

すごろくの歴史

すごろくの歴史 ①

紀元前 3500 年頃

古代エジプト

「セネット」



すごろくの祖先。偶然性の高いサイコロを「神の意思である」とし、占いや宗教の道具として儀式に用いられていました。

2 世紀頃

ローマ帝国

「バックギャモン」



二つのサイコロを使った、戦略的なすごろく。イギリスやアメリカではチェスと並び称される。日本では「盤双六」として平安時代から遊び継がれています。

13 世紀後半頃

日本

「仏法雙六（すごろく）」



仏法の教えを僧に説くために作られたすごろく。文字だけで絵はありません。良い目が出れば天上へ昇り、悪い目が出れば、地獄へ落ちます。

すごろくの歴史 ②

16 世紀頃

イタリア

「ガチョウゲーム」



うずまき型が特徴的なすごろく。ガチョウのマスに止まれば、サイコロをもう一度振れます。63マスが主流。賭け事にもよく使われました。

16 世紀頃

インド

「へびとハシゴのゲーム」



善い行いをすればハシゴに登って進め、悪い行いをすればへびに飲み込まれて戻ります。ヒンドゥー教の教えを子どもたちに広く伝えるために作られました。

17 世紀中頃

日本

「浄土双六（すごろく）」



「極楽浄土」を目指すすごろく。日本での「絵双六」の始まりとされ、今の「すごろく」の原点です。その後、浮世絵の流行とともに発展します。

すごろくの歴史 ③

「すごろく」を漢字で表すと・・・

雙六 双六 寿語録 寿語六 双録 寿古録 双陸 寿古六 寿娛録
寿語呂久 寿子録 寿古呂久 寿語路久 須語録 寿互録 寿五録
数語呂久 寿護録 双五六 四五六 寿語露久 数娛録 寿語蘆久

など 40 通り以上あるそうです。

しかし、ほとんどが「雙六」「双六」と表されました。「雙」「双」は「2つ」を、「六」はサイコロの「6」を意味し、その由来は2つのサイコロを用いる「盤双六」(バックギャモン)にある、というのが有力な説となっています。

すごろくの作り方

● すごろくとは？

「振出し」（スタート）からサイコロを振ってコマを進め、
「上がり」（ゴール）を目指す遊びです。

1枚の紙の中にたくさんのドラマが詰まっていて、
「上がり」に着いた人が必ず**ハッピーエンドで喜べる**もの。

なりたい職業になれたり、行きたい場所に行けたり、
ワクワクの冒険ができたり・・・

すごろくは**みんなの夢や希望をゲームにした**ものです。

・ すごろく作り 4 ステップ

ステップ① テーマを考える

テーマを決め、振出しから上がりまでのストーリーを考えます。

ステップ② マスを考える

①のストーリーに沿って、マスの内容を考えます。

ステップ③ コースを作る

②をもとにコースを作ります。マスの内容に合わせ、絵も描きます。

ステップ④ 仕上げ

全体に絵を足したり、色を塗ったりして仕上げ。すごろくの題名を入れて完成。

テーマを考える

- 夢すごろく (大金持ちになって豪邸に住む、魔法使いになって空を飛ぶ、など憧れの夢をテーマにする)
- 職業すごろく (プロ野球選手、アイドル、お笑い芸人、YouTuber などなりたい職業をテーマにする)
- 旅すごろく (自分の住む街を回る、日本、世界、宇宙を一周するなど旅をテーマにする)
- 冒険すごろく (ジャングル、海、山、滝、地底、砂漠など冒険をテーマにする)
- 人生すごろく (生まれてから大人になるまで、100歳になるまでなど人生をテーマにする)
- 物語すごろく (さらわれたお姫様を助けに行く、隠された宝の箱を探しに行くなど物語をテーマにする)
- 時代すごろく (恐竜のいる原始時代、古代エジプト時代、100年後の未来など時代をテーマにする)
- 好きなものすごろく (乗り物、食べ物、動物など自分が好きなものをテーマにする)

❖ マスを考える

【ラッキーマス】

- ・〇〇マス進む ・もう一度サイコロを振って出た目の数だけ進む
- ・〇〇(場所) まで進む ・トップの人のマスへ行く など

【アンラッキーマス】

- ・〇〇マス戻る ・もう一度サイコロを振って出た目の数だけ戻る
- ・〇〇(場所) まで戻る ・最下位の人々のマスへ戻る ・〇〇回休み ・振出し(スタート)へ戻る など

【何も起きないマス】

このマスがあるからこそ、何か起こるマスにドキドキできます。場所名を入れておいても良いでしょう。

【イベントマス】

必ず止まらないといけないマス。出た目によって次に進むコースを決める 〇〇へ進む 〇〇へ戻る などコースの中で2~3ヶ所あると面白くなります。ここぞ、というマスに入れると良いでしょう。

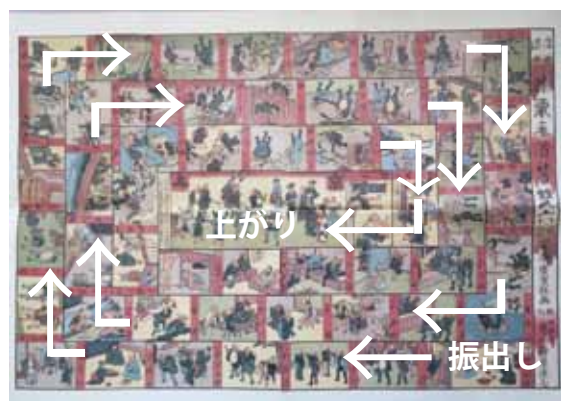


イベントマスの例

❖ コースを作る

伝統的な

【うずまき型】



くねくね進む

【S字型】



それぞれ別のコースを進む

【枝分かれ型】



途中で分かれ道を作るのも面白いでしょう。短いコースは「戻る」が多い危険なコース、長いコースは「進む」が多い安全なコースというふうに作れば、どっちに進もうかと悩みどころが生まれて、より戦略的です。

☐☐☐ すごろく作りのコツ

【後半に盛り上がりを】

〇〇マス進む、〇〇回休みなどの数はコースの始めは小さくし、段々大きくすると盛り上がります。

【逆転の要素】

「上がり」の前には1回休みや〇〇マス戻る、〇〇へ戻るなどの【アンラッキーマス】を入れると、逆転が起こりやすくなるので、最後までハラハラドキドキが続きます。

トップの人がこのマスに止まったら〇〇マス戻る、最下位の人がこのマスに止まったら〇〇マス進むなどなるべくトップと最下位の人との差が縮まるような工夫をすると楽しくなります。

【どんどん改善しよう】

一度遊んでみて「こうした方が面白い」と思ったら、どんどん改善しましょう。遊んだ人の感想も大事に。

【イラストはていねいに】

イラストは大切です。ていねいに描くことで遊ぶ人がその世界をイメージしやすくなります。