

《擬似ワークショップ体験》

ダブレットで遊ぼう（特別版）

ダブレットとは、『不思議の国のアリス』の作者ルイス・キャロルが考え出した言葉遊びゲームです。授業での擬似ワークショップは、展覧会会期中、会場内で毎週開催される子供向けワークショップの1つを、実際に体験してもらうという意向で行われました。ダブレットは独自のルールを設定し、チーム戦として団体で遊べるようにアレンジしました。

各チームにはルールを説明したうえで制限時間内の回答の早さを競ってもらい、1位のチームには、物語にちなんだ景品を進呈しました。

以下は、授業で行ったダブレットの特別ルールです。

ダブレットの本ルールは、テーブル上の招待状カードをご覧ください。

《団体戦のルール》

二文字の制限時間は3分です。三文字の制限時間は6分です。

1. スタートの合図があったら、リーダーが赤いバラと白いバラを一枚ずつ選びます。
赤いバラに入っているカードがはじまりの言葉、白いバラに入っているのがおわりの言葉です。
2. カードを解答用紙に貼り、一文字ずつ変えておわりの言葉を目指します。
提出する前なら、何度でもやり直せます。
3. おわりの言葉にたどりついたら、リーダーは急いでホワイトボードに解答用紙を貼ります。
4. 制限時間がきたら、途中でもリーダーは解答用紙を持って前に出て、変換した言葉を発表します。
5. 発表を受けて、司会者は「異議ありますか？」と聞きます。意味のわからない言葉やでたらめな言葉が入っていたら、参加者は「異議あり！」と大きな声で手を挙げます。
リーダーは、その言葉について説明しなければなりません。すぐに解答できない場合、他の人に聞いてしまった場合は、ペナルティとなります。
6. 最後に採点して、一番ポイントの少ないチームの勝ちです。

《ポイント計算》

○順位=ポイント 1位・・・1ポイント 2位・・・
2ポイント 3位・・・3ポイント 4位・・・4ポイント

○変換した単語数=1ポイント

※はじまりとおわりの言葉は含まない

○ペナルティ 1単語につき2ポイント追加
たどりつけなかったら たどりついた最下位のチームの
得点に+3点した点数になります。

