

# 56 マンカラ

マンカラとは、

- ① アフリカや中近東、東南アジアにかけて古くから遊ばれている、伝統的なボードゲームの総称である。
- ② マンカラという言葉は、アラビア語で「動かす」と言う「マンクァラ」に由来する。
- ③ ルールの異なる 100 種類以上のゲームがあり、今回その中の 1 つのゲームを紹介する。

## 1 ねらい

- (1) 自分の陣地のおはじきが先になくなるように思考しながら動かし、脳を活性化させる。
- (2) 個人やグループの思考力・集中力を高める。
- (3) 楽しい仲間作りをするとともに、室内での過ごし方について考える。

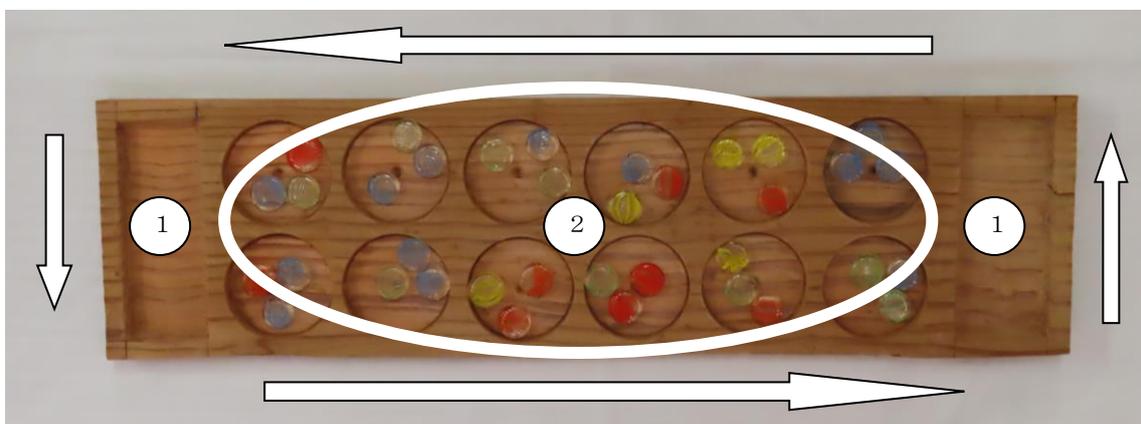
## 2 対象及び最大活動人数 制限なし 40人

## 3 所要時間 30分～60分

## 4 準備 マンカラボード、おはじき

- (1) 用具・・・マンカラ、必要に応じて賞状
- (2) 班編成・・・自由（個人対戦、グループ対戦可能）
- (3) 時間配分・・・80分（導入：15分、展開：45分、終末：10分）
- (4) 団体との連携・・・班編成、筆記用具の準備、集合・活動場所、引率者の役割（活動中の安全指導、集合・整列指導）

## 5 ゲームのルール



- (1) ボードのサイドに、おはじきを置く長方形の置き場①（2ヶ所）があり、その間に自分の陣地と相手の陣地にそれぞれ6つ円形の置き場②（12ヶ所）があり、計14ヶ所おはじきの置き場があります。
- (2) 始めに、②の全ての置き場におはじきを3個ずつセットします。  
（自陣に 3個×6カ所＝18個）
- (3) 次に、先攻後攻を決めます。
- (4) 先行の人は、自分陣地の置き場から1つ選びその置き場に入っているの全てのおはじきを取ります。

- (5) 取ったおはじきを矢印 (⇒) の向き (左回り) に次の置き場から1つずつ置いています。
- (6) 置き終わったら、相手の番になります。
- (7) 最後のおはじきの置き場所が①だった場合、もう一度自分の番になります。
- (8) 自分の陣地のおはじきが全てなくなったら勝利となります。

## 6 指導の実際

指導区分	指導内容	留意事項
導入 (15分)	1 事前指導 (1)班編成の確認と用具の配布 (2)活動の狙いの説明 (3)活動方法の説明 ①マンカラの説明 ②対戦方法の確認 ③記録方法の確認	・マンカラの扱い方を丁寧にさせる。  ・おはじきをなくしたり持ち帰ったりしないように声をかける。
展開 (30分) ～ (45分)	2 開始 班ごとに活動場所へ移動させる。 3 活動 班ごとに仲良く対戦する。 4 終了 (1)記録用紙に記入をする。 (2)採点・順位を決定する。 (3)用具を返納する。	・室内でのマナーを気を付ける。  ・他の班の迷惑にならないよう、また、不正をしないようお互いに心がけさせる。
終末 (10分)	5 反省と評価 (1)記録用紙を研修生へ返す。 (2)成績発表と表彰式をする。 (3)講評・まとめをする。 ①ねらいの達成度 ②生活への啓発(思考力・創造力・協調性・ねばり強さ等) 6 用具の後始末	・マンカラに挑戦した感想を発表させる。  ・友だちとの交流の様子についても発表させる。