

## ゲーム要素を取り入れた世界史教材づくりと実践

金田 愛香

### はじめに

私は公立高校に勤務して 10 年目を迎えた。初任校には 4 年、現任校は 6 年目になる。大学時代、文学部史学科でフランス史を扱うゼミに所属し、教員になると決めてからは、生徒の興味関心を惹く教材や授業づくりに意欲を燃やした。現実はなかなか難しく、初任校では専門でない日本史を担当することになるなど、試行錯誤を重ねながら授業を行ってきた。

現在、私が勤務している学校は、知的好奇心が強く、難関国立大学や私立大学を受験する生徒の多い学校である。初任校は、必ずしも大学受験を意識した授業を行うというわけではなかったため、現任校で世界史をメインで担当することになり、まず授業をつくるのが一苦労であった。

私が担当する世界史は、執筆している現在の教育課程で、1 年次に世界史 B が 4 単位必修、3 年次の文系選択者が発展世界史を 5 単位選択できる（ただし、地歴科目が 2 つある東大を受験する生徒のために、日本史や地理を 5 単位選択した生徒がそれと合わせて発展世界史を 4 単位選択できるカリキュラムになっている）。5 単位ということは、世界史の授業が「毎日」あるということである。私が 3 年生を担当した 2018 年、発展世界史を選択する生徒は学年で 50 人ほどだった。そして、ほぼ全員が世界史

で受験をした。この年は、私の教員生活の中で初めて本格的に受験指導を含めた世界史を担当することとなり、大きな挑戦の 1 年となった。今回は私がこの世界史の授業で行った教材づくりと授業実践を報告していきたい。

### 1. ゲーム要素を取り入れた教材づくりに至るまで

毎日授業があるということは、臨機応変に授業が出来る一方、日々の生徒の集中力を保つことが難しい。また、ほぼ全員が世界史を受験で使用するため、基礎知識だけでなく、歴史の流れを掴み、歴史的な事象を多角的に見るための土台を作らねばならないこと、そのためにはある程度講義形式の授業も必須となる。

当時の私は、基本的には講義形式の授業を行うことにしていたが、ある時、生徒の知識がなかなか定着しないことに気が付いた。特に世界史を苦手とする生徒は基礎知識もままならなかったのだ。日々の授業の中で必ず発問をし、生徒に思考させることは行っていたが、そもそもの知識を定着させることは出来ないものか。それを生徒同士で主体的に出来ないものか。

この時、もう一つ悩んでいたのが、「文化史」の授業の扱いだった。私は授業プリントで補足しているが、授業となると基本的な歴史の流れだけで手いっぱいになり、文化史を大幅にカッ

トする教員も多い。私自身は美術史が好きであることも相まって、もう少し時間を確保したいという気持ちが強くあった。そして何より、生徒たちに世界史という科目が、ただ受験で覚えただけの科目となるのではなく、世界史で学んだ芸術作品の原書を読んだり、美術作品を海外まで見に行ったりするなど、生徒自身が主体的に獲得していく教養のきっかけとなつてほしい、そんな想いがあった。こうして、授業のメリハリや生徒の主体的な活動、文化史の扱いをどうするかを考えていた時にひらめいたのが、「世界史カルタ」であった。

## 2. 世界史カルタ

私がはじめに作ってみたのが「文化史カルタ」である。その頃ちょうど19世紀の欧米文化を取り上げており、この文化は古典主義から始まり、とにかく人物や作品が多い時期である。授業の中で、各思潮の流れと特徴、代表作品などを解説するのは面白いが、如何せん生徒が受け身になりがちな時間である。基礎知識として作品名や作者名を覚えるといっても、数が多すぎて、それすら覚えられないという生徒の声もあった。そんな状況を打破するため、まずは絵画彫刻作品にしぼって31枚のカルタを作ることにした。これは元々授業プリントの裏に印刷していたものである。それをA3でカラーコピーしたのだ。世界史カルタと言っても、大層なものでは決してない。誰でも作ることが出来るものである。さて、肝心の世界史カルタを使った授業はどのようなものだったのか、それを以下に記していく。

まず、生徒を4～6人のグループに分け、机

を向かい合わせにして行う（ただし、この当時はそのような活動が出来たが、ソーシャルディスタンスに気をつけている昨今の状況下では、同じように出来ないと思われる。どのように行っていくかは今後の課題である）。

次に、グループの中で、これから行うカルタの予習をする。授業プリントに対応しているため、作品名・作者名などに空欄がないか、事前に確認し合う時間をとる。またこの時、教員は、わからないところがあればグループ内で教え合うことを積極的にすすめる。こうすることで、生徒同士が教え合い、発言しても恥ずかしくない雰囲気を作っていく。

準備が出来たらよいよカルタの開始だ。このカルタでは、はじめ私が読み上げたものを取らせていくが、最終的には読み手も生徒が行い、生徒同士でカルタを行うようにした。これが生徒の主体的な活動である。そして、このカルタの出し方も少しひねった。はじめは「作品名」から出題していく。例えば、「ムーランド＝ラ＝ギャレット」と読み、その絵画の札を取らせる。数問出したところで、今度は「作者名」に変えてみる。するとどうだろう、このカルタには1人の作者でも複数の作品があったりする。例えば、「ドラクロワ」と読むと、「民衆を導く自由の女神」と「キオス島の虐殺」がある。必ずしも1枚ではない、複数枚あるというのがレベルアップした出し方なのである。そしてさらに複数枚あるくくりの出し方をしていく。例えば、「古典主義の絵」という出し方をすれば、ダヴィドやアングルの絵を5枚選ばなくてはならない。「印象派の絵」だとモネやマネの絵など6枚を選ばなくてはならない。さらにレベル

をあげると「ナポレオンに関する絵」で、「ナポレオンの戴冠式」だけでなくナポレオンのスペイン侵攻での市民の抵抗を描いた「1808年5月3日」を選ばせることもできる。こうしたやり方を全体でやれば、グループになると賢い生徒が面白い出し方をしてくる。「七月革命の市街戦を描いた絵」は？「ギリシア独立戦争を描いた絵」は？「スペインの画家の絵」は？など、出す方も知識がなくては出せない出し方をしてくて面白い。

### <世界史カルタ出題のやり方>

#### 1. まずは教員が出題する

- ① 作品名 例：「ムーラン＝ド＝ラ＝ギャレット」など
- ② 作者名 例：「ドラクロワの絵」など
- ③ 思潮 例：「古典主義の絵」など
- ④ 出題者側がひねった出題 例：「ナポレオンに関する絵」など

#### 2. 生徒同士で行う際のポイント

- ① はじめは教員の出題と同じ順番でやらせる。  
→ このサイクルに慣れさせるため、はじめは丁寧な。
- ② とった札を声に出して全員に見せて確認させる。  
→ あくまで目的は基礎知識定着のため。答えは何だったかを全員で共有しながら行う。ゲームをすることが目的ではなく、これは手段であることを忘れない。
- ③ 出題者がずっと同じ生徒にならないよ

う、ある程度時間を区切る指示をする。

→ 出題することも考えなくては出来ない。なるべく全員に出題者側を経験させたい。

- ④ ゲーム要素を強めるために、グループ内1位を決めてもよい。

→ 私は平常点にプラスするなど、一生懸命やれば成績にもプラスになるようにした。

こうして、世界史カルタの授業の形が出来上がり、生徒たちも大いに盛り上がった。授業の時間だけにとどまらず、昼休みに世界史カルタを借りに来る生徒まで出てきた。生徒の反応が良かったので、私は他にもカルタを作ることにした。

次に作ったのは「世界史写真問題カルタ」だった。世界史の教科書や資料集に出てくる写真を集めカルタにしたものだ。例えば、「ハンムラビ法典」の写真や「ダウ船」と「ジャンク船」の写真、「唐三彩」「カーバ神殿」など、東西を問わず、受験の問題としても出題されたような世界史に関する64枚の写真である。主に古代から中世まで、彼らが1年次で学んだ範囲に絞り作成した。ちょうどこの時、私が出張する日があり、自習課題としてこのカルタのリストを作らせた（参考資料①）。こうして下準備の予習は生徒たちで済ませ、同じようにカルタの授業を行った。この時、生徒が考えつくお題には限界があると思い、私の方で思いつく限りのお題を考えて臨んだ。

## ＜世界史写真問題カルタ 出題リスト＞

### レベル1

そのままの名称

例：「ロゼッタ＝ストーン」、  
「ミロのヴィーナス」など

### レベル2

さらに知識が必要となる出題

例：（私が考えた一部を記す）。

①「顧愷之の作品」

→ 答え「女史箴図」

②「カステリオーネの設計」

→ 答え「円明園」

③「アロー戦争の時廃墟となったところ」

（②の別バージョン）

→ 答え「円明園」

④「ロマネスク様式」

→ 答え「ピサ大聖堂」

⑤「ハンザ同盟の盟主に関するもの」

→ 答え「ホルステン門」

⑥「ヘロドトスの『歴史』に登場する遊牧民のもの」

→ 答え「スキタイの黄金のくし」

⑦「インドネシア、ジャワ島にあるもの」

→ 答え「ボロブドゥール」

⑧「アテネ民主政に貢献したもの」

→ 答え「三段櫓船」

⑨「祈りかつ、働けといえど」

→ 答え「開墾修道士の図」

⑩「イスファハーンは世界の半分といえど」

→ 答え「イマーム＝モスク」

### レベル3

複数選ぶ必要がある出題

例：（こちらも私が考えた一部を記す）。

①「古代エジプトに関するもの」

→ 答え 4つ選択

②「古代ギリシアに関するもの」

→ 答え 5つ選択

③「イスラーム教の聖地」

→ 答え 2つ選択

④「東南アジアのもの」

→ 答え 2つ選択

⑤「ルーブル美術館にあるもの」

→ 答え 2つ選択

この後生徒たちはさらなるリクエストをしてきた。同じように中国史の文化史をカルタにしてほしいとのリクエストである。確かに中国史は人物名や作品名が漢字であり、日本語ではあまり使わない漢字も使われていたりするため、苦戦する生徒が多い。こうしてカルタ第3弾として「世界史カルタ～中国文化史編～」を作成したのであった（参考資料②）。中国文化史カルタでは、一つの数字に対応する事項を複数用意した。人物と作品名だけでなく、内容の部分もおさえてほしかったからである。

例：1 人物名「孔子」

1 作品名①「論語」

1 作品名①の内容「孔子の言行録、四書の一つ」

1 作品名②「春秋」

1 作品名②の内容「魯の年代記」

1 人物＋α「家族道徳「仁」をもって国家・社会の秩序を目指す」

さて、ここまでくると、私一人でカルタ札を作るのが大変になってきた（中国文化史だけで145！さすがに一人で6班分は厳しい）。ここからはカルタを切ってもらうのも生徒の作業へと変更することにした。

この枚数になると、すべてを広げてカルタや神経衰弱をするのは難しいので、時代ごとや人物名にしぼって行うことになる。どの範囲でカルタをするかを生徒に選ばせるのも手だ。例えば、諸子百家を復習したいときは諸子百家のみのカルタをする。読み手は説明の札を読み上げ、それに対応する人物名などの札を取っていく。もちろんこれは逆も可能で、説明札のみを取るというパターンも出来る。

そして、新たな工夫として、カルタ札の裏に数字を印刷してみた。これはなぜかという、複数枚あるカルタ札が同じ数字のセットやペアになることで、裏をめくれば簡単に答え合わせが出来るようにしたのだ。これはカルタだけでなく、新たなゲーム要素、「世界史神経衰弱」を生むことになった。

### 3. 世界史神経衰弱

この「中国文化史カルタ（世界史神経衰弱も兼ねる）」は、A4のプリント7枚分になった。授業では、札が膨大な枚数となり机の上に乗りにくいので、1～2枚分の札を広げて行った。これ以上範囲を広げてしまうと、そもそもペアの札を探すことが大変になってしまうため、おすすめしない。

さて、指定する範囲で神経衰弱をしたとする。机の上には「人物名」「作品名」「説明」の札がランダムに広がっている。そこから裏の数字が

同じペアやセットを探していく。この際、他の班員にもわかるよう声を出してペアやセットを揃える。これは、きちんと声に出すことで、ただ見ているだけの生徒にもその札の事項を確認させるためだ。カルタ同様、全体での共有は意識づけたい。また、出来る生徒になると、一人でどんどんペアを探し当ててしまうため、一人あたり揃えても2回で次の人へバトンタッチするなど、全員が参加できるゲームにすると良い。

### 4. 世界史ビンゴ

カルタや神経衰弱の授業に慣れてきた生徒たちへ、さらに私は「世界史ビンゴ」を行うことにした（参考資料③）。この「世界史ビンゴ」はマスが9つあり、あるお題に沿って、世界史に関する語句を自由に9つ選ぶところから始める。この時間が世界史ビンゴの肝である。選び終わったら、お題を出す人が当たりの語句を読み上げていき、その語句があった場合、語句の説明をする。きちんと自分の言葉で説明出来ればクリアとなり、そのマス取ることが出来る。最終的に3マス揃って一番早くビンゴになった人が勝ちというルールだ。

初めてビンゴを行う時は、まず私が出題者となってクラス全体でビンゴを行う。この時、生徒は隣同士のペアで行わせる。例えば、「中世ヨーロッパの文化」というお題だったとする。まずは、それに関する9つの用語をビンゴのマスに埋めさせる。「カロリング＝ルネサンス」「アンセルムス」「12世紀ルネサンス」「ケルン大聖堂」「アーサー王物語」「ボローニャ大学」…など、生徒が自由に決める。さて、マスを埋めたらビンゴの開始だ。出題する教員側が自由に

語句を出していく。例えば「ケルン大聖堂」と言ったとする。この語句がマスにある人に手を上げさせる。一番早く手を挙げた人を指名し、クラス全体の前でこの語句はどんなものかを説明させる。「ゴシック様式の代表的な聖堂で、2つの高い尖塔が特徴的な聖堂」など、簡単に説明出来ればOK。そして、今のように自分の言葉でその語句を説明すること、それでマスがクリアとなることを伝える。まずどのようにやればクリアとなるのかを全体で共有するのである。続けて次の語句を出していくが、今度はペアとなる隣の生徒にその語句の説明をする。こうして全体でやり方を共有した後にペアで確認し合うようにすれば手持ち無沙汰感はなく、より効果的に一人一人がビンゴに参加できる。ある程度語句を出したら、リーチになった人はいないかを確認したり、いち早くビンゴになった人はビンゴと言って手を上げさせるなど、ゲーム要素を強めれば、生徒も盛り上がってくれる。大切なのは次の生徒同士で行うビンゴの時間である。今度はこれを4～6人のグループで行うようにするのだ。出題者側が当たりのお題を考え、その語句の内容を把握したうえで出していくため、それを考える時間をしっかり取ってあげたいところである。同じ語句を書いた人が複数いる場合は、語句の説明を付け足すように促す。必ずグループ内でその語句の説明を共有すること、机間巡視をしながらそのことを口酸っぱく言うのが大切だ。このビンゴは、様々なお題を作ることができ、世界史の復習にはうってつけである。どんなお題が出たか、以下にその一部を記しておく。

### <世界史ビンゴ お題リスト例>

レベル1 「先史時代」「古代ギリシア」「前近代のアフリカ史」…など単元で分けたもの

レベル2 「古代ローマの人物」「中世ヨーロッパの文化」「17世紀の出来事」…など時代で区切った人物や出来事

レベル3 「ローマ教皇」「中国史の反乱」「東南アジアの王朝」…など時代をまたぐ人物や出来事、王朝

言わずもがな、レベル3のようなお題が難しい。でもだからこそ、受験を控えた生徒たちには良い復習となる。このビンゴは、プリントでシートを作っておけばすぐに出来るため、3年生の発展世界史だけでなく、1年生の世界史Bでも実施した。テスト前の自習時間をこのビンゴの授業に充てたところ、生徒からは好評で、またやりたいとねだる生徒も出てくるほどであった。そうした1年生の授業でやる場合は、「今回のテスト範囲で出てきた人物、出来事」などというお題がテスト前の復習にピッタリである。

### 5. 世界史用語推理ゲーム

さて、今回の教材の最後となるのが、「世界史用語推理ゲーム」である。このゲームは、それまでのゲームと同じく、グループ内で行った。生徒一人一人の背中に、ある世界史用語の書かれた紙を貼り、その世界史用語が何かを当てるゲームである。生徒は、班員に質問しながら、自分の用語は何かを推理していく。ただし、その質問は答えを直接たずねる質問はNGで、班員も質問には「Yes (はい)」か「No (いいえ)」

でしか答えられない。いかに上手な質問が出来るか、頭を回転させ世界史用語にたどり着けるかを競うのだ。例えば私がどんな用語を用意したのか、以下に記しておく。

#### <世界史用語推理ゲーム 用語リスト例>

- ① 王朝 「ファティマ朝」「ノルマン朝」「カペー朝」「アケメネス朝」など
- ② 人物 「鄧小平」「朴正熙」「ニクソン」「ガンディー」「アラファト」など
- ③ 出来事 「マルタ会談」「バルフォア宣言」「ベルリン封鎖」「ディエンビエンフーの戦い」など

この用語リストからもわかるように、このゲームを初めて行った時、とても時間がかかってしまい、ほとんどの生徒が正解にたどり着けなかった。それでも世界史好きな生徒たちはその後もゲームを続行し、休み時間までかかって正解を導き出した者はいたが、0から上記のような用語にたどり着くには相当な時間がかかった。その失敗を生かすならば、ある程度ジャンルや時代を指定した方がスムーズである。レベルアップすると、生徒同士で背中の用語を考えさせることもできる。また、班員が質問に対応するため、その用語が何かを確認する時間も取ること。このゲームも世界史の復習をすることが目的なので、自分の用語だけでなく、班員の用語についても一緒になって考えることが大切だ。

#### 6. 過去問演習グループワーク

これらのゲームが一通りできるようになる

と、生徒たちからゲームがやりたいと能動的に動くようになった。それぞれの班でその日行いたいゲームを選び、私が主導しなくても生徒同士で考えてこれらのゲームを自由に行うようになった。生徒が生き生きと取り組む姿を見て、さらにグループワークを行うことにした。それは、センター試験と私立大学の過去問演習だ。

私が用意した15分ほどで出来る過去問プリントをまずは自力で解いていく。時間を区切り答え合わせをしていくが、この作業を班の中で行う。例えば、センター試験の地図問題で、ヨーロッパの地図にaとbの都市が示され、フィレンツェで勢力を拡大した豪商（メディチ家）との組み合わせとして正しいものを選ぶ問題だとしよう。正解を確認するだけでなく、他の選択肢の情報を班で復習していくのだ。例えば、選択肢の中に登場するaという都市は、どこだろうか。皆で確認する。メディチ家とともに登場しているフッガー家とはどんな家か。わかる生徒が説明をしていく。ドイツのアウクスブルクを拠点にした大富豪。銀山の経営で金融業に乗り出し、ハプスブルク家にも融資などを行った。そうか、都市aはだからアウクスブルクだろう。

こうして正解でない他の選択肢を生かし、そこから派生して復習していく。それまでの授業で、班の中で話しやすく取り組みやすい雰囲気づくりはもう出来上がっている。すんなりこの過去問演習のグループワークを行うことが出来た。特にセンター試験では文章の正誤を問う問題が多いので、復習の宝庫となる。選択肢のどこが間違っているかに線を引かせ、班の中で話し合わせる。正誤がわからなかった生徒もそこで復習をし、わかる生徒は人に教えることで

さらに知識が定着する。世界史が得意な生徒は私以上に世界史の先生となってくれるので大助かりだ。

## おわりに

反省点としては、毎回の授業で目的を示し振り返りをさせる時間を作ればよかったという点だ。それを簡単に記録させても良いだろう。今日は何々を復習するのが目的で、この範囲が苦手だからそれを覚えるためにやるなど、その日の目的を意識させるようにする。終わりに今回のゲームはどうだったか、自分に足りていなかったのは何か、簡単に振り返らせる。班の中で感想を言い合うのも良いかもしれない。目的を意識し振り返ることは、自分で世界史を勉強する際にも役立つ。それらを記録シートで可視化すれば、平常点などにもプラスできる。過去の自分の様子もわかり、成長もわかるだろう。

これらの実践を通じて、生徒たちは生徒同士で学び合うようになった。従来の講義形式の授業とは大きく異なる授業の在り方であったが、生徒が主体的、能動的に参加する授業を行ったことは、私の教員生活でも大きな経験となった。また、普段の授業から生徒によく伝えることは、「自分の言葉で説明する」ことの大切さである。単なる単語の羅列を覚えるのではなく、人に教えるつもりで説明すること。自分の言葉で説明出来るということは、頭の中でストンと自分のものとして理解しているからこそ出来ること。前述のカルタでも、わからない語句が出てくれば、なんだっけ？と聞き、これはこうだよと教え合う。そうやって話したりしていくうちに自然と頭の中に入っていく。人と話すこと

への抵抗を無くし、競いながらも協力し合い、コミュニケーション能力も自然と鍛えられる。

これらの実践は、高校3年生で受験を控え、毎日世界史の授業があるという状況で行ったものである。学校によっては出来ないところもあるだろう。しかし、どんな学校でもやってみる価値はあるように思う。受験が必要のない学校、ある程度教員が自由に進度を決められる学校、そんな学校でもこれらのゲーム、授業は出来る。もしかしたら、生徒が一からカルタをつくることから始めてもいいかもしれない。

何より、生徒たちが「世界史の授業が楽しい」「先生の授業が面白い」と言ってくれ、卒業した今でも当時の授業を覚えていてくれるほど、インパクトのある授業だったのは間違いない。進路指導部が行っていた授業アンケートの中にも以下のような記述があった。

「覚えにくい文化史などをカルタで楽しく覚えることができた」「勉強漬けだったが、嫌いにならずに楽しく学ぶことができた」「いろいろな大学の二次試験の過去問をみんなで話し合いながら解いたところが受験に役立った」

そして、卒業生からは、「世界史で学んだからこそ、海外へ行ってみたくなった」「海外旅行は世界史で触れたところに行きたい」という声があがった。

これらの声から、ゲーム要素を取り入れた授業は、基礎知識の定着に役立ち、生徒同士で主体的に活動し、生徒が集中し、印象にも残る授業となったように思う。プラスの印象が残ったことによって、世界史を入り口として生徒の中でさらなる世界が広がってくれば、教員として嬉しいことはない。

しかしながら、このような授業は一年を通してメインとなった授業ではない。普段の講義形式の授業の積み重ねがあってこそ成り立ったものだと思っている。土台があるからこそ生きる授業であり、普段の授業をまずは大切にしたいと思う。そして、昨今求められている「主体的、対話的で深い学び」とは何かをこれから

も考え続け、目の前の生徒たちの反応を見ながら、私も学び続けていきたい。

#### <参考資料>

参考資料① 自習課題指示プリント

参考資料② 中国文化史カルタ

参考資料③ 世界史ビンゴ

参考資料① 自習課題指示プリント

## 10月5日（金）世界史自習課題

### 世界史写真問題カルタ リスト作り

来週10月11日（木）の世界史の授業で、文化史でやった「カルタ」の授業を行います。

今回は、1年時に習った範囲までで、よく出る写真問題のカルタを作製しました。

今日は、来週行うカルタの予習も兼ねて、それぞれの写真は一体何か？何をあらわしているものか？を自力、または周りとの協力しながら、リストの中に書き込んでみてください。

#### 今日やること

1～64の写真の情報をプリントに書き込む。

→ 教科書・資料集などを参考に写真を探してみよう。

#### ※ カルタを楽しみながら受験勉強でもいかにするために・・・


カルタの読み上げは、「名称」だけでなくいろいろなパターンで出します。  
例えば、「イスラームの文化財」・「ビザンツ帝国に関係のあるもの」・  
「中国の皇帝に関係のあるもの」・「ゴシック様式」・「貨幣」・「アフリカにあるもの」・「仏教に関係のあるもの」・「東南アジアのもの」などなど。

当日は、自分たちでもカルタの読み上げをやってもらいますので、  
どんな「くくり」「共通点」があるか、というのもぜひ考えてみてください。

## 世界史カルタ ～中国文化史編①諸子百家～


1 名前	1 作品名①	1 作品①の内容	1 作品名②	1 作品②の内容	1の人物 + α
<b>孔子</b>	<b>論語</b>	孔子の言行録 四書の一つ	<b>春秋</b>	魯の年代記	家族道徳「仁」を もって国家・社会の 秩序を目指す
2 名前	2 唱えた説	2 説明	2の人物 + α		
<b>孟子</b>	<b>性善説</b>	人の本性は 善である	易姓革命を 説く		
3 名前	3 唱えた説	3 説明			
<b>荀子</b>	<b>性悪説</b>	人の本性は 悪である			
4 名前	4 唱えた説①	4 ①の説明	4 唱えた説②	4 ②の説明	
<b>墨子</b>	<b>兼愛</b>	無差別の愛	<b>非攻</b>	侵略戦争の 否定	
5 名前	5 唱えた説	5 説明	6 名前	6の人物の説明	
<b>老子</b>	<b>無為自然</b>	人為を排し、 自然に逆らわずに 生きる	<b>莊子</b>	無為自然の立場で 自然と調和した 生き方を説く	
7 名前	7の人物の説明	8 名前	8の人物の説明	9 名前	9の人物の説明
<b>商鞅</b>	秦の孝公に 仕える 変法を実施	<b>韓非</b>	荀子の弟子 法家思想の 大成者	<b>李斯</b>	荀子の弟子 秦の始皇帝に 仕える
10 名前	10 唱えた説	10 説明	11 名前	11 唱えた説	11 説明
<b>蘇秦</b>	<b>合従策</b>	秦に対抗する 六国が同盟する 策	<b>張儀</b>	<b>連衡策</b>	六国それぞれが 秦と同盟を結ぶ 策
12 名前	12の人物の説明	13 名前	13の人物の説明	14 名前	14の人物の説明
<b>呉子</b>	孫子と並ぶ 兵法家	<b>孫子(孫武)</b>	軍事・政治の 関係、兵法・ 戦略を説いた	<b>鄒衍</b>	人間と天体の 関係を陰陽 五行説で説明
15 名前	15の人物の説明	15 の学派	16 名前	16の人物の説明	16 の学派
<b>公孫竜</b>	「白馬は馬に あらず」で 知られる	<b>名家</b>	<b>許行</b>	農業の重要性 を説いた	<b>農家</b>
17	17の説明	18	18の説明		
<b>詩経</b>	五経の一つ 中国最古の 詩集	<b>楚辞</b>	戦国時代の作品 楚の屈原の 作品が入っている		

### 参考資料③ 世界史ビンゴ



# 世界史 ビンゴ

組 番



世界史ビンゴとは…

今まで学んできた「世界史の復習」を「楽しみながら」行うものである。ルールは簡単。まず、「お題」に沿って「世界史に関する語句」を自由に9つ選ぶ。遊び終わったら、お題を出す人が「当たりの語句」を読み上げていくので、その語句についての説明が出来れば、「1マスクリア!」それが3マスそろえばビンゴ! 言わずもがな、早くビンゴになった人が勝ちである。さあ、一番早くビンゴになるのは誰だ?!

バトル1：お題「」


＜メモ＞

バトル2：お題「」


＜メモ＞

レベルアップ！：今度はあなたが「お題」を出す側になろう！

お題「 \_\_\_\_\_ 」

↓ お題に関する「語句」→「その説明」を出来るだけたくさん書いてみよう。

今度はあなたたちが出す番！

バトル③：お題「 \_\_\_\_\_ 」


<メモ>