体像を考えながら物語創作を行う活動【5】(一)を行います。

さらに中学生では、小説としての物語のみならずゲームシナリオとしての物語を書く活動を導入し、それらを比較させることで【6】メディアの物語に対して本質をつくる視点を培うことができます。

中学2年生段階でこのような活動を行うことは、中学第3学年での「文章の種類」を踏まえた活動(B書くこと)イ、C良むこと)アへとつながっていきます。

## 学習プロセス

【1】登場人物をつくる。登場人物の人物像を想像する(低学年・中学年・高学年・中学生)

子どもたちは、主役となる登場人物「旅人」を創作し、その登場人物の人物像を具体的に想像します。

(一)思考力・判断力・表現力等)「読むこと」エ)と関連づけながら、子どもたちが自らの創造した登場人物の行動や性格、人物像について具体的に想像できるよう支援していきます。

最終的には、先生が「語り手役」となって子ども全員が「旅人役」としてゲームを遊ぶことで、子どもたちは自らの創作した登場人物を具体的な想像にもとづいて演じます。

【2】複数の登場人物をつくる。登場人物の人物像(低学年・中学年)や関係性を想像する(高学年・中学生)

(一)思考力・判断力・表現力等)「登場人物の相互関係や心情などについて、描写を基に捉えること」(小5・6「読むこと」イ)

【3】物語の舞台をつくる。物語の情景を想像する(中学年・高学年・中学生)

次に、子どもたち自身で完結できるように先生がサポートに徹し、グループごとに子ども同士で「語り手役」と「旅人役」に分かれ物語のゲームを運営するアクティブラーニングの形に移行するとよいでしょう。

ここでは、「情景について、場面の移り変わりと結び付けて具体的に想像すること」(小3・4「読むこと」エ)、「物語などの全体像を具体的に想像」すること(小5・6「読むこと」エ)と関連させながら――

【4】物語を遊ぶ。自分たちだけの物語(中学年・高学年・中学生)

【5】みんなで想像したことから書く題材を選び、物語(小説)やシナリオ(ゲーム)を作成する。

【6】(発展)小説として書かれた物語と、シナリオとして書かれた物語を比較する。

## つくってみよう



# 授業計画例

## ●準備するもの

本教材を使用して学習活動を行うにあたって、以下のものを準備する必要があります。

- ・6面体サイコロ：お道具箱の算数セットにある1〜6の出目が出るサイコロ。ひとり一個。
- ・筆記用具：鉛筆と消しゴム。

## ●配布物(A4)

### 《子ども人数枚必要なもの》

- ・旅人シート：旅人の設定が書かれた用紙。
  - ・物語シート：展開が書かれた用紙。
  - ・登場人物シート：物語の登場物の用紙。
  - ・登場人物作成表(両面)：登場人物をつくる表。
  - ・舞台作成表(両面)：物語や舞台をつくる表。
  - ・付録：名前や地名、物語のパターンがある表。
- 必要に応じて子どもに配る。

### 《子ども人数×2枚必要なもの》

- ・説明漫画：子どもが内容を簡単に理解するための漫画形式のルール用紙。
  - ・説明書(両面)：講師用のルール用紙。
- 必要に応じて子どもに配る。

### 《各班に1種類ずつ必要なもの》

- ・物語シート(記入済み)：物語シートのモデルケース。
- ・登場人物シート(記入済み)：登場人物シートのモデルケース。
- ・班員分モデルケースが必要。この冊子には掲載していないため、遊学去HP(奥付参照)にてダウンロードするか、教師自身で作成すること。

## ■第一時 登場人物をつくる

時間	内容	所要時間
0	開始 「説明漫画」「登場人物作成表」「旅人シート」を配る。	2
2	概要 「説明漫画」を黙読してもらい、サイコロを準備する。サイコロの振り方は一度全員で振って覚える。	3
5	旅人作成 「登場人物作成表」を使って、「旅人シート」を穴埋めする。名前が書けない子どもがいるようなら、「付録」を配る。時間が余ったなら、旅人シートを隣同士で見せ合う。	5
10	物語遊ぶ 先生が「語り手役」、子ども達が「旅人役」となり、黒板に大きな地図を広げ物語を遊ぶ。どんなゲームか子どもに尋ねる。次は自分たちが「語り手役」に挑戦することを伝える。	10
20	振り返り 机を班の形にする。	5
25	班活動 「物語シート(記入済み)」「登場人物シート(記入済み)」「地図シート」を配り、班内で同じ物語を配らないように気を付ける。	10
30	地図作成 その物語シートを基に地図を作成する。	15

## ■第二時 自分たちだけで物語を遊ぶ

時間	内容	所要時間
0	開始 机を班の形にして、プリント一式を机の上に出す。「振り返りシート」を渡す。	3
2	振り返り 「説明漫画」を黙読してもらい、前回の振り返りをする。遊び方のコツとして以下の3つを書く。 ・語り手と旅人が一緒に楽しもう。 ・制限時間内に人助けしよう。 ・物語をつくるのは自分たちだ。	2
5	旅人紹介 他の人の旅人がどんな人物か各班内で共有する。	5
10	物語遊ぶ 子どもひとり「語り手役」、残りの班員が「旅人役」となり、机上に地図シートを広げて遊ぶ。班の人数で、1回あたりの制限時間を決める。 4人ぶん、5人ぶん	30
40	振り返り 「振り返りシート」に遊んだ物語の感想を書いてもらう。ひとつの物語に絞って各班ではどんな展開だったか尋ねる。同じ物語なのに途中の展開エンディングが変わったことを子どもが理解できるとよい。次は物語を1からつくってみようとなえ、「舞台作成表」と「物語シート」「登場人物シート」「地図シート」を配る。	5

## ■第三時 登場人物同士の関係性を考える

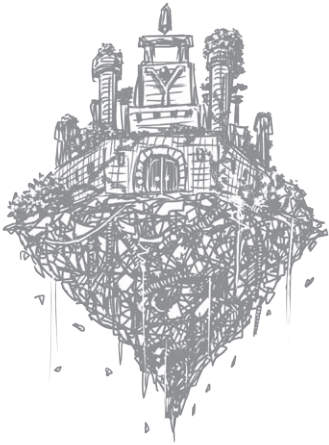
時間	内容	所要時間
0	開始 机を班の形にして、プリント一式を机の上に出す。	3
2	振り返り 「説明漫画」を黙読してもらい、前回の振り返りをする。	2
5	舞台作成 「舞台作成表」を参考にしながら、サイコロを振って「物語シート」にある舞台を穴埋めする。	5
10	登場人物作成 「登場人物作成表」を参考にしながら、「登場人物シート」に舞台にいそうな登場人物を作成する。最大でも3人まで。	10
20	物語展開を考え 登場人物がどんな困りごとを抱えていて、どうすれば解決するかを決める。思いつかない子どもには、大切なものを落としてそれを旅人が拾って届ける展開を勧める。	15
40	地図作成 「地図シート」に地図を作成する。次の時間、誰から順番に「語り手役」をするのか決めておく。	10

## ■第四時 物語を遊び、ふりかえる

時間	内容	所要時間
0	開始 机を班の形にして、「語り手役」は前回作成した「物語シート」「登場人物シート」「地図シート」を取り出す。「旅人役」は「旅人シート」を準備する。	3
2	振り返り 「説明漫画」を黙読してもらい、前回の振り返りをする。遊び方のコツとして以下の3つを書く。 ・語り手と旅人が一緒に楽しもう。 ・制限時間内に人助けしよう。 ・物語をつくるのは自分たちだ。	2
5	旅人紹介 他の人の旅人がどんな人物か各班内で共有する。	5
10	物語遊ぶ 子どもひとり「語り手役」、残りの班員が「旅人役」となり、机上に地図シートを広げて遊ぶ。班の人数で、1回あたりの制限時間を決める。 4人ぶん、5人ぶん	30
40	振り返り 「振り返りシート」に、それぞれの物語の感想を書いてもらう。時間が余れば、今回遊んで面白かった物語を子どもに紹介してもらう。	5

「旅人シート(5頁)」「地図シート(6頁)」「説明漫画(14頁)」「登場人物作成表(17〜18頁)」「子ども人数枚」。「物語シート(作成済み)」「登場人物シート(作成済み)」班に1種類ずつ。

「舞台作成表(19〜20頁)」「物語シート(7頁)」「登場人物シート(8頁)」「地図シート(6頁)」「振り返りシート(9頁)」子ども人数枚



「振り返りシート(9頁)」子ども人数枚





# ワークシート

旅人シート  
地図シート  
物語シート  
登場人物シート  
振り返りシート  
モデルシナリオ

10 9 8 7 6 5



# 旅人シート

年 組 番 氏名

物語の世界を  
旅しよう

せいべつ  
性別

おんれい  
年齢

なまえ  
名前

しよくぎよう  
職業

とくちよう  
特徴

せいがく  
性格A

せいがく  
性格B

けいけん  
経験

メモ・イラスト

たび きろく  
旅の記録

# 旅人シート

年 組 番 氏名

物語の世界を  
旅しよう

せいべつ  
性別

おんれい  
年齢

なまえ  
名前

しよくぎよう  
職業

とくちよう  
特徴

せいがく  
性格A

せいがく  
性格B

けいけん  
経験

メモ・イラスト

たび きろく  
旅の記録



地名

# の地図

年 組 番 氏名



物語の世界  
旅しよう



# 物語シート

地名

年 組 番 氏名

物語の世界を  
旅しよう

タイトル

土地A

土地B

オープニング — みんなでどの場所へいく？

場所

場所

場所

出会う登場人物

出会う登場人物

出会う登場人物

まず、これを読もう

まず、これを読もう

まず、これを読もう

内容

内容

内容

エンディングの条件A

エンディングの条件B

内容

内容

せいべつ 性別	おんねい 年齢	なまえ 名前
------------	------------	-----------

しよくぎやう 職業
--------------

## 登場人物シート

とくしやう 特徴
-------------

せいかく 性格A
-------------

えいかく 性格B
-------------

けいけん 経歴
------------

メモ・イラスト

物語の世界  
旅しよう

設定

出会う場所

セリフ集

せいべつ 性別	おんねい 年齢	なまえ 名前
------------	------------	-----------

しよくぎやう 職業
--------------

## 登場人物シート

とくしやう 特徴
-------------

せいかく 性格A
-------------

えいかく 性格B
-------------

けいけん 経歴
------------

メモ・イラスト

物語の世界  
旅しよう

設定

出会う場所

セリフ集

せいべつ 性別	おんねい 年齢	なまえ 名前
------------	------------	-----------

しよくぎやう 職業
--------------

## 登場人物シート

とくしやう 特徴
-------------

せいかく 性格A
-------------

えいかく 性格B
-------------

けいけん 経歴
------------

メモ・イラスト

物語の世界  
旅しよう

設定

出会う場所

セリフ集



# 振り返りシート

年 組 番 名前

物語の世界を  
旅しよう

## 振り返りする時のポイント

- ・楽しかった点。おもしろかった点を書こう。
- ・その登場人物らしさが表現できたかな？
- ・君ならその物語をどう変えたい？
- ・物語の続きはどうなると思う？

**感想の例**

- ・語り手の言い方がよくばりな王様らしかった！
- ・王様と大臣がパイを投げ合ってもおもしろそう。
- ・あの後、ぼくらがつれてきた大臣の言葉で優しさを思い出した王様はごちそうをふるまったと思う。

語り手役	自分
感想	

語り手役	
感想	

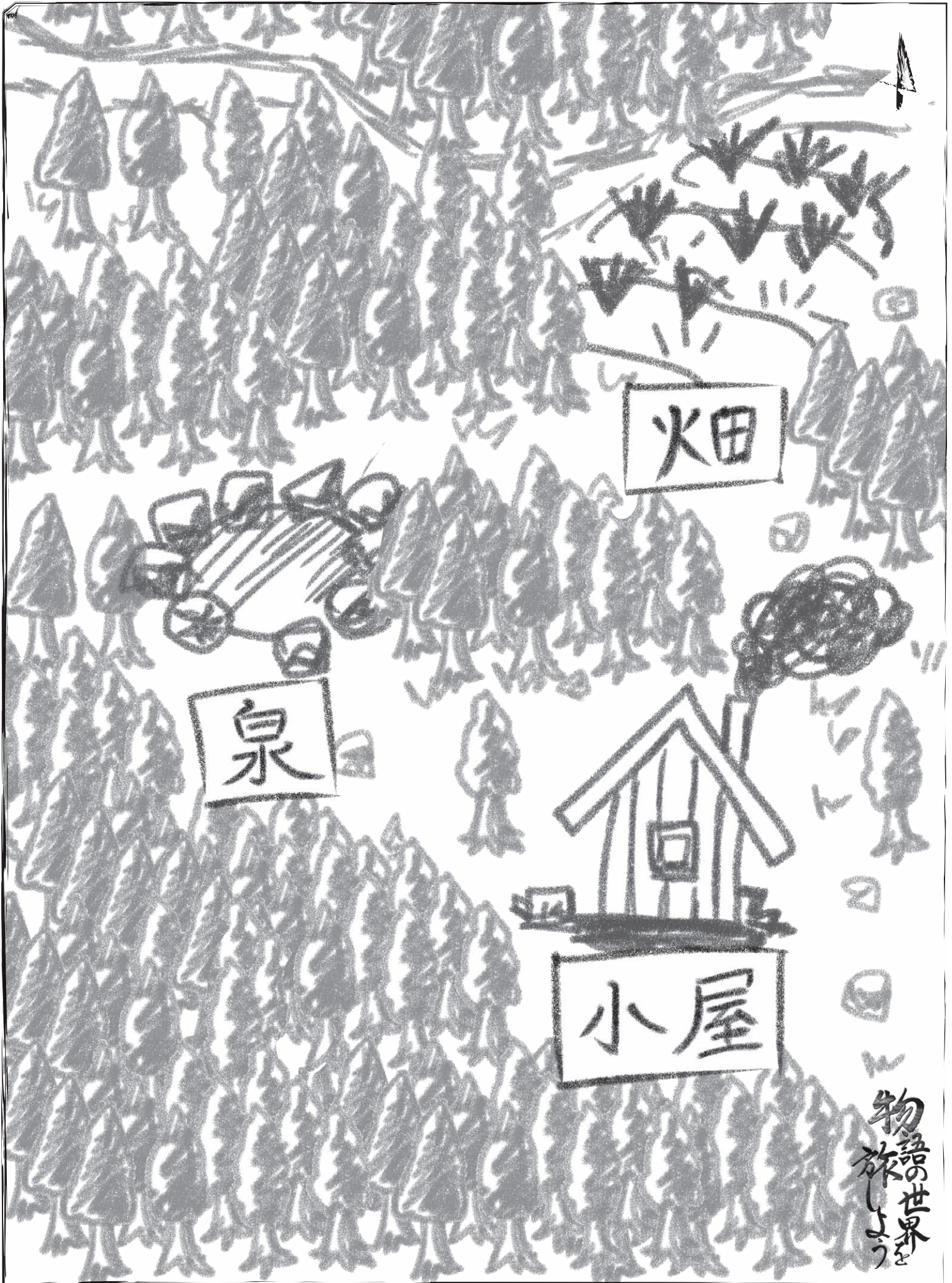
語り手役	
感想	

語り手役	
感想	

語り手役	
感想	

語り手役	
感想	







# 物語シート

地名 トトリア

# 物語シート (教師用モデル)

物語の世界を  
旅しよう

仕事のできない木こり

タイトル

旅人たちがやってきたトトリアは、森の国だ。

森の中には、小屋と泉と畑がある。

小屋の煙突<sup>えんとつ</sup>からけむりが出ているようだ。

オープニング — みんなでどの場所へいく？

土地A 森

土地B 村

場所 小屋

場所 泉

場所 畑

木こりのボウロ

出会う登場人物

泉の女神

出会う登場人物

出会う登場人物

森にある小屋には斧<sup>おの</sup>を持たない木こりの男が立っていた。男は旅人を見ると、声をかけてきた。

まず、これを読もう

何か特別な感じがする泉だ。(木こりのボウロから斧の話を知っているなら、泉の底に斧が落ちていることも伝えよう。)

まず、これを読もう

昔、誰かが育てていたのだろうか。今は雑草だらけの畑には何か植物が生えているようだ。

まず、これを読もう

「やあ、旅人さん。オレの名はボウロ。ちょっと相談なんだが、泉に行って斧<sup>おの</sup>をひろっちゃくれねえか。仕事ができなきゃオレのツレに薬すら買ってやれない。」と困った顔で言う。自分で拾わないのか聞くと、「昔、色々あってオレはひろいに行けないんだよ。」と言う。小屋の中に妻マレデナがいる。

内容

斧をひろおうとすると、泉の女神が出てきてこう話す。「昔、斧を泉になげたウソツキがいたので私はその者の斧と、その才能を取り上げました。なぜそれをひろうのですか？」『ボウロは反省している』や、『妻(マレデナ)が病気の木こりがいる』などと言うと、小言を言いながら斧を渡してくれる。

内容

旅人が畑を調べようとしないうり、特になにも起きない。畑に何が埋まっているか調べてみると、実は薬草が植えられていて、薬草だと気付ける。ボウロの妻(マレデナ)が病気という話を聞いていれば、旅人が薬草を抜いて持っていくこともあるだろう。

内容

ボウロに斧を渡す

エンディングの条件A

ボウロは旅人に「斧だ！これでオレのツレに薬を買うための仕事ができるよ。」

「恥ずかしいことを言うと、オレはあの泉で昔、金と銀の斧を手に入れようとしたんだ。」

「でも、女神にウソを見抜かれちゃって、痛い思いをしたんだ。その時、助けてくれたのがオレのツレさ。」と思い出を語ってくれる。

小屋からマレデナがお礼を言って、物語が終わる。

内容

ボウロに薬草を渡す

エンディングの条件B

ボウロは旅人に「おお、ありがとう！さっそくツレに薬をあげてみるよ。」と感謝した。

ボウロが妻のマレデナに薬を飲ませると、マレデナの体調がよくなっていく。

「困った時は誰かに相談してみるもんだなあ。」

ボウロはマレデナの病気が治ったことで、斧のことなんてすっかり忘れたみたいだった。

それでいいのだろうか。物語が終わる。

内容

性別 男性 年齢 29 名前 ボウロ

職業 木こり

## 登場人物シート

特徴 赤毛

性格A 仲間思い

性格B おくびょう 臆病

経歴 ウソをついた



メモ・イラスト

昔、泉にただの斧を落として現れた泉の女神に落としたのは金の斧とウソを言った。そのせいで斧と木こりの才能を失った。マレデナになぐさめられて、結婚した時に、心を入れ替えた。

物語世界  
しよき

出会う場所 小屋  
設定

「他の仕事をしないのかって？他の仕事もしたけど、オレは木こりが一番上手くできるんだ。」  
「オレのツレは優しいのに、体が弱いんだ。」  
「昔はウソツキだったが、反省して今は違う。」  
「泉の女神に会いたいかだっ？冗談きついぜ。」

セリフ集

性別 女性 年齢 不明 名前 泉の女神

職業 女神

## 登場人物シート

特徴 美しい

性格A 細かい

性格B 口うるさい

経歴 ばつくだ 罰を下した



メモ・イラスト

泉に斧を落とした正直者に金と銀の斧を渡したが、それを聞いてやってきた若きボウロにウソをつかれて、怒って斧と木こりの才能を取り上げた。斧を返すことで、ボウロの才能も戻ってくる。

物語世界  
しよき

出会う場所 泉  
設定

「私は泉の女神。あなたが落としたのはこの金の斧ですか？それとも銀の斧ですか？…え、何も落とされていない？それは失礼しました。」  
「ウソツキの名ですが？…さあ、私は知りません。」  
「その者に伝えなさい。ウソはその身をほろぼすと。」

セリフ集

性別 女性 年齢 30 名前 マレデナ

職業 主婦

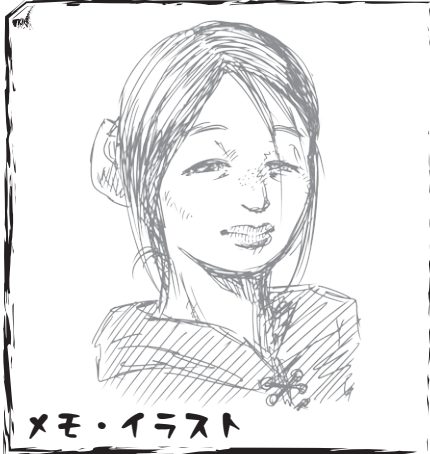
## 登場人物シート

特徴 青毛

性格A 優しい

性格B お節介

経歴 れんあい 恋愛した



メモ・イラスト

ボウロの妻。ボウロのみごとな赤毛に一目ぼれした。体の体調が悪く、小屋の奥で休んでいる。

物語世界  
しよき

出会う場所 小屋の中  
設定

「旅人さん、こんにちは。」  
「ボウロは昔、ウソばかり言っていたんです。」  
「泉の女神様を怒らせたばかりに、村一番の斧の使い手だったボウロは薪割りもへたっぴなのよ。」  
「ボウロには、昔のように自信をもってほしいわ。」

セリフ集





# 学習者用ガイド

説明漫画

説明書（教員向け）

登場人物作成表

舞台作成表

付録

21 19 17 15 14



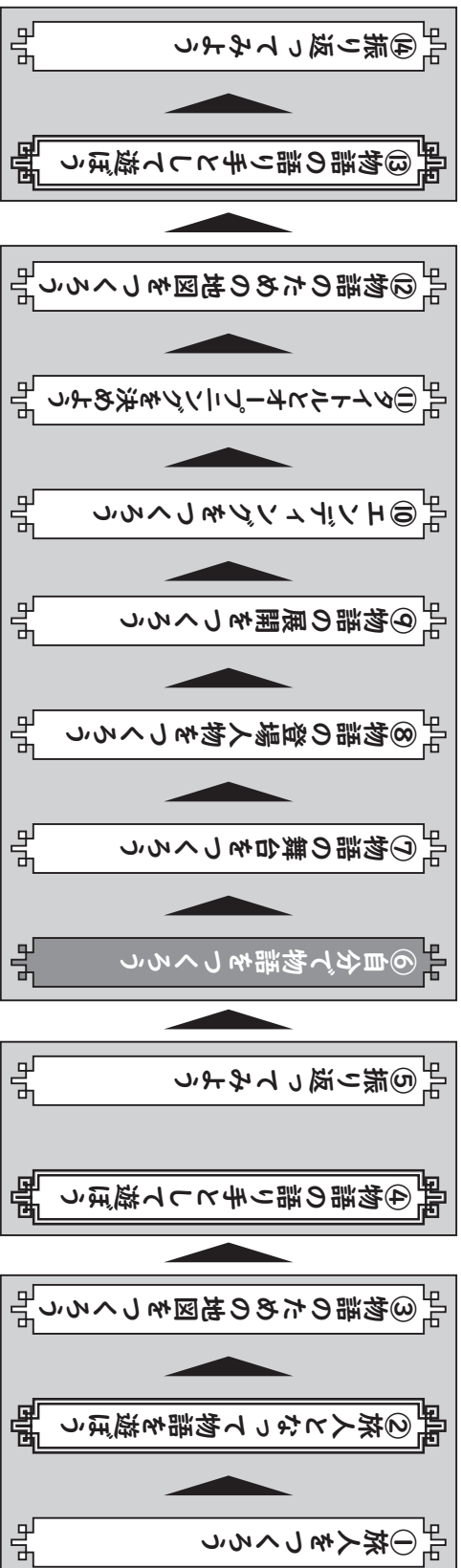




# 物語の世界

作：保田 琳

## ●全体の流れ



①旅人をつくる  
「登場人物作成表」を全員に配り、それを使って旅人シートに書き込みます。

②旅人となって物語を遊ぶ  
生徒全員に旅人の主人公となつてもらい、先生が物語の語り手となって皆で物語を遊びます。

③物語のための地図をつくる  
班分けし、サンプリルとして物語シートをひとり一枚（班内で内容が重ならないように）渡します。

④物語の語り手として遊ぶ  
白紙の地図シートを配り、物語シートに書かれた場所を地図シートへ書き込み、地名を決めます。

⑤振り返ってみよう  
班ごとに、順番で語り手を交えながら遊びます。

⑥自分で物語をつくる  
語り手をしない生徒は主人公である旅人となって物語に参加します。

⑦物語の舞台をつくる  
物語は、ひとりにつき5分です。

⑧物語の登場人物をつくる  
振り返ってみよう  
自分や他の人が遊んだ物語についての「振り返りシート」に感想を書きます。

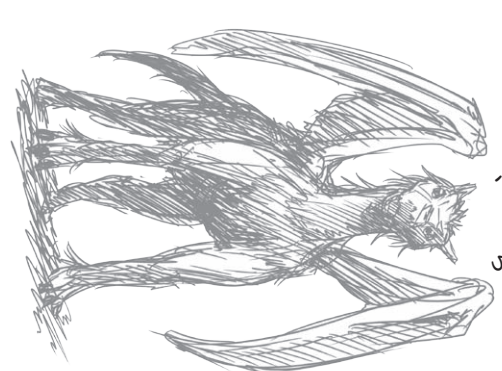
⑨物語の展開をつくる  
今度は自分がつくった物語の語り手となって遊びます。

⑩エンディングをつくる  
物語シートを1からつくります。

⑪タイトルとオープニングを決めよう  
「舞台作成表」を全員に配り、白紙の物語シート、人物シート、地図シートを各一枚ずつ配ります。

⑫物語のための地図をつくる  
地図シートを各一枚ずつ配ります。

⑬物語の語り手として遊ぶ  
⑭振り返ってみよう  
物語の舞台をつくる  
「舞台作成表」で土地AとB、物語で訪れる場所を3つ決めます。



# 物語の世界

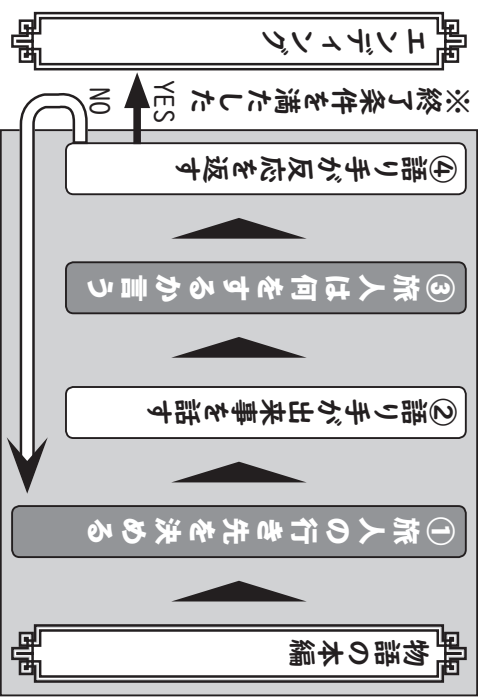
作：保田 琳

## ●物語を遊ぶ

3つのルールを確認する

タイトルとオープニング

物語の本編



※終了条件を満たしたエンディング

エンディング

### ■3つのルールを確認する

物語を遊ぶ前に、3つのルールを確認します。

・語り手と旅人が一緒に楽しもう。

・旅人は5分内に人助けしよう。

・物語をつくるのは自分たちだ。

### ■タイトルとオープニング

語り手役は物語シートに書かれた

タイトルを言って、オープニングの

文章を読みます。

### ■エンディング

終了条件を満たしたエンディング

の文章を読みます。

旅人の行動によって、おかしな文

章になることがあります。

そんな時は、旅人の取った行動に合

わせて文章を変えて読みます。

### ■3つのルールを確認する

物語を遊ぶ前に、3つのルールを

確認します。

・語り手と旅人が一緒に楽しもう。

・旅人は5分内に人助けしよう。

・物語をつくるのは自分たちだ。

### ■タイトルとオープニング

語り手役は物語シートに書かれた

タイトルを言って、オープニングの

文章を読みます。

### ■エンディング

終了条件を満たしたエンディング

の文章を読みます。

旅人の行動によって、おかしな文

章になることがあります。

そんな時は、旅人の取った行動に合

わせて文章を変えて読みます。

### ■話の展開は自由に変えよう

語り手役が思いつくなら旅人

の行動でどんなことが起きるか

話しましょう。それによって、

お話の展開やエンディングを

どんなに変えましょう。

旅人の言動が反応に困る時、

「それでどうなるの?」と聞き

返します。物語が続かなくなり

そうなら、「残念だけど、今回

はできません。」と伝えます。

自由に変えるのは、あくまで

語り手ができると思った範囲の

中でのことです。

### ③旅人は何をするか言う

旅人役は、語り手の話を聞いて

旅人に何を言わせるか、何をさせる

か言います。

### ②語り手が出来事を話す

語り手役は、その場所がどんな

ところで、何が起きるか話します。

登場人物がいるなら、旅人と会話

もできます。

最後に「旅人はどうしますか?」

と質問して終わるとよいでしょう。

旅人の言動が反応に困る時、  
「それでどうなるの?」と聞き返します。物語が続かなくなりそうなら、「残念だけど、今回はできません。」と伝えます。自由に変えるのは、あくまで語り手ができると思った範囲の中でのことです。





# 物語の世界を

登場人物作成表

①性別・年齢を決める

②職業・特徴を決める

③性格A・B・経験を決める

④名前をつけて完成

## ●サイコロで登場人物をつくらう

この表を使って、物語に出てくる登場人物をつくれます。

サイコロを振って登場人物シート

の空欄を埋めてみましょう！

「出目」欄にあるサイコロの数で

振る回数が変わります。

・ひとつ…1回振る

・ふたつ…上下の順に2回振る

（「職業」で1回目に□、2回目に□と出たら、職業に「釣り人」と

書きます）

## 【性別について】

※「あなたと同じ」は、あなたが

思う自分の性別を書きます。

※「その他の性」は、両性や無性。

性別を偽る。身体と心が違う。

など男女どちらともいえない

性別の人を表します。



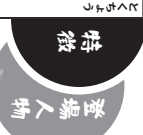
性別	あなたと同じ	女性	男性	その他の性
----	--------	----	----	-------

出目	年齢	子ども	青年	大人
----	----	-----	----	----

職業	旅人	世界を旅する人。	占い師	人の人生を占う人。	芸人	手品や芸をする人。	踊り子	踊りをする人。	歌手	歌をうたう人。	農民	田畑を耕す人。	船乗り	船を動かす人。	木こり	木を切る人。	羊飼	羊を率いる人。	鉱夫	鉱山で働く人。	狩人	動物を狩るハンター。	下働き	洗濯や力仕事する人。	花売り	花を売る人。	マツチ売り	マツチを売る人。	仕立屋	衣服をつくる人。	石工	石を加工する人。	大工	木を加工する人。	床屋	髪を切って整える人。	鍛冶屋	金属を加工する人。	パン屋	パンや菓子をこく人。	職人	加工品をつくる人。	料理人	料理をつくる人。	画家	絵を描くアーティスト。	商人	商売をする人。	教師	物事を教える人。	薬屋	薬を取り扱う人。	医者	医療行為をする人。	学者	学問を研究する人。	魔法使い	魔法が使える人。	使用人	執事やメイドさん。	役人	国の管理をする人。	騎士	鎧を着て国を守る人。	神官	神殿や祠で働く人。	王子・姫	国王の子供や親類。	国王	国民の指導者。
----	----	----------	-----	-----------	----	-----------	-----	---------	----	---------	----	---------	-----	---------	-----	--------	----	---------	----	---------	----	------------	-----	------------	-----	--------	-------	----------	-----	----------	----	----------	----	----------	----	------------	-----	-----------	-----	------------	----	-----------	-----	----------	----	-------------	----	---------	----	----------	----	----------	----	-----------	----	-----------	------	----------	-----	-----------	----	-----------	----	------------	----	-----------	------	-----------	----	---------



特徴	金髪	金色の髪の毛。	銀髪	銀色の髪の毛。	赤毛	体毛が赤い。	青毛	体毛が青い。	黒髪	黒色の髪の毛。	茶髪	茶色の髪の毛。	マツチヨ	たくまし筋肉を持つ。	スラット	スラットとしている。	恰好良い	きりっとした外見。	かわいい	愛らしい外見。	怖そう	怖そうな外見。	美しい	外見が美しい。	中性的	男女両方に見える。	傷跡	怪我が残った跡。	アルビノ	体毛が白く瞳が赤い。	美しい声	美しい声。	カリスマ	人をひきつける力。	カツラ	頭髪を植えた被り物。	仮面	顔をかくすもの。	包帯	怪我した時に巻く布。	帽子	暑さを防ぐ被り物。	ゴーグル	ゴミから目を守る道具。	眼帯	片目を覆う布。	メガネ	目を良くする道具。	不老不死	歳を取らず死なない。	鬼	角が生えている。	牙もち	牙が生えている。	三つ目	額にも目がある。	動物の耳	動物の耳をもつ。	長い耳	耳が長く尖っている。	動物の頭	動物の頭をしている。	竜の頭	竜の頭をしている。	妖精	人の形をした精霊。	小人	背が小さい人。	人形の体	身体が人形である。	ブリキの体	ブリキでできた体。
----	----	---------	----	---------	----	--------	----	--------	----	---------	----	---------	------	------------	------	------------	------	-----------	------	---------	-----	---------	-----	---------	-----	-----------	----	----------	------	------------	------	-------	------	-----------	-----	------------	----	----------	----	------------	----	-----------	------	-------------	----	---------	-----	-----------	------	------------	---	----------	-----	----------	-----	----------	------	----------	-----	------------	------	------------	-----	-----------	----	-----------	----	---------	------	-----------	-------	-----------



性格	正直	熱血	明るい	上品	気さく	仲間思い	素直	責任感	ブレない	気が利く	細かい	ロマンチスト	大胆	一途	クール	世話好き	純真	真面目	豪快	粹	ひょうきん	個性的	柔軟	おおらか	活発	几帳面	慎重	親切	自信満々	賢い	誇り高い	奥ゆかしい	優しい	節約家	計算高い	ストイック
説明	ごまかそうとしない。	熱く熱いがある	暗れ晴れている	気品がある	親しみやすい。	仲間を大事にする。	人の言うことを聞く。	行動に責任をもつ。	信念がある。	気配りができる。	細かいことに気づく。	理想を追い求める。	思い切りがいい。	ひとつにひたむき。	冷静に判断できる。	人のお世話をする。	清らかな心をもつ。	何事にも本気である。	力強く器が大きい。	美的で人情がある。	気軽に扱っている。	独特な感じ方をする。	物腰が柔らかい。	慌てず包容力がある。	行動力がある。	きちんとしている。	他人に寄り添える。	自信をもっている。	頭がよく、お利口。	誇りを持っている。	控えてめっぽう深い。	好意を振りまく。	無駄遣いしない。	予測しながら動く。	自分に厳しい。	

登場人物  
性格A表

物語の世界  
登場人物作成表

性格	無神経	大げさ	能天気	高飛車	寂しがり屋	裏表がある	優柔不断	苦勞人	わがまま	自己犠牲	口うるさい	夢見がち	大雑把	執着	冷たい	お節介	世間知らず	頑固	やんちゃ	見栄っ張り	いたずら者	変な人	弱腰	なまけ者	せっかち	神経質	臆病	強引	生意気	皮肉屋	ごうまん	内気	自信がない	ケチ	腹黒い	暗い
説明	気がつかない。	大きな反応をする。	お気楽そう。	高圧的な態度をとる。	ひとりが苦手。	人によって態度が違う。	決断力がない。	厄介事を背負う。	自己中心的である。	他人を優先する。	よく小言を言う。	叶わない夢を見る。	細かく考えられない。	ひとつにとらわれる。	思いやりがない。	余計な世話をする。	世間をよく知らない。	頭が固い。	暴れる子どもみたい。	他人に良く思われたい。	ちよっかいをかける。	普通の考えをしない。	弱気な態度をとる。	のんびりとしている。	落ち着かない。	細かいことが気になる。	すぐに怖がる。	強気に無理を通す。	偉そうにする。	意地悪な言い方をする。	人を侮って見下す。	はきはしめない。	気が弱く消極的。	金を出し渋る。	何か企んでいる。	どんよりしている。

登場人物  
性格B表

登場人物

経験	平凡な人生	引越した	命拾った	師匠がいた	修行した	すごかった	伝説を残す	頼られた	冒険した	記憶がない	家出した	感動した	命じられた	ライバルがいた	恋愛した	親友がいた	商売した	自分さがし	フアン生活	有名名人	街のアイドル	ひとり立ち	風来坊	親がいない	騙された	絶交した	悪目立ち	追放された	投獄	荒稼ぎ	優勝	兵隊	大家族	サーカス団	病院	亡国
説明	特に何もなく生活した。	別の国に引越した。	命の危機から救われた。	師匠と生活した。	何度も練習した。	すごいことをした。	伝説を打ち立てた。	人に頼りにされた。	危険な場所へ行った。	記憶喪失で知らない。	実家から逃げた。	心を強く刺激された。	上司に命令された。	競い合う好敵手がいた。	恋人がいた。	親友と一緒にいた。	何かを売買した。	自分が何者か調べた。	誰かのフアンだった。	けっこう有名だった。	街の皆に愛された。	ひとりだけの生活。	定住せず生活した。	実の親がいない。	詐欺に遭った。	大切な人と別れた。	悪い意味で目立った。	国に居られなくなった。	牢屋で生活した。	金を強引に稼いだ。	大会で優勝した。	軍隊の兵士だった。	兄弟姉妹が多かった。	サーカスの一団にいた。	病院で生活した。	自国が減んだ。

登場人物  
経験表

登場人物











# 物語の世界を旅しよう

## 目次

物語の世界を旅しよう！

授業プラン

授業計画例

ワークシート

旅人シート

地図シート

物語シート

登場人物シート

振り返りシート

モデルシナリオ

学習者用ガイド

説明漫画

説明書（教員向け）

登場人物作成表

舞台作成表

付録

奥付

22 21 19 17 15 14 13 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

## 語り手になろう



印刷用のPDFデータなどが欲しい時はQRコードのWEBサイトからダウンロードしよう！



利用の際は必ず下記サイトを確認ください。  
[www.bunka.go.jp/jiyuriyo](http://www.bunka.go.jp/jiyuriyo)



WEBサイト（遊学芸）  
<https://linedline.wixsite.com/yuugakugei/kokugo>



保田 琳  
ゲームデザイナー。  
東京学芸大学大学院教育学研究科修了。研究テーマはTRPGを用いた相互やり取りによる想像力の育成。  
東京学芸大学にて、加藤浩平と共同で、研究に用いるため多くの人に遊びやすいTRPG『いただきダンジョンRPG』を開発して研究協力する。  
Ludix Labにてシリアスゲームについて学び、「遊学芸」という団体名で「遊び」と「学び」をひとつにした学習ゲーム開発をする。また、ビジネスゲーム会社や様々な大学と協力して学習ゲーム教材の開発を行う。  
第15回ゲーム・フィールド大賞にて、TRPG作品『モノと』がSRS部門で準入選。  
石田 喜美  
横浜国立大学教育学部准教授。  
専門は、リテラシー教育。筑波大学大学院人間総合科学研究科修了。博士（教育学）。  
日本読書学会・理事、全国大学国語教育学会・研究部門委員（2019年3月現在）。  
中高生・大学生を中心とした若者たちの学校外での学びをいかに学校内での学びに結びつけるかという視点から、言葉や読書の教育に関わるさまざまな研究や実践を展開してきた。  
現在は、さまざまな領域の研究者・実践家や組織と協働して、ゲームを用いた学習プロジェクトの開発を行っている。

書名 物語の世界を旅しよう

発行日 平成三十一年三月二十五日 初版第一刷発行

著者 保田琳（遊学芸）

監修者 石田喜美（横浜国立大学）

イラスト・デザイン 保田琳（遊学芸）

発行者 石田喜美（横浜国立大学）

※本冊子は、電気通信普及財団調査助成「デジタルメディア社会における『情報活用能力』育成に向けた基礎理論の構築—英国のメディア・リテラシー研究における近年の動向に着目して—」の研究成果をアウトリーチするため、制作・発行されました。





利用の際は必ず下記サイトを確認ください  
[www.bunka.go.jp/jiyuriyo](http://www.bunka.go.jp/jiyuriyo)



遊学芸