

## 漢字の部品カードを使った学習用ゲーム

丹羽正之

NIWA Masayuki

漢字の学習では部品を意識することが重要である。そのために筆者は独自の漢字ゲームを作って、授業で実践している。その内容は昨年度の研究紀要（2015年度版）にまとめたが、その論文に目を留めたNHK Eテレの番組担当者から依頼があり、テレビ番組用に新しい漢字ゲームを作ることになった。新ゲームは、部品カードを組み合わせて漢字を作るという、これまでとは逆方向のゲームで、放送は好評であった。そのゲームを、さらに改良して、教室での授業で使えるように、マグネット式の部品カードによる漢字ゲームも考案した。ここでは放送された新ゲームと、それを教室用に改良したゲームを紹介し、部品カードの全データも示すこととする。

**キーワード：**漢字、漢字ゲーム、部品カード、NHK、テストの花道

### 1. はじめに

漢字の学習において、漢字を構成する部品を意識することはきわめて重要である。多くの漢字は部品の組み合わせで作られているが、私たちはややもすれば字形の全体像をぼんやりとつかんでいるだけで、細部があいまいなまま、知っているつもりになってしまう。

一例をあげると、「麒麟」は、おそらく誰でも読めるはずだが、誰もが「きりん」を漢字で書けるわけではない。書けない人は、字形の記憶があいまいなのである。特に近年はコンピュータやスマートフォンでの文字変換入力が増え、漢字を手書きしなくなったことが、あいまい記憶の一因となっているのかもしれない。しかし部品に着目して、

麒=鹿+其(き)

麟=鹿+粦(りん)

と理解すれば、字形の細部をしっかりと覚えることができる。

さらに、「其(き)」という部品(音符)が、「基」、「期」、「棋」、「欺」、などでも使われていることを確認すれば、それらの字形の記憶を補強することができる。加えて、それらの音が「き(ぎ)」であることも理解できる。「将

棋」、「詐欺」なども書けるはずだ。

同様に、「粦(りん)」という部品(音符)は、「隣」、「隣」、「隣」などでも使われ、それらの音が「りん(れん)」であることも理解できる。これが頭に入れば、「隣人」、「隣寸(マッチ) 隣=リン」、「隣粉(りんぷん) 隣=うろこ」、「可隣(かれん) 隣れむ=あわれむ」などの語句も容易に書けるはずだ。

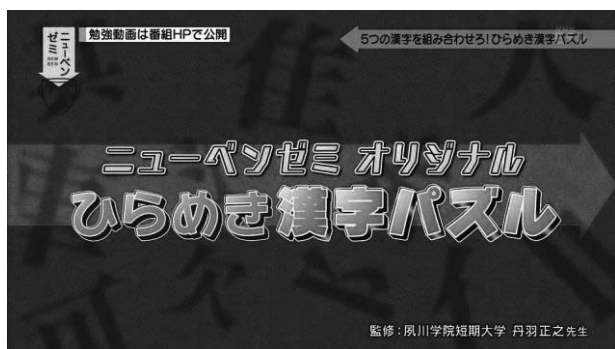
このように、漢字を部品に分けて理解し、記憶することが漢字学習のコツであり、そのために、日ごろから漢字を部品レベルで認識する習慣を身につけるべきである。

私が担当する「漢字のトレーニング」授業では、部品に着目したカードゲームを作って、学生たちがゲームを楽しみながら、漢字の部品を意識するようになってきた。

### 2. NHK Eテレからの依頼と番組作り

授業での具体的な実践方法を、私は昨年度、「漢字学習のための漢字カードゲーム作り」という論文にまとめて、『夙川学院短期大学 教育実践研究紀要 第8号(2015)』(2016年3月発行)に載せた。すると、それを目にしたNHK Eテレの教育番組「テストの花道」

のスタッフから私に連絡があり、「番組で、独自の新しい漢字カードゲームを作りたい。協力および監修をお願いしたい」という要請があった。私は快諾して、2016年8月に番組スタッフと協議しながら、まったく新しい漢字カードゲームを考案した。そのゲームは2016年9月19日に放映されたテレビ番組『テストの花道 ニューベンゼミ「国語で学ぶ！美しい日本語SP」』の中で披露された。（ゲーム部分のオープニング画面を下に示す。）



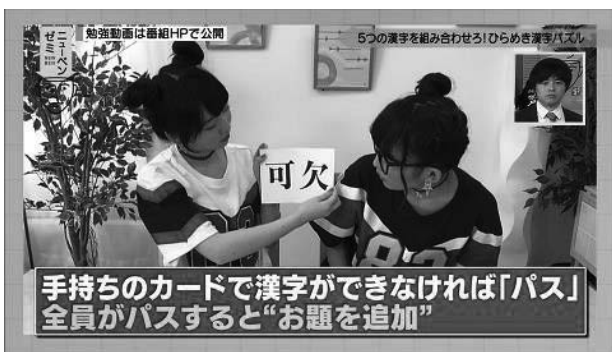
授業用（2015年）のゲームと、番組用（2016年）の新しいゲームには大きな違いがある。前者は“共通の部品を持つ漢字を探す”ことを目的にしていたが、後者は“2つの部品を組み合わせる漢字ができるかを考える”ことを目的にしている。つまり、前者が「漢字カード」を使うのに対して、後者は「部品カード」を使う。いわば、正反対のゲームといえることができる。（※前者のゲームに関しては昨年度の研究紀要を参照されたい。）

番組の内容にそって、新しいゲームを紹介していこう。まずゲームのルール説明から。（写真は番組画面）





引いた手札が「イ」と組み合わせられるか、考える。



お題が増えていく。



新しい手札は、どちらのお題に合ってもよいので、よく考える。

ここからは、高校生も加わった実際のゲームになる。



お題に合う手札を持っていても、気づかないこともある。



以上のように、これは、お題（部品）カードに対して、自分の手札（部品）カードがくっつくかどうかを考えるゲームである。簡単そうに思えるが、実際にやってみると意外に気づきにくいものもある。

例えば、「田」＋「火」、「儿」＋「尚」、「大」＋「羊」が、何の漢字になるかを瞬時に答えられるだろうか。（答えは「畑」、「党」、「美」）

これは、楽しみながら、漢字を部品単位で認識する力をつけることができる、優れた学習ゲームであると自負している。

### 3. 授業への応用



NHK Eテレの放送は大変好評だったが、私はこれを教室の授業で実践できないものかと考えた。番組では、数人がテーブルを囲んで順番にカードを引いていく、トランプのようなテーブルゲームの形をとったが、教室でそれは難しい。そこで、裏面がマグネット式の部品カードを作って、黒板に部品カードを貼りつけ、クラス全員で一緒に考える形にした。

マグネット式の部品カードは次のようにして自作した。（写真参照）マグネットシートを10センチ×10センチの正方形に裁断する。部品は無地のラベルシート（裏紙をはがすと接着剤がついている紙）にプリン

ターで印刷して、それを切って、マグネットシートに貼る。こうして、約130枚のマグネット式の部品カード（お題カードを含む）を作った。部品カードは1枚につき30円弱のコストで作ることができた。



授業では次のように実行した。

- 1) 最初にお題カードを1枚だけ黒板の上の方に貼る。
- 2) つぎに、部品カードを全部ランダムに黒板に貼る。
- 3) 「さあ、どの部品カードが、お題カードとくっつくか、考えよう。」
- 4) 学生は自由に答えを言う。正解ならば教師がそのカードをお題の下に貼る。
- 5) 答えが出尽くしたら、次のお題カードを貼る。

6) 最終的に、全部の部品カードがお題カードにつく。



この方法では、最初に黒板いっぱい部品カードが並ぶので、お題に適合する部品を探すのが大変である。しかし、それゆえに一つ一つの部品をじっくりと眺めて、頭をフル回転させることになる。番組でおこなっ

たテーブルゲーム形式よりも難解だが、とてもよい思考訓練になる。「漢字のトレーニング」授業にふさわしいと感じた。

ここで重要なことは、答えを見つけることよりも、漢字を部品単位で考えること、そしてその習慣を身につけることである。その意味で、教師は答えを急ぐことなく、安易にヒントを出さずに、学生にじっくりと考えさせるべきである。

なお、お題と部品のセットは、入門編と上級編の2つを作った。最初はNHKの番組用に、なるべく難しい問題（気づきにくい組み合わせ）を作ろうとして、自分なりに頭をひねって漢字を選んだのだが、NHKから練習にも使えるような、簡単な問題も混ぜたいという要望があり、小学生漢字を念頭に簡単バージョンも作った。前者が上級編、後者が入門編である。しかし、実際にやってみると、簡単か難しいかは個人差があって、一概にはいえないことがわかった。しかも後述するように、こちらが想定していない組み合わせも出てくる。したがって、入門と上級という表現はあくまでも便宜的なものにすぎない。次に一覧を示す。

#### 【入門編 一覧】

お題 → ++

部品 → 化 早 古 央 樂 之 右 云 牙 洛  
答え → 花 草 苦 英 菓 芝 若 芸 芽 落

お題 → イ

部品 → 本 主 士 立 牛 谷 山 直 列 寺  
答え → 体 住 仕 位 件 俗 仙 值 例 侍

お題 → い

部品 → 斤 首 周 車 隹 十 告 甬 余 束  
答え → 近 道 週 連 進 辻 造 通 途 速

お題 → 糸

部品 → 及 己 勺 且 冬 泉 壳 屯 氏 合  
答え → 級 紀 約 組 終 線 続 純 紙 給

お題 → 田

部品 → 力 介 火 白 共 采 月 玄 丁 心  
答え → 男 界 畑 畠 異 番 胃 畜 町 思

お題 → ㇀

部品 → 女 寸 元 至 玉 各 豕 谷 祭 呂  
答え → 安 守 完 室 宝 客 家 容 察 宮

お題 → 木

部品 → 才 几 彡 公 支 攴 主 朱 圭 戒  
答え → 材 机 杉 松 枝 枚 柱 株 桂 械



(※これは実際に学生が選んだ組み合わせだが、「佑」、「付」、「伝」、「逐」などの、こちらの想定とは違う漢字が作られている。もちろんこれも正解だが、そのかわりに、この場合は「若」、「守」、「芸」、「家」は作られないことになる。私はなるべく、部品「右」は「++」とくっついて「若」にもなる、などと助言している。学生は、私に言われるまで、「若」のような簡単な漢字に気づかなかったことに驚くようである。「へん」+「つくり」の組み合わせの方が見つけやすいのかもしれない。)

#### 【上級編 一覧】

お題 → 羊

部品 → 彡 疒 言 羽 ネ 魚 大 我  
答え → 洋 痒 詳 翔 祥 鮮 美 義

お題 → 可

部品 → 彡 イ 卩 大  
答え → 河 何 阿 奇

お題 → 尚

部品 → 貝 手 衣 巾 儿 土

答え → 賞 掌 裳 常 党 堂

お題 → 里

部品 → 王 衣 彡 魚 厂 土 彡 予 立

答え → 理 裏 狸 鯉 厘 埋 黒 野 童

お題 → 其

部品 → 土 月 木 鹿 石 欠

答え → 基 期 棋 麒 碁 欺

お題 → 欠

部品 → 口 火 食 彡 谷

答え → 吹 炊 飲 次 欲

お題 → リ

部品 → 害 束 开 肖 弟 亥 乂 倉

答え → 割 刺 刑 削 剃 刻 刈 創

お題 → 干

部品 → 彡 リ 月 車 竹

答え → 汗 刊 肝 軒 竿

漢検2級レベル(すべての常用漢字をカバーするレベル)を上限としているので、このゲームも正解を常用漢字に限定してもよいだろう。

時には、学生が間違った答えを言う場合があるが、それをただ否定するのではなく、説明を補えば効果的である。たとえば、「采」(のごめ)と「采」(さい)はよく似ているので間違いやすい部品だが、両者の違いや、それぞれを含む漢字の違い(「釈」と「彩」など)を例示すれば、誤りもまた勉強になる。

さらに可能ならば、漢字の成り立ちにまで踏み込んだ説明を加えれば、非常に好ましい。たとえば、「美」は(羊+大)であるが、これは「大きい羊」から「うつくしい」の意味が生まれたものである。古代中国では、羊が最も大切な家畜であったからだ。「義」、「善」、「祥」などに「羊」を含んでいるのも同様の理由である。このような説明を加えれば、学生の興味と理解度をさらに深めることができるだろう。教師の力量が問われるところである。

最後に、NHK Eテレ「テストの花道」の関係者諸氏のご協力を感謝するとともに、放送された番組の内容も引用して私がこの論文を執筆することに賛同していただいたことを、重ねて感謝したい。

#### 4. 考 察

実際に授業でやってみると、誰も気づかないものがあったり、こちらが想定していない漢字が出たりと、奥の深いゲームであることがわかる。学生にも「おもしろい」「頭を使う」「漢字を見る目が変わる」と好評で、漢字を見つけて歓声が上がるなどクラス全体が盛り上がる。時には、学生が自主的に黒板の前に立って、自分で部品を動かすこともある。とてもよい授業素材だと思う。

想定外の組み合わせでも、正しい漢字として成立するならば、それは正解にするべきだが、あまりにも特殊な漢字になる場合は「漢字としては正しいが、ここでは採用しない」と説明して、別の答えを求める方がよいかもしれない。たとえば学生が(イ+隹)を作ったことがあったが、この漢字「隹」(音:キ、意味:容顔がみにくい)が特殊であることの説明を加えたうえで、採用しなかった。漢字のトレーニング授業では、

#### ピアスーパバイザーからのコメント

本稿は、授業の中で「漢字をいかにマスターするか」という課題に取り組む学生たちに、楽しく学ぶ方法を次々と考案される稿者の新しい「学習用ゲーム」の紹介と考察である。稿者の発想の独創的な点は、漢字を部首や音訓で引いてゆく漢和辞典的な発想をひとまず措いて、漢字を「部品」の集合と捉えるところにある。そこから、前稿の「共通の部品を持つ漢字を探す」ゲームが生まれ、今回の「2つの部品を組み合わせる」ゲームへと発展している。機械的暗記になりがちな漢字学習に、細部までしっかり記憶できる手段として利用する「部品」の発想は、年齢層を問わない有効・有益な知見と思われる。

(担当:三木麻子)