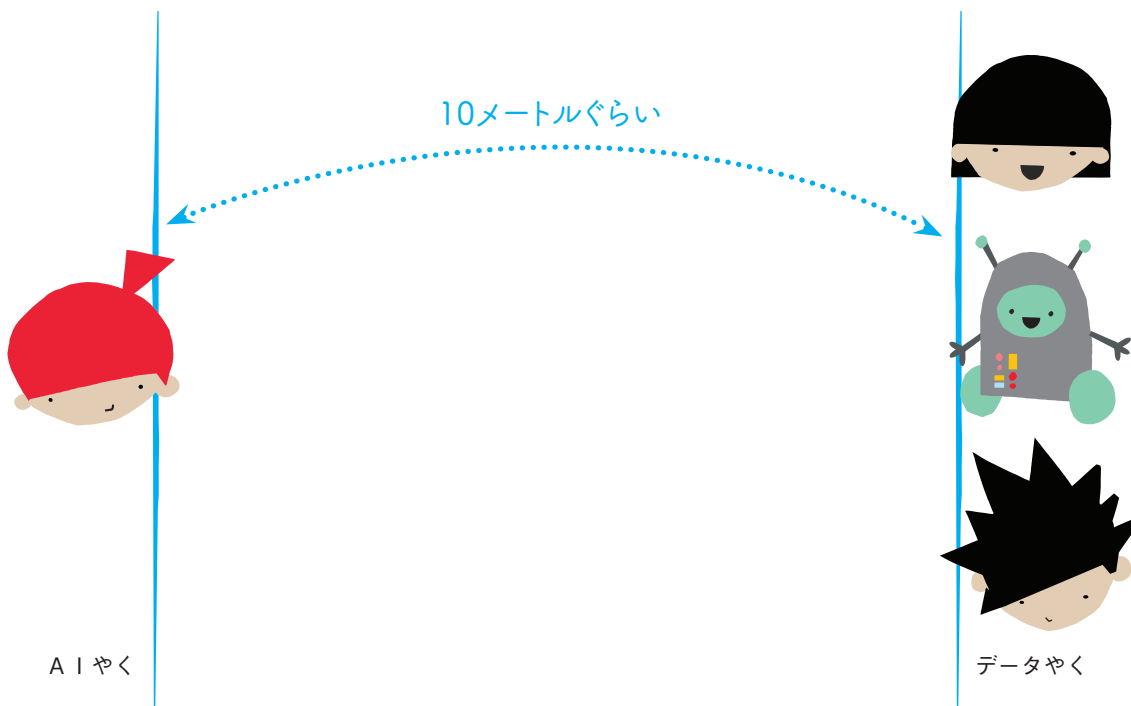
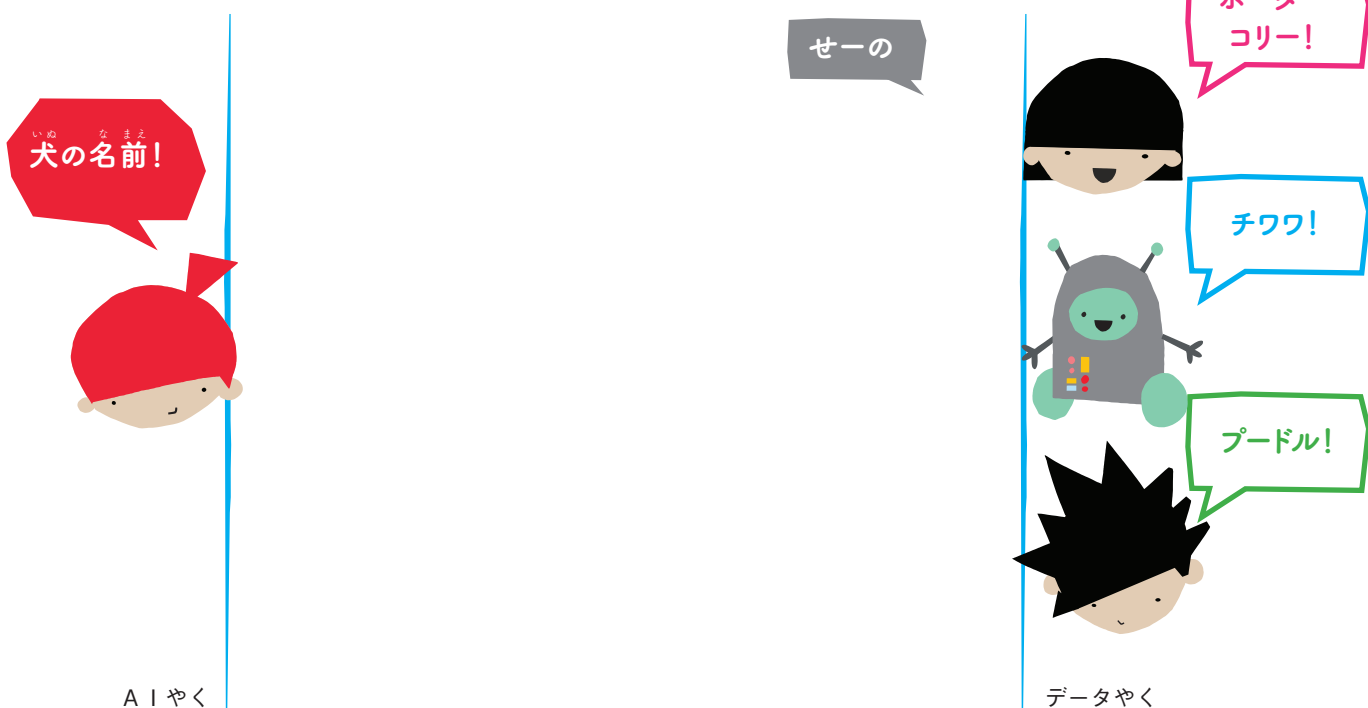


## データおにごっこ——<sup>エア</sup>AIとデータがぶつかりそう!

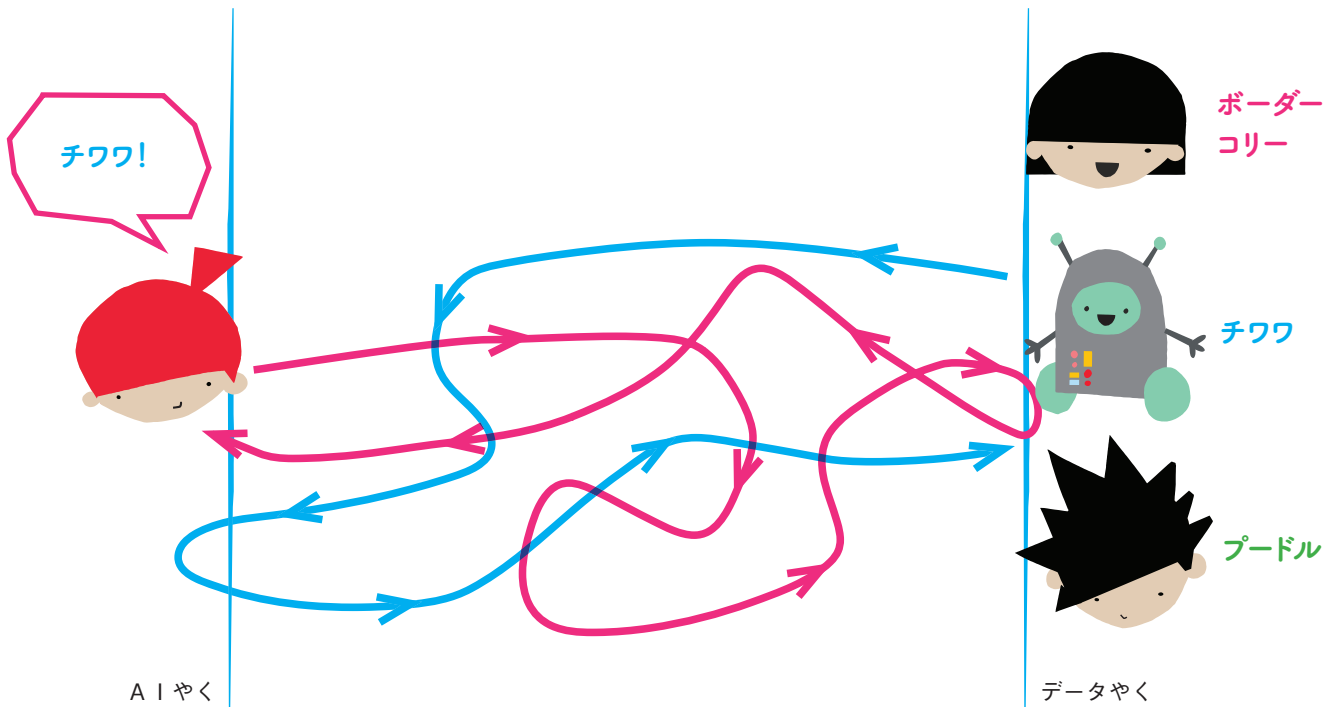
1. 地面に、だいたい10メートルくらいの間をあけて線を二本かいてみよう。  
一人がAIのやくで、他の人たちはデータのやく。AIやくは線の1つの上<sup>うへ</sup>に立<sup>た</sup>って、データやくたちはもう一本の線の上<sup>うへ</sup>に立<sup>た</sup>つ。



2. AIはなにかお題<sup>だい</sup>（テーマ）を考え出<sup>かんが</sup>そう。たとえば犬<sup>いぬ</sup>、映画<sup>えいが</sup>、ヨーロッパ<sup>まろ</sup>の街<sup>なま</sup>の名前<sup>なまえ</sup>。データやくの他の人たちは、その例<sup>れい</sup>を考える。みんなが例<sup>れい</sup>を思いついたら、それをせーのでAI<sup>エア</sup>にむかって大声<sup>おおこえ</sup>で言<sup>い</sup>ってみよう。たとえば、ボーダーコリー<sup>ボーダーコリー</sup>、チワワ<sup>チワワ</sup>、プードル<sup>プードル</sup>!



3. AIはその例の中から1つ（たとえば、チワワ）を選び、できるだけ速くそのデータへ走ってタッチし、AIの線までもどる。選ばれたデータは、AIに捕まらないように逃げながら、AIのラインまで走って、データの線へもどる。



4. AIにつかまらないように、データはAIより速く走らないといけない。データが自分の線にもどるのが、AIがAIの線にもどるのよりおそかったら、データがAIにかわって、あたらしいAIはあたらしいお題をえらぶ。

