

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！

協力と競争を行き来しながら参加者自身が
関係性とルールを創り出す遊び

株式会社モニターユ

目次

1. はじめに	2
2. ゲームの概要	4
3. 2種類のゲーム	6
4. 遊び方	10
5. 親子での楽しみ方と教育効果	15
6. 高齢者や施設での楽しみ方と効果	26
7. 企業研修での活用と教育的効果	28
8. まとめ	32
～ 一緒に道をつなぐことの意味～	

1. はじめに

協創ゲームとは

協力と競争を行き来しながら、参加者自身が関係性とルールを創り出す遊びです。

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、「対話と選択」「想像と創造」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、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「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。

2. ゲームの概要

♥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！」と声をかけたくなったり。

一方で「人それぞれだから」と見守る場面もあるでしょう。

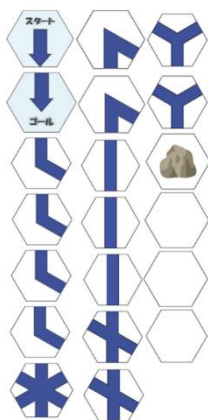
こうしたやり取りを通じてプレイヤー1人ひとりの性格や考え方が見えてくる。そこがこのゲームの醍醐味といえるでしょう。

3. 2種類のゲーム

—道をつくろう！ハニカムぼうけん—

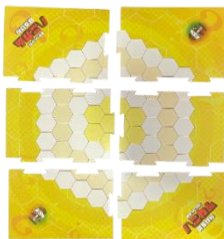


- ・道の駒 (直径 5 cm) : 14 枚
- ・自由に描ける駒 : 3 枚
- ・岩の駒 : 1 枚
- ・スタートの駒 : 1 枚
- ・ゴールの駒 : 1 枚
- ・盤 (両面印刷 35 cm × 35 cm) : 1 枚



—道をつくろう！

協創ゲーム ハニカムぼうけん—



盤の片方の面

6辺をつなげてボードにする



駒のいろいろ

★入っているもの

- ・道の駒 14枚
- ・自由に描ける駒 7枚
- ・穴（障害物）の駒 1枚
- ・スタートの駒 1枚
- ・ゴールの駒 1枚
- ・盤（両面印刷） 1枚

♥ 2種類のゲームの違い

・ウサギと恐竜の盤のゲームは、お子様だけ、高齢者だけでプレイをする時に適しています。その理由は2つ。1つは、線が描かれただけの道の駒はシンプルでわかりやすい点にあります。もう1つは、盤は広げるだけですぐ活用できる点です。

・もう1つのゲームは、「もっと冒険感のある道がいい」というお客様の声を受けて、少し大人向けの雰囲気で作成しています。お子様やご高齢の方と一緒に遊ぶ際は、従来のデザインのゲームを。

大人同士で遊ぶときには、こちらのタイプを選んでいただくなど、シーンに応じて使い分けることができます。

ゲームのルール自体は基本的に変わりませんが、異なる点が2つあります。

1つ目の変更：白い駒（7つ）の追加

白い駒の裏面には、他の道の駒と同じ図柄が描かれていて、新しいルールづくりに適したパーツとして活用できます。

2つ目の変更：つなげるタイプのボード
盤面が従来の「折りたたみ式」から、「つな
げるタイプ」に変更しています。

この新しい仕様により、平坦な盤面がつく
れるため、道の駒をより安定して置くこと
ができます。

ただし、つなぎ目にとがった部分があるた
め、小さなお子様やご高齢の方が使用する
際には、つなぎ目にご注意ください。

4. 遊び方

♥ ゲームの基本的な遊び方

1. スタートとゴールの駒を盤の上に配置
配置は、真向いにする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
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
道が繋がったらハイタッチをしましょう。

—道の駒の使用法例—



★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

♥道が繋がらない場合

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。

♥遊び方の基本の難易度

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、道のつなげ方は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。

5. 親子での楽しみ方と教育効果

一緒に考える時間そのものが、学びになります。

♡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。

・2種類のゲーム

お客様の声により、折りたたみ式の盤とつなげる盤をご用意しています。駒のデザインも異なります。小さなお子様や高齢者と一緒によりプレイする場合は「うさぎと恐竜」の箱のゲームをおすすめします。

「うさぎと恐竜」の箱のゲームは、盤が折りたたみ式なので、広げてすぐ活用できます。また道の駒はシンプルのため、見やすいのが特徴です。

- ・ **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。

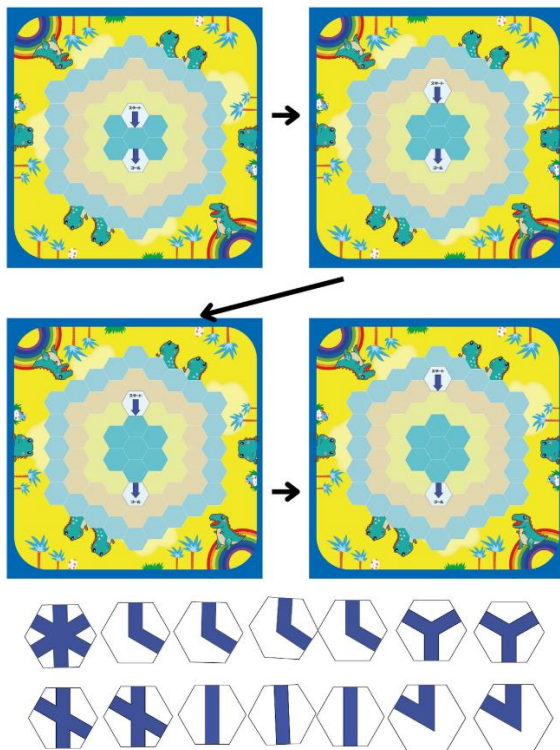
- ・ **協力型ゲーム**

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**

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。

—スタートとゴールの置く位置—



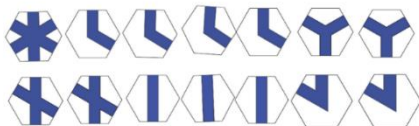
♥スタートとゴールの向き

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
に出会えた瞬間、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！



♡つながない道をつなげてみる

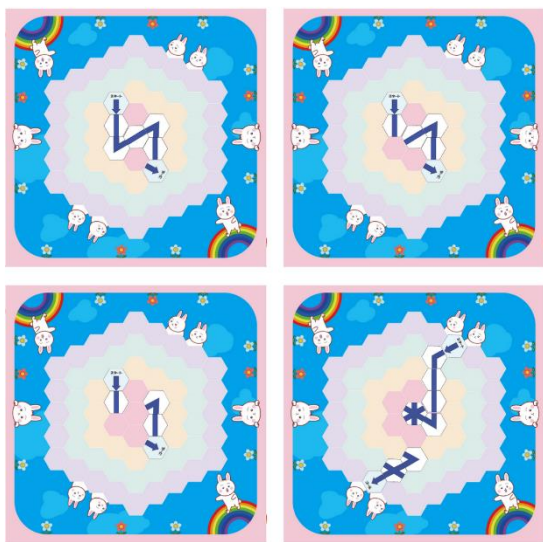
1+□=4の□の中にはどのような数字が入るでしょう、と同じような方法をこのゲームでも行ってみましょう。

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つ外すなどと行ってみます。

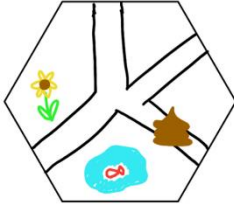
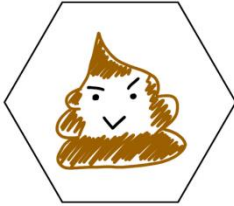
道がつながったら、みんなでハイタッチ。



♥ 白い駒を活用する

駒は、自由に活用できます。好きなイラストを描き、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。



♡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。

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。

道が繋がったら、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良いでしょう。

遊び方を創造しましょう。

3. ハニカム形あわせ

- ・形を合わせることで勝敗を決めます。
- ・4名までで楽しめます。まず、白い駒は外して、17枚の駒を裏がえして1人に3枚ずつ配ります。
- ・それぞれのプレイヤーは、3枚の駒を見て、いらない駒を捨て、駒が重なっている山の上から一枚取ります。次のプレイヤーからは、いらない駒を捨て他のプレイヤーが捨てた駒、または山から一枚取ります。もちろん、捨てる駒がなければそのまま捨てずに次の人にパスしていきます。
- ・もう一回、いらない駒を捨て、駒が重なっている山の上から一枚取ります。重なっている駒がなくなった場合は、プレイヤーが捨てた駒からピックアップします。もう一回するかしないかは、みんなで決めましょう。
- ・さあ、みんなで一齐に駒の絵柄を見て、勝敗を決定します。

ハニカムぼうけん強さランキング



新しいアイデアやルールがあれば、それで行っていきましょう。

♥ 「こんな声が」

「いつの間にか、子どもとこんなに話して
いました」

「子どものこんな一面があることを知りま
した」

「いつもはけんかばかりなのに、協力して
道をつくっていた」

6. 高齢者や施設での活用と効果

勝ち負けではなく、みんなとともに道をつくる。会話がはずむことで楽しさアップ。

♡ 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、協力して道をつくることで、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、新しいルールをつく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。

♡ 「こんな声が」

「考える楽しさが増えました」

「協力して道をつくるのがこんなに楽しいとは、思ってもいませんでした」

7. 企業研修での活用と教育的効果

答えを出す研修ではありません。気づきを持ち帰る研修です。

♥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せそうですか

※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行いましょう。

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。

♥ 「こんな声が」

「相手の表情の変化に気づけた」

「相手の言葉遣いに意識が向いた」

「言語が異なるのに、すぐ打ち解けた」

「上司と親しく話げできた」

8. まとめ

～一緒に道をつくることの意味～

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。

道をつくろう！ハニカムぼうけん
公式ガイドブック

2026年1月15日 第2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>