1. 研究動機

郡上市への貢献と同時に将来保育士を目指す者として、子どものためになることをしたいと思いました。そして、授業で子どもの遊びについて学んだことから、郡上市と遊びを合わせたオリジナルカードゲームを製作することにしました。

2. 研究概要

①遊びを考える→②デザイン制作→③写真撮影→④作品の完成

3. 研究内容

●遊びを考える

①カードバトル②トリオカード③阿名当て(名所当て)⑤絵合わせ6十神経衰弱+ババ抜き

③噛んだら負けゲーム⑥これなに? ⑦郡上重ね

●デザイン制作

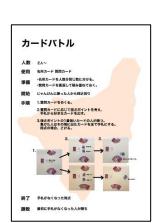




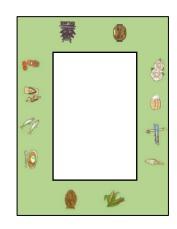














●写真撮影



4. まとめ

・完成したカードゲームを 11 月に行われた町家オイデナーレで展示させて もらいました。その後、口明方小学校の児童クラブの子どもたちに提供し、

遊んでもらいました。できた作品を実際に子供 たちにも遊んでもらい、おもしろい、楽しいと いう言葉をもらえたことは、達成感と同時に自 分の自信にもつながりました。



・活動を通して、住んでいても知らなかった町の魅力やその場所の現状などさまざまな発見があり、より郡上市について理解を深めることにつながりました。また、初めて一から遊びを作るという経験をして、その大変さを知りました。しかし、試行錯誤を重ねる中で、作ることにやりがいや楽しさを感じました。これからはこの得た知識や経験を生かして、郡上市の魅力を伝えられるように、そして将来に向けて役立てていきたいです。

5. 出典·協力団体紹介

・町家オイデナーレ ・口明方小学校児童クラブの生徒たち、先生方

17番 佐尾 渚々美