

3歳から高齢者まで楽しめる！

道をつくろう！ ハニカムぼうけん 公式ガイドブック

新ジャンルとしての提案
「協創ゲーム」

シンプルだけど奥深い！

協力・競争・対話・想像力

福祉や教育現場でも活用できる

株式会社モニターユ

目次

1. はじめに — なぜ『ハニカムぼうけん』なのか
2. ゲームの基本ルール
3. 親子での楽しみ方と教育効果
4. 高齢者や施設での楽しみ方と効果
5. 企業研修での活用と教育的効果
6. まとめ ～ 一緒に道をつなぐことの意味～

1. はじめに なぜ「ハニカムぼうけん」なのか

『道をつくろう！ハニカムぼうけん』は、3歳から高齢者まで一緒に楽しめるゲームです。

一見するとボードゲームですが、私たちは「協力」と「競争」を融合させた新しい遊びのスタイル、新ジャンルとして「協創ゲーム」を提案します。

ゴールへと続く「道」をみんなで力を合わせてつなげていくシンプルな仕組みの中に、協力・競争・対話・想像力を育む仕掛けが隠されています。

♥ 開発の背景

株式会社モニターユは、約40年にわたり「接客」をテーマに企業研修を行ってきました。

その中で見えてきたのは、これからの時代に必要なのは「マニュアル通りに動くこと」ではなく、「自ら考え、相手と協力しながら進める力」であるということです。

しかし現代では、リモート化・デジタル化の進展により、リアルな対話の場が減少しています。

その結果、人との関わりに不安やストレスを感じる人も増えているのではないのでしょうか。

そこで私たちは「もっと自然に、楽しく、安心して対話を育める場をつくれませんか」と考えました。

その答えとして開発したのが、新ジャンル「協創ゲーム」

『道をつくろう！ハニカムぼうけん』（実用新案・商標登録取得）です。

♥ 商品の特長

・アナログ設計

アナログだからこそ見える表情、間、言葉選びといった繊細な“人の機微”に気づけます。

・シンプルなのに奥深い

駒をどう使うかに正解はなく、毎回異なる対話が生まれます。

・ユニバーサルデザイン

年齢・言語・スキルを問わず一緒に楽しめます。

・幅広い活用場面

家族、友人のみでなく、学校、企業、福祉の現場などでも対話や協力を育てる教材として楽しめます。

♥ このゲームの醍醐味ポイント

・1人で行えば脳トレ

スタートとゴールの駒をいろいろな場所に置き、道をつなげていくことができます。簡単な設定から難しい設定まで、また自分で新しいルールを作ることで何度でも楽しめます。

「道をつくろう！」は、人生の道をつくることにもつながっています。

・2人以上では協力・競争・対話・想像力

プレイ人数は2～4人（多くても5人程度）です。

他のプレイヤーがどこに駒を置くかは分からず、想定外の場所に置かれることもあります。

道がつながると思ったのに予想外の展開になり「え～、そこじゃない！」と思ったり、「こっちに置いてみて！」と声をかけたりになったり。

一方で「人それぞれだから」と見守る場面もあるでしょう。

こうしたやり取りを通じて、プレイヤー1人ひとりの性格や考え方が見えてくる——そこがこのゲームの醍醐味といえるでしょう。

♥ 道をつなごう！ハニカムぼうけんとは

・「道をつなごう！」の意味

「道をつなごう！」には、ゲームとして道をつなぐという意味と、人生において道をつなぐという二つの意味が込められています。

・「ハニカムぼうけん」の意味

「ハニカム」は英語で「蜂の巣」を意味します。正六角形が並んでいる様子が蜂の巣に似ていることから、そのように呼ばれています。

この構造は強度が高いため、さまざまな部品や建築にも利用されています。

本ゲームでは、このハニカム構造の盤の上で道の駒を自由につなげていきます。その過程を「ぼうけん」と表現しました。

また「人生という道をどう切り開いていくか」という冒険にも重ねています。

♥ 「協創ゲーム」の意味

私たちは、協力と競争を融合させた新しい遊びのスタイルを

「協創ゲーム (KYOSO GAME)」 として提案します。

この「協創ゲーム」は、仲間に応じてルールを変えたり工夫したり、新しいルールを創り出したりすることで、**協力・競争・対話・想像力**を育てます。

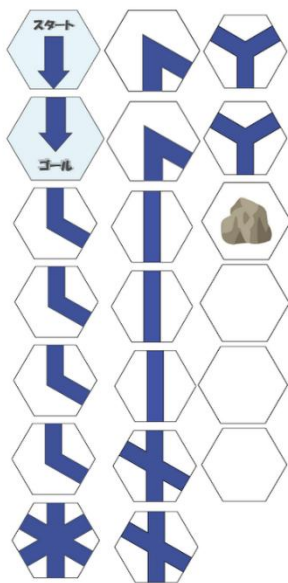
白紙の駒や岩の駒は、プレイヤーのアイデアで新ルールを創り出すときに活用できます。

2. ゲームの基本ルール

—ゲームの中に入っているもの—



- ・道の駒（直径5 cm）：14 枚
- ・自由に描ける駒：3 枚
- ・岩の駒：1 枚
- ・スタートの駒：1 枚
- ・ゴールの駒：1 枚
- ・盤（両面印刷35 cm × 35 cm）：1 枚



♥ ゲームの基本的な遊び方

1. スタートとゴールの駒をセット

盤の上に配置します。配置は、真向いにすると難易度が下がります。

2. 道の駒を並べる

プレイヤー全員が見えるように盤の横に並べます。

3. 順番決め

さあ、じゃんけんをして、プレイをする順番を決めます。

4. 道をつなげる

順に「道の駒」を置き、ゴールまで道をつなげます。

5. ハイタッチ

道がつながったらハイタッチをしましょう。

♥ 遊び方アレンジ編

- ・ 最初は道をつなげるだけ

スタートとゴールを盤の上に置きます。真向いにセットすると、難易度が下がります。話し合いながら、順番に道の駒をおいていきます。次は、同じ種類の道の駒は連続使用せずに道をつなげましょう。

- ・ 道の駒を 14 個全て活用して道をつなげる

14 個の道の駒を、全て活用して道をつなげましょう。次は、同じ種類の道の駒は連続使用せずに道をつなげましょう。

- ・ 万能の駒以外の道の駒 13 個全て活用して道をつなげる

いろいろな方向に行ける道の駒を外して、13 個全て活用して道をつなげましょう。次は、同じ種類の道の駒は連続使用せずに道をつなげてみましょう。

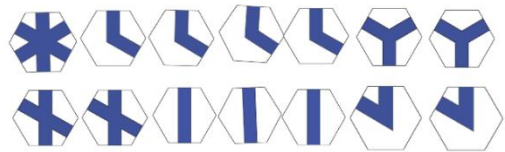
- ・ 道の駒シークレット

道の駒 14 個全て裏返して、プレイヤーに配ります。じゃんけんをして道をつなげていきます。

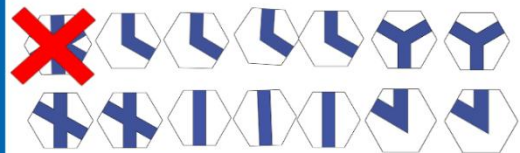
—道の駒の使用方法例—



★道の駒を14個全て活用して
道をつなげる



★万能の駒以外の道の駒13個
全て活用して道をつなげる



★同じ種類の道の駒は
連続使用せずに道をつなげる例

♥道がつながらない場合

つないだ道をいくつか外して、再度つなぎ直します。

1つ外すのか、2つ外すのか、あるいはもっと外すのかを相談して決めましょう。

その後は再び順番に道の駒を置いていきます。

♥遊び方の難易度

易しい

- 
- ① スタートとゴールの駒を盤の上に自由に置きます（置き方によっても難易度は変わります）。その間を道の駒でつなげましょう。
 - ② 道の駒 14 枚をすべて使い、スタートからゴールまで道をつなげます。
 - ③ 万能の駒（あらゆる方向に行ける駒）は使わず、道の駒 13 枚をすべて使ってスタートからゴールまでつなげます。
 - ④ 道の駒 14 枚をすべて使いますが、同じ種類の駒は続けて使わずに道をつなげます。
 - ⑤ 万能の駒を使わず、道の駒 13 枚をすべて使い、かつ同じ種類の駒を続けて使わずにスタートからゴールまでつなげます。
 - ⑥ 道の駒を裏返しにしてプレイヤーに配り、順番に置いていきます。相手がどの駒を持っているかわからないため、難易度が上がります。

難しい

このゲームの遊び方には、まだまだ未知の可能性が秘められています。なぜなら、道のつなげ方にはほぼ無限に近いバリエーションがあるからです。障害物を配置したり、白い駒を活用したりすることで、プレイの幅はさらに広がります。

プレイヤー同士で新しいルールをつくりながら、自由に楽しんでみてください。

シンプルなゲームだからこそ、発想は無限に広がっていきます。

3. 親子での楽しみ方と教育効果

♥ 親子で楽しむための特徴

- ・ **安全設計。大きめの駒で安心**
紙製で軽く、角がゆるやか。耐久性を高めるために厚めの六角形の駒。持ち運びも楽々。
- ・ **短時間で遊べて準備不要**
簡単な方法では、5分程度で遊べます。
- ・ **ルールはシンプルなのに毎回異なる遊び**
六角形の駒を使って道をつなげるだけ。駒の位置を変えるだけで、飽きることなく無限に近い冒険が楽しめます。
- ・ **幅広い年齢層で遊べる**
世代を超えて遊べるため、家族みんなで楽しめます。

♥ 教育的効果

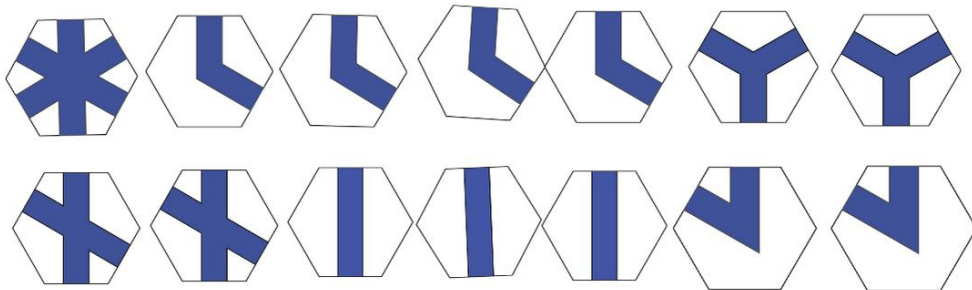
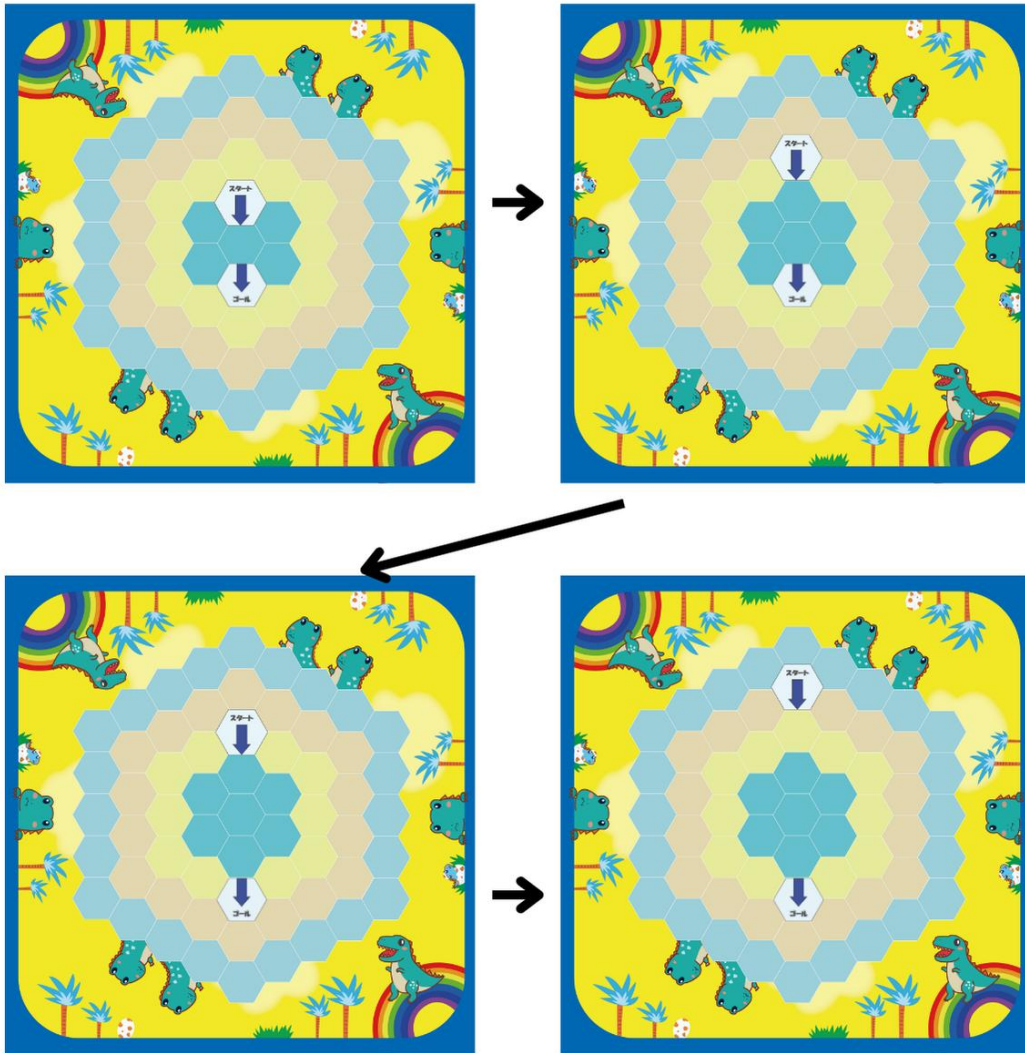
- ・ **想像力と脳トレに最適！**
子どもには想像力や空間認識力、おとなには脳の活性化を促すゲームです。
- ・ **協力型ゲーム**
競うのではなく、力を合わせて道をつなぐことで、協調性やチームワークが自然に育まれます。
- ・ **ルールをつくりだす力**
協力型ゲームではありますが、ルールによっては競争型にすることもできます。協力しながら競争する。そんな体験も味わえます。

♥ ゲームの基本的な遊び方

1. 道の駒を1つから行ってみる

スタートとゴールを盤の近い位置（真正面が簡単です）に置き、お子様に道をつないでもらいましょう。まず1つだけ道をつなぐ。できるようになると2つつないでもらうというように、道の駒を増やしていきます。

—スタートとゴールの置く位置—



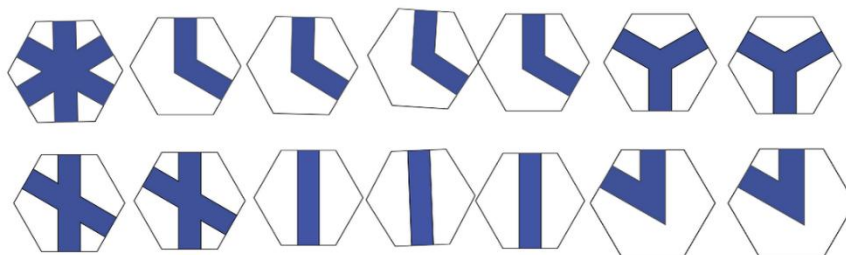
2. スタートとゴールの向きを変えて行ってみる

次は、スタートの向きを少し回転させてみましょう。すると、道をつなげるのが難しくなっていきます。

道がつながったら「すごい！」——子どもの笑顔に会えた瞬間、こちらまでうれしくなります。

今度は、ゴールも少し回転させてみましょう。さらに難易度が上がっていきます。

道がつながったら、ハイタッチを忘れずに！



3. つながっていない道をつなげてみる

算数の「 $1 + \square = 4$ の $\square$ の中にはどのような数字が入るでしょう、
と同じような方法を、このゲームでも行ってみましょう。

つながっている道から、まず1つ道の駒を外します。

次に子供に道をつなげてもらいます。

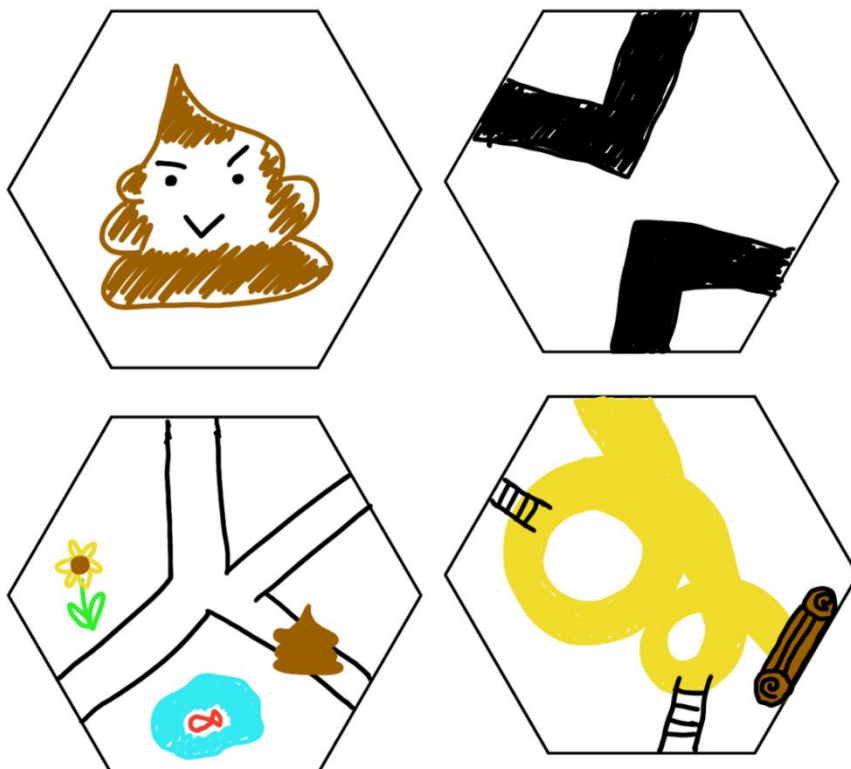
1つ外すところからスタートし、次は2つ外すなどに行ってみま
す。

道が繋がったら、みんなでハイタッチ。



4. 白い駒を活用する

白い駒は、自由に活用できます。子供に好きなイラストを描いてもらい、それを障害物や新たな道の駒にしてもよいでしょう。その他、活用方法を創造してみましょう。
子どもの豊かな発想力を磨きましょう。



♥ ちょっとした応用編

1. 子ども 2 人で競争を交えたルール

幼児が 2 人いる場合、同じ盤の上で同時に遊んでみましょう。

白い駒を使い、それぞれにスタートとゴールを書きます。こうすることで、2 組のスタートとゴールができます。

盤の上に配置したら、2 人同時にゲームをスタート。競争要素を取り入れることができます。

上のお子さまには少し難しく設定しても良いでしょう。競争したり助け合ったりしながらゴールを目指す姿は、とても頼もしく見えます。

道がつながったら、みんなでハイタッチ！



2. ハニカム神経衰弱

同じ形の道の駒が入っています。お子さまに合わせて、まずは 2 種類から始めてみましょう。

慣れてきたら、少しずつ種類を増やしていくと良いでしょう。こうすることで、お子さま 2 人でも同時に遊ぶことができます。

さらにアレンジとして「岩の駒」を加え、それを引いたら負けというルールを設けても、面白さが増すかもしれません。

4. 高齢者や施設での活用と効果

♥ 安全設計。大きめの駒で安心

紙製で軽く、角も丸みを帯びているため安心です。

駒を持つ動作そのものが、自然に指先のトレーニングにもつながります。

♥ 協力し合うことで安心

勝ち負けではなく、協力して道をつなげるルールで行うことで、安心してこのゲームに取り組めます。

♥ 異なるルールにもチャレンジ

これまでご紹介したルールから選んで遊ぶのはもちろん、新しいルールをつかってプレイしてみるのもおすすめです。

道のつなげ方は毎回異なるため、飽きずにゲームに参加できます。

♥ 効果

誰もが一緒に楽しめることで、自然にコミュニケーションが増えます。

さらに、駒を持ったり置いたりすることで指先のトレーニングに、どこに駒を置こうかと考えることで脳トレにもつながります。

5. 企業研修での活用と教育的効果

♥アイスブレイク

駒で道をつなげるだけなので、ルールの説明は不要。国籍・年齢・言語・役職・部署に関係なく、すぐにプレイできます。

難易度を調整すれば短時間で遊べるため、ちょっとしたすき間時間にも取り入れやすいのが特長です。

♥チームビルディング

1. 難易度を変えて複数回プレイする

ゲームの難易度を少しずつ上げながら、5回前後繰り返し遊んでもらいます。そうすることで、さまざまな「気づき」が自然に生まれます。

2. 振り返り

ゲーム後に感想を共有し、以下のような問いかけをしてみましょう。

- ・チームでゴールするために、どんなコミュニケーションをとりましたか？
- ・協力する中で、難しかったこと・うまくいったことは何ですか？
- ・プレイ中、自分はどんな行動・発言をしていましたか
- ・相手の意見や提案に、どのように向き合っていましたか
- ・この経験を、仕事や日常生活のどんな場面で活かそうですか

※振り返りのポイントは、研修担当者が「答えを誘導しない」こと。
自由に考え、自由に発言できる雰囲気をつくるのが大切です。

3. 発表

グループで出てきた意見を発表してもらうのも有効です。

ただし、必ずしも発表にこだわる必要はありません。グループ内でミーティング形式にするなど、場に応じた柔軟な進め方で構いません。

4. 繰り返し行った後の効果

何度かゲームを行ううちに、チームメンバーの性格や考え方が自然と見えてきます。「より良いチームになるためにはどうすればよいか」を一人ひとりが自発的に考えるようになり、互いを認め合う心が育まれていきます。強制ではなく、自然に気づきを得られる点が、このゲームの大きな魅力です。

♥ 競争ゲーム

数グループで、競争ゲームにすることもできます。

1. ルールを決める

どこにスタートとゴールを置くかなど、ルールを決めます。

2. 全グループ、いっせいにスタート

最も早くゴールできたグループが勝ちです。

3. ゴールしたらハイタッチ

ゴールしたらハイタッチをすることを忘れずに！。

♥ 教育的効果

ビフォーアフターで、大きく異なるのがコミュニケーションが増えるということです。自分の考えを提示するなかで発言力がつき、相手の言動への気づきが増えます。

さらに、その気づきが自分自身を見つめ直すきっかけにもつながります。

6. まとめ ～一緒に道をつなぐことの意味～

このゲームの特徴は、「一見、単純。でも、奥深い」です。

一緒に遊ぶ仲間に応じてゲームの難易度を調整したり、自分たちで新しいルールをつくったりすることもできます。

協力し合うということは、相手を認め合うことでもあります。

『道をつくろう！ハニカムぼうけん』は、人とのつながりを育み、思考を整理し、行動へとつなげる――。

新提案である 協創ゲーム『道をつくろう！ハニカムぼうけん』。

シンプルな遊びの中から、そんな力を自然に見出すきっかけとなることを願っています。

【あなたのアイデアを募集します！】

『道をつくろう！ハニカムぼうけん』をもっと面白くする
オリジナルルールを大募集しています！

♥ 募集内容

「こうすると面白い！」「こんな遊び方もできるかも！」と思った
アイディをご提案ください。

以下の2点をセットでご応募ください：

1. ルールの内容・遊び方の説明
2. そのルールの名前（ネーミング）

♥ 募集方法

弊社サイトの「お問い合わせフォーム」から、「ハニカムぼうけん ルール応募」と明記のうえ、ルール内容とネーミングをお送りください。

モニターユのホームページからご応募いただけます。

※応募期間があります

（株）モニターユホームページ	https://monitayu.co.jp/
お問い合わせ	https://monitayu.co.jp/contact/

♥ 採用されたアイデアの活用方法

採用されたアイデアは、ゲームの新しい遊び方として様々な場所でご紹介いたします。

まずは、この電子書籍でご紹介します。

あなたのステキなアイデアをお待ちしております。

株式会社モニターユは、約 40 年にわたり「接客」をテーマに、企業研修を行ってきました。その中で見えてきたのは、これからの時代に大切なことの一つとして「マニュアル通りに動く」のではなく、「自ら考え、相手と協力しながら進む力」であるということです。

しかし現代では、リモート化・デジタル化の進行により、リアルな対話の場が減少し、人との関わりに不安やストレスを感じる人が増えているのではないのでしょうか。

この課題に対し、もっと自然に・楽しく・安心して対話を育める場をつくれな
いかと考えました。そこで開発したのが、

新ジャンルとしての提案 協創ゲーム

『道をつくろう！ハニカムぼうけん』（実用新案・商標登録取得済み）です。

道をつくろう！ハニカムぼうけん 公式ガイドブック

2025 年 9 月 5 日 第 1 版発行

著者 筒木幸枝

発行所 株式会社モニターユ

<https://monitayu.co.jp>