

## ゲームで聖書に親しむ——小平教会日曜学校

—ビンゴゲームと神経衰弱—

こばやし やすこ  
小林 泰子 (日曜学校教師)

最初にお断りしなくてはいけないと思うのは、「ゲームで聖書に親しむ」のであって、ゲームはそれ以上のものではない。ゲームは、貴重な日曜学校の時間を無理に割いてするほどのものではないし、やり方によっては子どもに嫌な思いを残すだけで逆効果である。日曜学校のわざ全体に言えることだろうが、事前に子どもの状況の把握に努め、子どもの様々な反応を想定した上で、ゲームを準備することが必要である。

### ☆ビンゴゲーム

やり方はご存知の方が多いと思うが、一般には5マス×5マスの表が書かれたカード（マスには数字がランダムに書かれている）を各自に配布する。司会者によって次々発表される数字が自分のカードにあれば丸をつけ、丸が縦・横・斜めどれでもよいが5つ並んだら「ビンゴ!」と言っていわゆる「上がり」になる。早くビンゴになった人が勝ちである。

このゲームの良さは、勝ち負けは偶然で、その人の能力によらないので、ある程度の年齢以上であれば勝ち負けにとらわれずに楽しめることである。次のような機会にこのゲームを応用して行った。

#### A. 2005年の中高生クリスマス会

クリスマス前後の一日、夕方から夜の時間に夕食を共にして、ゲームをしたり、お話を聞いたりする中高生対象のクリスマス会をしている。このゲームの時間に、「聖書でビンゴ」と題して行った。

右のような25マスの表を配布し（中央のMerry Christmasのみ記入済み）、各自1マスに1つ聖書の書名（「創世記」「マタイによる福音書」など）を記入する。

		Merry Christmas		

ただし書名は同じものを複数回使ってはならない。24種類も思いつかない人は、聖書を見てもよいことにした。中高生は全員聖書を利用することになったが、むしろ、これがこのゲームの狙いである。聖書の中には自分が知らない書物があるということに気づくことが関心を持ち始める一歩であろう。

全員が記入し終わったら、次に書名を司会者が発表していくのだが、書名が書いてあるカードを用意し（当然66枚）、司会者ではなく中高生が順に一枚ずつ抜いて読み上げる方法をとった。中高生の書く書名は片寄りがあがり、カードを読み上げると誰も書かなかったような書名が出てくるので、そういう時にはその書物の簡単な紹介を教師がしてもよい。（くれぐれも、ゲームがつまらなくなるならない程度の長さで、その時の子どもの興味の程度に応じて）

中央のMerry Christmasは最初から全員丸をつける。縦・横・斜め、どれでも5つ並びができればビンゴ（上がり）である。小さな賞品を人数分用意して、ビンゴになった人から好きな物を選んだ。

B. 2011年のイースター感謝会

イースターには(クリスマスも)、主日礼拝後に子どもと大人と一緒に昼食を食べ、感謝会を行う。その感謝会で日曜学校の出し物として、日曜学校の子どもが準備して、大人にビンゴゲームをしてもらった。

まず各テーブル(各6~7名)に1枚、右の用紙を配布する。テーブル毎のグループで相談して上に出ている単語のうち、マタイによる福音書28章(復活~派遣)に書かれていると思う単語を選んで、空いているマスに1個ずつ記入してもらう。ただし聖書を見てはいけない。ここでは、60単語のうち、香料、ペトロ、エルサレム、三日目、亜麻布、魚、エマオ、パン、罪人、の9単語がマタイ28章には無くルカの復活記事に出てくるので、これらを多く選択してしまうと5つ並びができにくくなる。

全てのグループが記載を終わったら、日曜学校の生徒がマタイによる福音書28章の暗唱を分担して行った。1節ごとに司会者が出てきた単語を確認し、各グループは自分たちの表に書いたものであれば丸をつけた。(中央のマスは最初から丸がついている)

こうして1節から20節まで暗唱し、その途中でも、縦・横・斜めどれでも5つ並びができたグループは声をそろえて「イースターおめでとうございます!」と言うこととし、一番早かったグループには賞品(幼稚園の子どもが作ったイースターカード)をプレゼントした。

ここでビンゴゲームを用いたのは、子どもたちが楽しく暗唱し、しかも正確に暗唱しようとするためである。実際は、大人たちが子どもたちの暗唱を一言も聞きもらすまいと真剣に聞いたという効果が大きかったかも知れない。

洗礼	香料	長老	白	地震	ペトロ	父	夜中
弟子	郡	安息日	死人	エルサレム	権能	石	
相談	ガリラヤ	イエス	三日目	天	マグダラ		
世の終わり	亜麻布	山	主	場所	説得	聖霊	
耳	番兵	地(かね)	復活	魚	すべての民		
墓	エマオ	婦人	雪	パン	祭司長	明け方	
足	衣	ユダヤ人	罪人	遺体	報告	マリア	
子	兵士	姿	兄弟	天使	十字架	行く手	
総督	稲妻	死者	出来事				

		イースター おめでとう ございます!		

☆神経衰弱

神経衰弱は通常トランプのゲームで、全てのカードをふせておき、自分の番になったら2枚めくり、同じ数のカードであればそのカードをもらってもう1回できるが、違ったらめくったカードをふせて次の人と交代する。たくさんカードのペアを取った人が勝ちである。

このゲームはルールが単純で、しかも年齢の進んだ大人より、記憶力がある小中学生が得意なゲームである。これをトランプではなく、その時に応じてカードを作って(パソコンプリンターを使って印刷したものを、裏から見ても透けないように、厚紙に貼る)楽しむことができる。

## C. 2006年のクリスマスこども会

12月の第二（年によっては第一）土曜日の午後に近隣の子ども達（幼稚園児～小学生）を対象にして、クリスマスこども会を行っている。教会はどんなどころか、クリスマスはということが起こった日なのか、というようなお話や紙芝居などがあつた後、ゲームをしたり、工作をしたりしておやつを食べ、クリスマスの讃美歌を歌うというようなプログラムである。このゲームの時間に、その前のプログラムで聞いた降誕物語に登場した人物・動物を描いたカードによって神経衰弱を行った。

（絵は画像フリーサイト「小さな憩いの部屋」<http://fromakane.jp/christmas-an/index.html>等を利用した。）



初めて教会に来た子どももあつたが、聖書の知識の差が神経衰弱の勝ち負けに結びつくわけではないので、楽しそうにやっていた。降誕物語を聞いただけではなく、ゲームをすることによって登場人物が記憶に残ったことと思う。

## D. 2012年のサマーキャンプまとめの会

夏には2泊3日のサマーキャンプ（保護者同伴の未就学児～高校生対象）を行っている。この最後の日のまとめの会で、神経衰弱を行った。担当者が主題聖句（創世記1:1）のカード（右のようなものを2枚作り厚紙に貼り一文字ずつ切り離す）を作つた。主題聖句であることは言わずに神経衰弱を大人チーム対子どもチームで対戦した。（未就学児もおおむねひらがなが読める子であった。）神経衰弱の結果は大人チームが取れたのは3組ほどで、大半は子どもチームが取り、子どもチームの圧勝であった。喜ぶ子ども達と残念な大人達に、「このゲームはここから本当の勝負、20枚全部つなげると何という文章になるでしょう？」と伝え、2か所に分かれて自分たちの持っているカードから考えさせた。この結果も子どもチームの勝ち、子ども達が声をそろえて主題聖句を言ってこの会を閉じた。

は	じ	め	に
、	か	み	は
て	ん	ち	を
そ	う	ぞ	う
さ	れ	た	。

この神経衰弱は、主題聖句を子ども達の記憶に留めることに役立ったと思う。ひらがなのカードを並べて文章を作り、正解がわかった時の子ども達はいい顔をしていた。チーム対抗にしたことで、カードをめくる順番を決めたり、チーム内で教え合ったり、一緒に考えて聖句を完成させたり、と良い交流もできた。

ビンゴゲーム、神経衰弱の他に、三択クイズ（右写真のような物を各自に持たせて、正解だと思ふ番号を上げる）も短時間で少し取り入れると子ども達が関心を持って取り組むことができる。

いずれにしても、子ども達が飽きない程度の時間と頻度にするこゝと、そして冒頭でも書いたが、これが中心になってはいけないと思つている。それは、子ども達と共に過ごす時間の多くをゲームに割くのがもったいない、というだけでなく、日曜学校教師の準備の時間も、ゲーム準備に大半を割くのは本末転倒だと思ふ。

喜ぶ子ども達の顔を見るのは嬉しいが、ゲームではなく、福音で子ども達を喜ばせたい。そこに至るために、日曜学校教師は祈り、聖書を読み、勉強する。その方向性を外さずに、どう福音を伝えるか、工夫していきたい。

