

図書館だより 第9号

県商。奈良情報商業高校図書館
令和5年1月発行

新しい年がはじまりました。皆さんも自分の決めた目標
におかっ、充実した日々を過ごしましょう。

図書館では皆さんの学習や読書の支援を行います。

図書委員のいちおし図書

3年1組 鈴木 美緒

『つまらない住宅地のすべての家』 津村記久子著 双葉社

とある町の十軒の家が立ち並ぶ住宅地。

ある日横領の罪で服役していた女性が脱獄したというニュースが
報道されます。女性はこの地域の出身であり、どうやらこの町に向かっ
てきているらしい。そこで住宅地の自治会長である丸山明の提案で、住民
は見張りをはじめが…。

読むにつれ、いろんな家の抱えているものが見えてきて面白いです。

3年1組 梅本 衣里亜

私が紹介する本は、『おかしおかしあるところに、やっぱり死体があり
ました。』 青柳碧人著 双葉社 という短編集です。



この本は誰もが一度は聞いたことがある昔話
をミステリーにしており、変わった解釈を味わう
ことができます。推理をしながら読んでいても
予想外の展開が来るので楽しい本です。

皆さんもぜひ推理しながら読んでみてください。

『おかしおかしあるところに死体がありました。』

『赤ずきんちゃん、旅の途中で死体と出会う。』

青柳碧人著 双葉社



リレーコーナー

『くまのプーさん 心が変わる「論語」』 商業科 竹内 王祐

みなさんは「論語」を知っていますか？

「論語」とは孔子と孔子の弟子たちの言葉と行いをまとめた、二十編からなる言行録です。孔子
が語った言葉、あるいは孔子が弟子や当時の人々と交わした会話をまとめたものです。時代が変
わっても、人との関わり方や生活に繋がるキーワードがたくさん書かれています。この本はイラスト
も載っており、高校生には読みやすい、ぴったりの本だと思います。

最後に勉強と部活と両立しているあなたに、私がか心に残った言葉をいくつか紹介します。

「本当の友だちとはお互いに高め合える人のことです」

この言葉は、思ったことを隠さず言ってくれる人を友だちにすれば、自分の間違いを気づかせて
くれます。誠実に信用できる人を友だちにすれば、自分もそうならうと思わせてくれます。知識の豊
富な人を友だちにすれば、自分の知識も広がります。という意味が込められています。高校で出会
った友だちは一生の友だちです。ぜひ、高め合える人を見つけて大切にしてください。

「多くの言葉よりもひとつの行動が人を動かす」

この言葉は、言葉だけが先に出て、行動がその言葉について
こないことは、とても恥ずかしいことであり、行動が先にあれば、
言葉には説得力が生まれ、耳を傾けてくれる人も増えるのです。
みなさんも、部活などでしっかり行動できているか、確認して
お手本となれる人を目指してください。



『くまのプーさん 心が変わる「論語」』

ウォルト・ディズニー・ジャパン監修

角川文庫/KADOKAWA

『論語』の冒頭

子曰く、
学まなびて時ときに之これを習ならう、亦また説よつばしからずや。
朋とも遠えん方ほうより来きたる有あり、亦また楽らくしからずや。
人ひと知しらずして慍うらみず、亦また君子くんしならずや。
解説
大いに学び、学んだことはしまい込まずに
実践すると気分がいいぞ。考えの遠く隔
たつた者とも語り合い、友達付き合いがで
きるようになるぞ楽しいぞ。周りが自分を
認めてくれないからってクサるなよ。
オンラインワンになるよう精進しようや。

『はじめての論語 素読して活かす孔子の知恵』

安岡定子著 講談社+α新書

『高校生が感動した「論語」』
佐久協著 祥伝社新書より

研究会表彰おめでとう！

第68回青少年読書感想文

奈良県コンクール高校の部

「クジラの骨と僕らの未来」を読んで

2年5組 伊藤愛紗さん

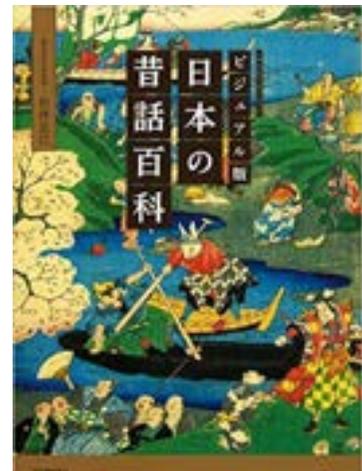
おはなし会を開催します！

日 時：1月24日（火）12時05分～12時15分
 場 所：図書室
 語り手：和田節子先生
 □おはなし 「ほんさらや」 熊本の昔話
 志岐有子再話 熊日出版
 日本版シンデレラです！

昔話の本を展示しています



『アイヌの昔話
 ひとつじのサッチポロ』
 萱野茂著 平凡社



『ビジュアル版 日本の昔話百科』
 石井正己著 河出書房新社

図書館でボードゲームをしませんか

ボードゲームとは、
 ボード(盤)上にコマやカードを置いたり、動かしたり、取り除いたりして遊ぶゲームの総称。
 静かに本を読んだり勉強したりする場のイメージが強い
 図書館で、ボードゲームで遊ぶ活動が広がっている。
 若者が来館するきっかけをつくるとともに、本と関連する
 ゲームで遊ぶことで読書に結び付けるのが狙いだ。

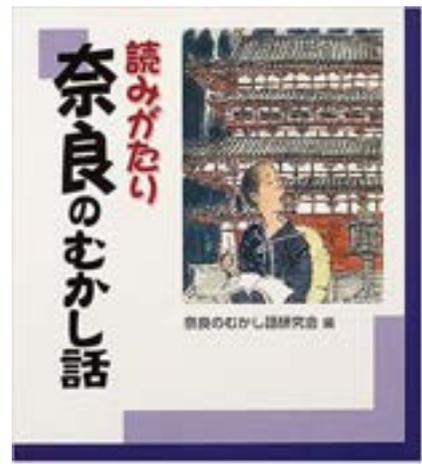
**「みんなで本を持ち寄って
 ~Bring Your Book~」**

各プレイヤーがそれぞれ
 本を1冊持参して遊ぶゲーム。
 お題カードの質問に対して、
 自分の本の中から文章を引用して回答します。
 最初に答えを見つけた人は「みーっけ」と叫び、
 砂時計をひっくり返します。
 砂時計の制限時間は1分。
 ほかのプレイヤーは、1分以内に回答を探します。
 その後、各自回答を発表し、出題者は
 最も気に入ったフレーズの発表者に今回引いた
 お題カードをプレゼントします。
 出題者を交代していき、規定枚数のお題カード
 を集めると勝利できます。
 ＊出題者は回答しない



「横暴編集長」

有名なライトノベルから文豪の世界的名作
 まで、幅広いジャンルの文学作品のタイトルが
 上下二つに分かれていて、シャッフルして上下
 のカードを組み合わせるとより面白いタイトルを
 作るというゲーム。
 元の作品を知っているとより楽しめますが、
 知らなくても楽しめますし、作品に興味を持つ
 きっかけになりそうだ。



『読みがたり 奈良のむかし話』
 奈良のむかし話研究会編 日本標準

