

研修ワークショップでは2つのゲームのモデルプレイ後、申し込み時に選んだゲームを体験して頂きます。その後、グループごとにゲームの発想をヒントに日本語支援で使える活動を考えます。ご参加の方はご希望のゲーム、グループを選択してください（ご希望に添えない場合がございます）。

ito イト ゲームデザイン：326(ナカムラミツル)

『ito』は、自分の手札の数字をお題に沿った言葉で「たとえ」て、小さい順に並べる協力ゲームです。ただし、数字を直接言ってはいけません。全員の「たとえ」をクラベルための会話が重要です。価値観のズレを楽しみながら、相手の意図をたぐり寄せられるでしょうか？もどかしさも面白いパーティーゲームです。（「ito ライト」の説明より）

◆当日は1人1枚の数字カードで、出した言葉を付箋に書くアレンジバージョンで体験します。

[ito - ArclightGames Official](#)



グループ①生活科・理科・社会科

グループ②防災・福祉などのプロジェクト学習

…で使えるものを考えよう！

じっくりミレー ゲームデザイン：川口洋一郎

名画に登場するこの人物はいったいどんな気持ち？じっくりミレーは「芸術家」役の人がえらんだ「気持ちカード」をみんなで予想して答え合わせ。えらんだ理由をきいて「なるほど！」と納得したり、「えー！」と意外な視点にびっくりしたり。家族みんなで楽しいおしゃべりの時間を過ごせる「名画の気持ち想像」ゲームです。（『じっくりミレー』遊び方説明書より）

◆当日は額縁を100円ショップのリングで代用し、名画以外のビジュアルテキストにも挑戦します。

[じっくりミレー - ちゃがちゃがゲームズ](#)



グループ③芸術系科目（美術・音楽など）

グループ④内容系教科(社会科・地歴公民科など)

…で使えるものを考えよう！