

# たほいや

参加者の役割。

親 1 名 ( 点数計算も行う ) 子 3 ~ 5 ( 数 ) 名

- 1 ) 親は辞書から **誰も知らないような言葉** を選び出し、紙に「ひらがな」で書いてプレイヤー ( 子 ) たちに見せる。その際、同音異義語 ( 「はし」……「橋」・「箸」・「端」など ) は、問題に選ばない。
- 2 ) プレイヤー ( 子 ) は紙にその言葉の意味と思えるようなものを書く。ただし、正しい意味を推測して書くのではなく、**その文章がいかに辞書に載っている** というような文章を作り出す。正しい意味を知っていても、それを書かない ( 書いてしまったら失格 ) 。他のプレイヤーが「これが正解だ！」と引っかかるようなものを書くのである。そして、自分の名前をその紙に書き入れる。
- 3 ) プレイヤー ( 子 ) の考慮時間は 5 分。その間に親は正しい答えを辞書に記載されているとおり紙に書き入れる。**親は、辞書に載っているはじめの意味を書かなければならない。** 文の長さは、1 文とする。
- 4 ) 親は解答用紙を集め、番号を書き込む。それらを任意の順番で ( ばらばらでも、意図的に順番を決めても良い ) 、**書かれている内容を読み上げる。** ( **書かれているものを子に見せない。** ) すべて ( 親が書いたものも含める。 ) 、同じように読み上げ、その読み方などから正解の手がかりを与えないように注意する。もし、読めない漢字があったら読み上げる前に、プレイヤー ( 子 ) にどういう読み方をするのか確認しておく。
- 5 ) プレイヤー ( 子 ) たちは、それを聞いてどれが正解 ( 辞書に書かれているもの ) かを考える。なお、その際にメモは自由にとれるし、文章を確認する場合は、親に何度でも再読することを要求できる。ただし、その文章の内容 ( 意味 ) や書かれている漢字については質問してはならない。
- 6 ) プレイヤー ( 子 ) の選考時間は 3 分。
- 7 ) 時間がきたら、プレイヤー ( 子 ) は親の合図で同時に、自分が選んだ番号を親の合図で明らかにする。 ( 親は用紙に選んだ番号を記しておく。 ) そして、1 人ずつなぜその番号を選んだのか理由を述べる。自分の場所にも適当に解説を加えると面白い。
- 8 ) **自分の考えた解答を選ぶことはできない。** ( 自分の考えたものは、必ず間違っているのだから、選んでも配当はもらえないことになる。 )
- 9 ) 全員が選んだら、親は番号順に解答の内容とそれを書いた人を発表する。
- 10 ) 賭け点の精算をおこなう。親は正解を当てたプレイヤー ( 子 ) に対して、1 点分を支払う。逆に正解を当てられなかったプレイヤー ( 子 ) たちからは、1 点ずつもらう。  
さらに、**正解を当てられなかったプレイヤー ( 子 ) は、親に支払った他に、1 点分を、自分を騙したプレイヤー ( 子 ) に渡さなければならない。**
- 11 ) 親は点数計算を行い、次の親に代わり、ゲームを続ける。