

太田かるた遊び方集！目次

■「太田かるた」の遊び方	・・・・・・・・	P 1
--------------	----------	-----

■「太田かるた大会」競技上の注意	・・・・・・・・	P 4
------------------	----------	-----

■競技かるた以外の遊び方（太田かるたでトコトン遊ぶ）

<普通のかるた遊びに飽きたら>

①な並べ	3～5人位まで	・・・・・・・・	P 6
------	---------	----------	-----

<ひらがなを覚えてたてのお子様向け>

②重ねて な並べ	3～5人位まで	・・・・・・・・	P 7
----------	---------	----------	-----

③あいうえお並べ	3～5人位まで	・・・・・・・・	P 8
----------	---------	----------	-----

<太田かるたを覚えていると有利>

④かるた d e 神経衰弱	2人以上	・・・・・・・・	P 9
---------------	------	----------	-----

<人数が多いほどおもしろい>

⑤白札抜き	3人以上	・・・・・・・・	P 10
-------	------	----------	------

⑥ ? 抜き	3人以上	・・・・・・・・	P 10
--------	------	----------	------

⑦ページ・ワン	3人以上	・・・・・・・・	P 11
---------	------	----------	------

<飽きのこない一人遊び>

⑧6枚の札	1人以上	・・・・・・・・	P 12
-------	------	----------	------

太田かるたの遊び方

1. 競技の心がけ

このかるたは、楽しく遊びながら、ふるさと太田を正しく理解し郷土への愛情を高め、市民憲章を実践しようとする意欲と態度を育てたいとの願いを込めてつくられたものです。したがって、ゲームにさいしては、過度に勝敗にこだわることなく、仲良く礼儀正しく、正々堂々と当初の目的が達成されるよう心がけましょう。

2. 競技のしかた

- ①団体競技 4人が1組になり、競技は3人がおこなう（交代可）。
- ②個人競技 1対1でおこなう。

3. 競技に必要な係員

- ①進行係 1～2名 競技を進めていく。人数が少ない場合は「読み手」が兼ねることができます。
- ②読み手 1名 読み札を読む。
- ③審判員 各コートに1名 とり札を判定する。

4. 競技に用いる札

とり札、読み札ともに44枚

5. 競技の準備

- ①団体戦では、まず敵味方3人ずつ向かい合って並びます。この幅は1.5m以内とし、この幅の中に3人が適当な間をおき、両膝をそろえて座ります。（おしりは上げててもよい）
- ②進行係の合図で団体戦の場合には真ん中の者が代表になり、敵味方でジャンケンをし、勝った者がとり札をよくきって22枚ずつに分け、前に置きます。ジャンケンに負けたものは先にどちらか取り、勝った者は後から取ります。
- ③札の並べ方は団体の場合は3人それぞれの前に二段、個人の場合にはそれぞれ三段に、しかも平均に並べます。団体の持ち札は3人で均等に分けます。（1人7～8枚）。敵味方の最上段の札の間は、3cmあけます。それ以外は、各選手の前の札と札の間（上下、左右）を1cmあけて並べます。
- ④記憶時間は3分間とします。（一応の目安）

6. 競技開始

- ①記憶時間が終わると競技に入ります。
- ②まず読み手が空札（からふだ）を2回読みます。空札には「市民憲章人と心とまちづくり」の札を用います。3回目に読む札から取り始めます。その後は今取った札を予鈴として、もう一度繰り返して読み、最後までその形で続けます。
- ③競技中は勝手に札の位置を変えられません。札の空いたところできて札の位置を変えたい時には、相手の了解を得ることが必要です。
- ④とり札が最後の2枚になったら、どちらかの札が残っても、中央に30cm離して並べ、それぞれの代表1名がこの札を争い、1枚を取った方が残りの1枚も取ります。
- ⑤読み手は最後の2枚の中に「し」札を入れないこと。

7. 採点

- ①1枚を1として計算します。同点の場合は「し」札のある方が勝ちとなります。

8. 順位の決め方（リーグ戦）

- ①勝ちの多い順とします。勝ち数が同じ場合には得点合計の多い順とします。勝ち数も得点も同じ場合には最高得点の多い順とします。それでもなお同じ場合はジャンケンで順位を決めます。

9. 競技上の注意

- ①競技のはじめと終わりには、お互いに「札」を交わしましょう。
- ②札を取る時には、おさえても、はじいても、押しても、引いても、とばしてもよく、札に指が早く触れた方が勝ちになります。
- ③両手を使ったり、机の上にかぶさったりしてはいけません。使わない方の手は、膝頭から前に出せません。使う手も、札が読まれるまでは、膝の上に置くか、膝頭より前に出さないように置きます。
- ④おてつき
 - ・自分の陣でも相手の陣でも、読まれた札のない方に手をついたら「おてつき」となり、持っている札1枚を相手に渡します。団体戦では味方の3人が、それぞれ同じ「おてつき」をしても、相手に渡す札は1枚です。
 - ・「おてつき」で相手に渡す札がない場合には、借りておき、新たな札が取れたら返します。なお、「し」札1枚だけを持ち、「おてつき」をした場合にも一時借りておきます。
- ⑤あいこ
 - ・指が同時に触れた判定が困難な場合、両方の手が重なった場合は、手が下になっている方が札を取り、手が重ならず判定困難な場合には、読まれた札の置いてあった方がゆずります。ただし最後の2枚で「あいこ」の時には、双方で1枚ずつ分け合います。
- ⑥わざと何枚もの札をとばしたり、手を広げて何枚もの札を押さえた時には審判より警告が出されます。警告2回に及んでも改まらない時には失格となります。最後の2枚の時にこの行為をした場合、この札2枚は相手のものになります。
- ⑦審判員の判定に多少不満があっても従ってください。不満を選手どうしで言い合うことはせず必ず審判員をとおしてください。
- ⑧その他、遊び方は「上毛かるた」の遊び方に準じます。

150cm

※札と札との間隔は、前後左右1cm

中央線
(3cm)

側線

側線延長部

仕切り線

※札群の間隔は
5cm以上とする。

11枚

11枚

11枚

11枚

90cm

[illegible]

この線から頭は札の方へ出てはいけません。→

中央線 ↓

↑ 札 ← ↑ 札 ↑ 仕切り線

※札と札との間隔は、前後左右1cm

上げててもよい

- ・手、ひざ、ひじ、かた、は仕切り線から出てはいけません。
- ・つま先は立ててもよい。

太田かるた大会 競技上の注意

1. 競技の始めと終わりには互いに礼を交わす。
2. 取り札の処理は「きるときから枚数調整まで」裏返しのままおこなう。
3. 札の並べ方
 - (1) 団体の場合前後段ともに横の計が 11 枚となる。
 - (2) 札の移動の禁止。ただし相手の了解を得れば可。
 - (3) 最後の 2 枚になったとき 2 枚とも一方の陣の場合は、その陣の意志によりいずれか一方を相手向きにする
4. 札の取り方
 - (1) 使用する手は、常に片手であること。使わない手は膝頭から前に出さない。使用する手も札が読まれるまでは同じ。
 - (2) 取るべき札の周囲を故意に乱さないこと。警告 3 回失格。
 - (3) 最後の 2 枚を故意に同時にとばした場合は、この 2 枚は相手のものとなり、さらに持ち札から相手に 1 枚渡す。
 - (4) お手つき（取り直しできる）
 - ・自他の陣にかかわらず、読まれた札のない方に手をついたとき「お手つき」となり、持ち札から相手に 1 枚渡す。
 - ・団体戦で味方 3 人（2 人）が同時に「お手つき」をしても、相手に 1 枚渡す。
 - (5) 早とり
読み手の第一声以前に自他の陣の区別なく札に手が触れたとき「早とり」となり、本来取るべき札の場合でもこれを渡し、そうでない札に手を触れた場合は、持ち札から相手に 1 枚渡す。
 - (6) あいこ
 - ・同時の場合は読まれた札のある陣が優先する。
 - ・最後の 2 枚の場合は 1 枚ずつ分け合う。
5. タイム
 - (1) 可能な限り少なくする。
 - (2) 審判員は「タイム」をかけたときは、片手を上げそのまま札等の処置をして、「ノータイム」と同時に手を下ろす（最後の 2 枚になったときも同様とする）。
6. 競技者に不満があった場合は必ず審判をとおす。

「お手つき」について

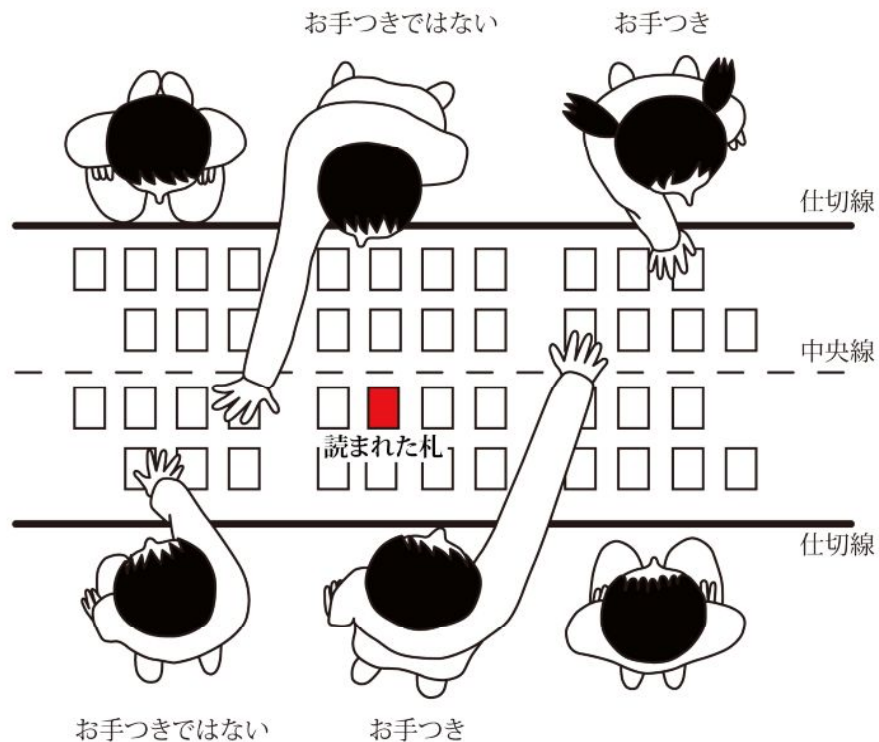
読まれた札のない方へ手をついたらお手つき。

※自分の陣、相手の陣は関係ない。

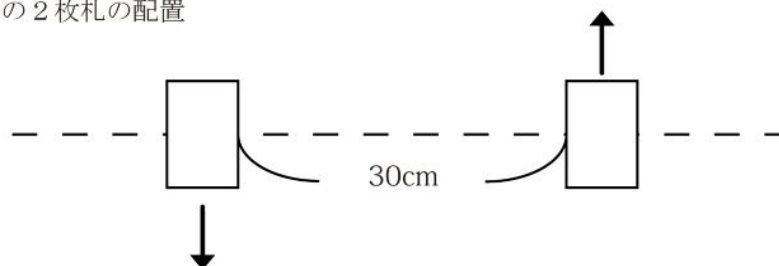
お手つきをしたら、持ち札から相手に1枚渡す。

(1枚も取っていなかったり、「し」の札しかない場合は「借り」として、次に取った札を渡す)

※「し」の札は、同点の時これを取った方が勝ちになる重要な札です。



最後の2枚札の配置



どの位置の札が残っても中央に30cmの間隔をあけて並べ、一方を相手向きに、一方をこちら向きにする。

競技かるた以外の遊び方

◎普通のかるた遊びに飽きたら

① な並べ(トランプの7並べに準じます)

人数	3～5人位まで
使用する札	絵札 44枚
配り方	全部の絵札を全員に配ります。 人数の都合で手札の枚数に差が出ておかまいません。
遊び方	全員が自分の手札を調べて、“な行”の札があったら場に出します。 “な に ぬ ね の”の札は、たて一列に並べて、その左右に5枚ずつ並べられるだけのスペースを空けておきます。(図1) 全員でじゃんけんをして、勝った人から時計廻りの順に手札を1枚ずつ場へ出していきます。この時、場に出ている札に隣合わせた文字の札しか出してはいけません。 もし、手札の中に出せる札がなければ「パス」と言います。パスは3回までで、4回目のパスをしたら負けです。負けた人は、手札を全部場に並べます。 “や行”は“や ゆ よ”しかないなので、“み め”が出たら隣に予備の白札(消しゴムや菓子などでも良い)を置くと、続く“り れ”が出しやすいでしょう。(図2) 早く手札がなくなった人が勝ちです。



◎ひらがなを覚えてたてのお子様向き

②重ねて な並べ

人数	3～5 人位まで
使用する札	絵札 44 枚 読み札 44 枚
配り方	最初に、場に読み札を並べて五十音表を作っておきます。 全部の絵札を全員に配ります。 人数の都合で手札の枚数に差が出てかまいません。
遊び方	遊び方は「な並べ」と同じで、絵札を同じ文字の読み札の上に重ねていきます。(図 3) “や行”は“や ゆ よ”しかないので、“み め”が出たら隣に予備の白札(消しゴムや菓子などでも良い)を置くと、続く“り れ”が出しやすいです。

図 3

隣に札を置いていく

読み札を並べておきます。

絵札を同じ文字の読み札の上に重ねていきます。

③あいうえお並べ

人数	3～5 人位まで
使用する札	絵札 44 枚
配り方	最初に、場に絵札“あかきたなはまやらわ”を右から横一列に並べ、その下方に4段並べられるだけのスペースを空けておきます。 残りの絵札を全員に配ります。
遊び方	順に手札を場に出していきますが、場に出ている札のすぐ下の文字しか出してはいけません。(図4) “や行”は“や ゆ よ”しかないので、空白に予備の白札(消しゴムや菓子などでも良い)を置くと、続く“ゆ よ”が出しやすいでしょう。

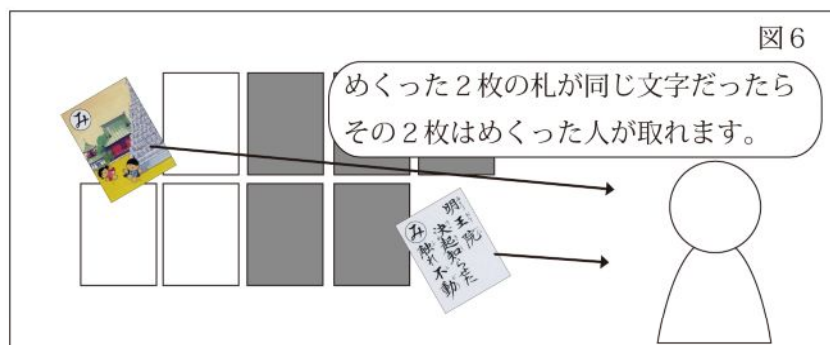
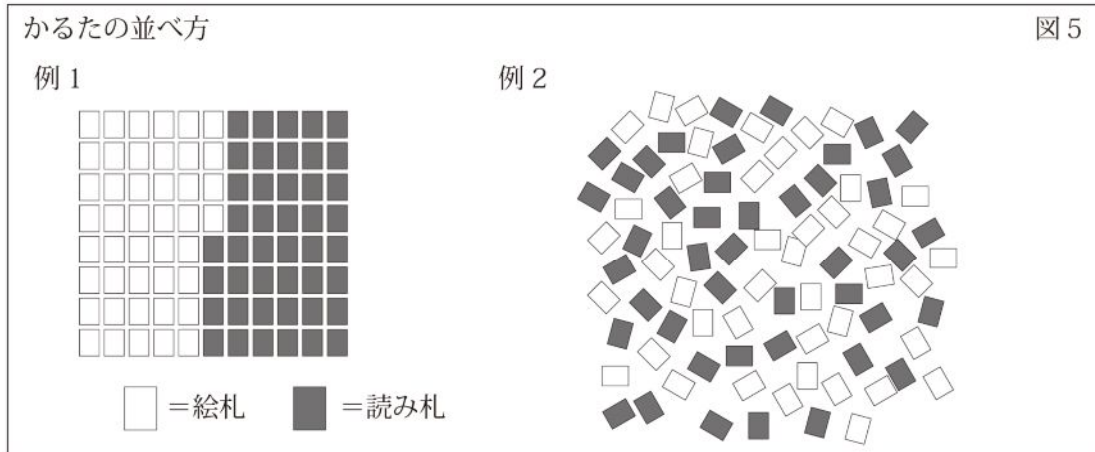


※ ルールについては、お子様の理解度や場面に応じて設定してみてください。

◎太田かるたを覚えていると有利

④かるた d e 神経衰弱（トランプの神経衰弱に準じます）

人数	2人以上
使用する札	絵札 44枚 読み札 44枚
配り方	絵札・読み札を全部裏向きに並べます。 別々に分けて整然と並べても、混ぜて不規則に並べてもよいのですが、2枚重なったりしないように注意します。(図5)
遊び方	じゃんけんで一番負けた人から、絵札と読み札それぞれ2枚ずつを選んで表に返します。このうち同じ文字の札があったら、この2枚はめくった人のものとして取り、続けて札をめくる権利を得ます。(図6) 読み札の裏には解説が書いてありますので、これはおおいに利用しましょう。絵札から先にめくり、後から読み札をめくります。太田かるたを熟知している方が有利です。 違う文字を4枚めくってしまったら、そのままの位置へこれを戻して伏せます。 次の人も同じことを繰り返してゆきますが、自分のめくった札はもちろん、他の人がめくった札もよく覚えておきます。 並べた札がなくなった時、たくさん札を持っている人が勝ちです。 かるたは88枚と枚数が多いので、2枚ずつめくるところを3枚ずつめくることにするのもよいでしょう。



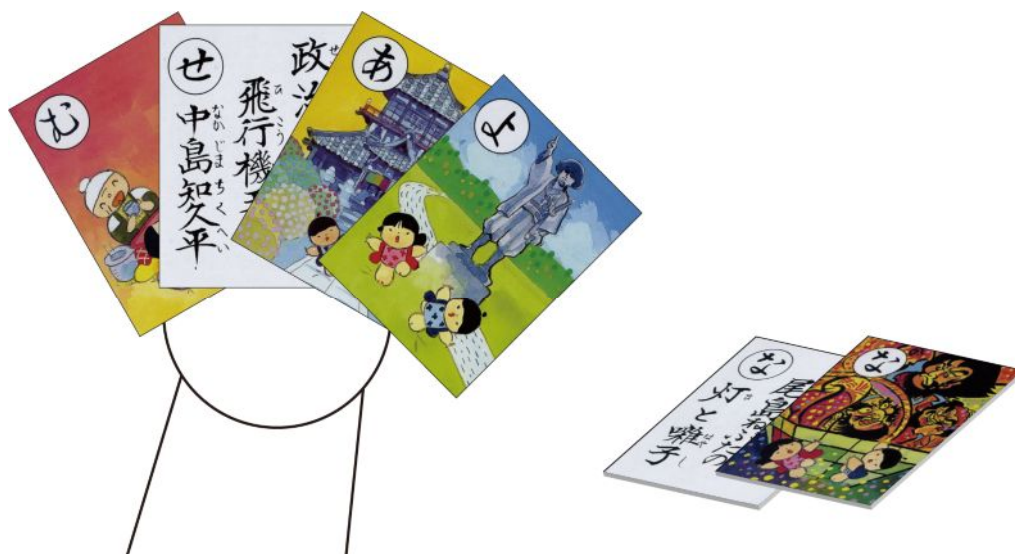
◎人数が多いほど、おもしろい

⑤白札抜き（トランプのババ抜きに準じます）

人数	3人以上
使用する札	絵札 44 枚 読み札 44 枚 予備の白札 1 枚
配り方	絵札・読み札に予備の白札をよく混ぜて、全員に配ります。人数の都合で手札の枚数に差が出ておかまいません。
遊び方	全員が自分の手札を調べて、同じ文字の絵札と読み札があったらその 2 枚を場に捨てます。 捨てる札がなくなったら、ゲーム開始です。 じゃんけんで勝った人が、右隣の人から札を 1 枚ひきます。札をひかせる人は、自分の持っている札を見せないようにしてひかせます。 札をひいた人は、手持ちの札に同じ文字の札があれば、2 枚 1 組にして場に捨てます。なければ手持ちの札に加え、左隣の人に 1 枚ひかせます。 一番先に手札のなくなった人が勝ちで、最後まで予備の白札を持っていた人が負けです。

⑥ ? 抜き（トランプのババ抜きのバリエーション）

人数	3人以上
使用する札	絵札 44 枚 読み札 44 枚
配り方	絵札を伏せた状態で 1 枚抜いておきます。 （どの絵札を抜いたか、誰も見ないこと） 残りの絵札・読み札をよく混ぜて全員に配ります。
遊び方	白札抜きと同じです。 最初に抜いていた絵札と同じ文字の読み札が「？」で、それを最後まで持っていた人が負けです。



⑦ページ・ワン

人数	3人以上
使用する札	絵札 44 枚
配り方	全部の絵札を全員に配ります。 人数の都合で手札の枚数に差が出ておかまいません。
札の順位	“わ” は一番強い札で、どの段に対しても有効です。それ以外は、ア行に近いほど強い札とします。(図 7)
遊び方	じゃんけんで勝った人が親となり、手札から好きな 1 枚を表に向けて出します。(台札といいます) 次の人は、台札の文字と同じ段の札(母音が同じ文字)を出さなければなりません。ただし、“わ”に限ってはどの段に対しても使えます。 一巡して出された札のうち、一番優位の文字を出した人が次の親となり、台札を出す権利を得ます。出された札は端へ寄せておき、次の親が台札を出します。(図 8) これを繰り返し、やがて手札が 2 枚となり、そのうちの 1 枚を出すとき、「ページ・ワン」と宣言します。(ここで強い文字を出して、次の親になるのが早くあがるコツです) (図 9) もし、手札の中に出せる札がないときは「パス」と言います。パスは 3 回までで、4 回目のパスをしたら負けです。負けた人はその時点でゲームからはずれます。 最後の 1 枚を出して手札がなくなった人が勝ちです。



◎飽きのこない、一人遊び

⑧6枚の札

人数	1人以上
使用する札	絵札 44枚
配り方	絵札をよくきってから、左から右へ1枚ずつ表向きに6枚並べ、残りは手札として伏せて持ちます。
遊び方	6枚の文字を見て、同じ段の札（母音が同じ文字）が2枚以上あったら、“あいうえお”に遠い方の札をそこから取って捨てます。（図10） 同じ段の札がなくなったら、手札を左から順に6枚置きます。（図11） 空席ができた一方で、札が重なっている所があれば一番上の札を空席に移動できます。空席を手札でうめないでください。（図12） この手順を繰り返し、手札がなくなった時、“あいうえお”（順不同）が並んでいれば大成功です。

右の五十音表のように“ゆ ふ く”は同じウ段で“く”が一番“う”に近いので“ゆ ふ”を捨てます。

五十音表
遠い

図10
ア行

図11

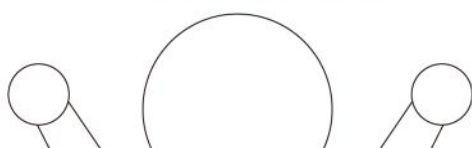
捨てられる札がなくなったら手札を左から順に6枚置きます。

図12

空席ができたなら、重なっている一番上の札を移動できます。

空席を手札でうめない

大成功！



太田かるた読み札

22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
に	な	と	て	つ	ち	た	そ	せ	す	し	さ	こ	け	く	き	か	お	え	う	い	あ
新田庄 歴史に残る 遺跡群	夏の夜に 尾島ねぶたの 灯と囃子	東照宮 家康まつる 世良田郷	出初式 暮らしを守る 消防署	塚廻り 居並ぶ埴輪 語りかけ	長楽寺 東関最初の 禅文化	大慶寺 綿打郷の ぼたん寺	育てよう 未来へ羽ばたく 太田っ子	政治家で 飛行機王は 中島知久平	雀まで そつと見に来る かし祭り	市民憲章 人と心と まちづくり	桜咲く 春の八瀬川 花吹雪	子育てと 臥龍松の 大光院	毛野国 誇る古墳は 天神山	群を抜く 工業生産 県下一	木崎宿 語り継がれる 色地蔵	か金山の 歴史を語る 大ケヤキ	おおいしいな 藪塚名産 紅小玉	え江戸めざし 献上 松茸 進み行く	う運動公園 家族みんなで スポレク祭	いいざ鎌倉 義員拳兵の 生品神社	あアジサイと 百観音の さざえ堂

44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23
わ	ろ	れ	る	り	ら	よ	ゆ	や	も	め	む	み	ま	ほ	へ	ふ	ひ	は	の	ね	ぬ
湧き水は 重殿 矢太神 国史跡	老人が いきいき通う 福祉センター	例幣使 日光詣での 道しるべ	ルールを守り 楽しく遊ぶ こどもの国	龍舞に 豊作祈る 萬燈まつり	ラジコンで 飛行機とばす ページェント	用水の 歴史伝える 岡登	悠々と 流れる姿 坂東太郎	や八木節の 樽の音ひびく 夏祭り	紅葉映え 五輪塔並ぶ 金龍寺	名湯が 諸病をいやす やぶ塚温泉	昔話 古老が伝える 知恵袋	明王院 決起知らせた 触れ不動	満徳寺 世界に二つの 縁切寺	ポケの花 きれいに咲くよ 冠稲荷	へヘビセンター 世界のヘビが 大集合	ふ藤棚と 堀が自慢の 反町薬師	ひヒマワリと コスモス畑の 花トピア	は母と子の 交流深める 子育てサロン	の農工商 未来を拓き 伸びゆく太田	ね粘りなら 尾島名物 やまといも	ぬ抜きんでた 幕末の思想家 彦九郎

太田市市民憲章

わたたくしたちは 豊かな自然と歴史のもとで
希望にみちた住みよいまちづくりを目指し
太田市の限りのない発展に願いをこめて
ここに市民憲章を定めます

- 一 自然を愛し 歴史を学び 文化を育てる まちをつくりまします
- 一 教養をふかめ からだをきたえ 力をあわせ 知恵をだし まちをつくりまします
- 一 豊かな まちをつくりまします 助けあひます 明るい家庭で 楽しい まちをつくりまします
- 一 環境を大切にして 産業をおこし まちをつくりまします

平成十八年三月二十八日制定

太田かるた発行にあたって

このかるたは、新たに制定された市民憲章の普及推進の一環として郷土を知る運動のため、製作したものです。
この製作にあたり、太田かるた作成委員会を設置し、合併により、二十一万人となった太田市民が故郷太田全域を知っている、たたく契機とするために、市民・小中学生から読み札を募集し、九百四十四点の応募を頂きました。この中から優秀作品を読み、札として採用し、旧四市町の歴史文化史跡等をかるたにした、市民手づくり「太田かるた」です。
このかるたを活用していただくことにより、私たちのまちを愛し、市民憲章の五つの誓いが広く市民の皆様に普及していくことを願っています。学校・子ども会・家庭などでお友達やご家族と一緒にご協力いただいた関係者の方々に心よりお礼申し上げます。
絵 池原 昭治（狭山市在住 日本漫画協会会員）
揮毫 本城 亮俊（市内上田島町在住 太田書道連盟理事長）
作成委員会 茂木 晃（会長） 高嶋 照男（副会長）
神山和夫 諏訪 和雄 高橋茂信 八高幸子
平成十八年十一月発行 太田市