



ゲームの遊び方



このゲームは、参加者ひとり一人が勇者となり、モンスター（現代の社会課題）と向き合い成長していく、RPG感覚のカードゲームです。

※SDGs17のゴール（社会課題）について事前に知識学習していることを想定して作成しています。

◆事前準備◆

- ・レーダーチャート、フローチャートを子供たちの人数分印刷します。
- ・課題カードを各グループに1セット印刷し、1枚ずつにカットします。
- ・子供たちをを4～5人のグループに分けます。
- ・子供たちは筆記用具を用意します。

◆初期値設定◆

- ①レーダーチャートに、今の自分自身の能力値を100ptとして5つの能力にポイントを割り振ります。(最小値は10pt)
- ②フローチャートの質問に答えて、これまでの人生経験で培った5つの能力をpt化し、①のポイントに足した数値を初期値とします。

◆Stage1◆

- ①課題カードを1セット分重ねて、グループの中心に裏返しに置きます。
- ②カードをひく順番を決め、一番のプレイヤー（以下、勇者）はカードを一枚引きます。
- ③カードに書かれている課題を読み、課題解決に必要な5項目のポイント数を確認します。
初期値の数字が、カードに記載のポイント以上であれば、そのカードはあなたのものです。
1項目でもポイントが足りなければ、グループ内でクリアできる勇者を探します。
クリアできる勇者がいれば、そのカードはその勇者のものです。
クリアできる勇者が複数いた場合は、カードはじゃんけんで勝った勇者のものです。
クリアできる勇者がグループ内にいなければ、カードを裏返しの際のカードの横に戻します。
- ④①～③を、カードがなくなるまで繰り返します。

◆Stage1.5◆

Stage1でゲットしたカードの枚数×10pt分、パワーアップします。
ゲットしたptは最小値を10ptとして、好きな能力に割り振ることができます。

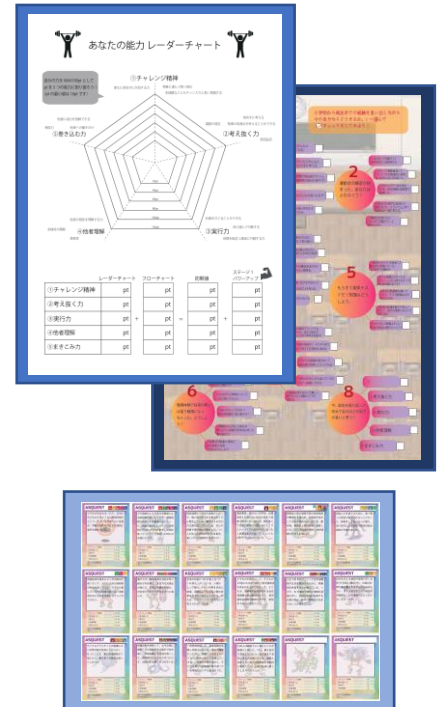
例) カード3枚 (30pt) ゲットした場合

A:10ptずつ3つの能力値をアップ

B:20と10ptに分けて2つの能力値をアップ

C:30ptまとめて1つの能力値をアップ

ABC どれもOKです◎



◆ Stage2 ◆



- ① Stage1で解決できなかったカードをグループの中心に裏返しに置きます。
- ② カードをひく順番を決め、一番の勇者はカードを一枚引きます。
- ③ カードに書かれている課題を読み、課題解決に必要な5項目のポイント数のうち、自分がクリアできる項目があるかを確認します。
クリアできる項目が一つもなければ、次の勇者にそのカードを託します。
- ④ 一人ではクリアできなかった項目の数字をクリアできる別の勇者をグループ内で探します。
グループ内の勇者で5項目全てのポイントをクリアできなかった場合、グループ外の勇者を
オファーしてください。 ※勇者同士のポイントを足し算することは認めません。
- ⑤ クリア必須条件がある場合、その条件に該当する勇者も揃えることで課題解決となります。
課題を共に解決した勇者たちは、そのメンバーで振り返りシートに取り組みます。
- ⑥ 残された勇者たちは、②～⑤を、カードがなくなるまで繰り返します。

◆ 振り返り ◆

子供たちの理解度や考えさせたい内容によって、振り返りの内容、方向性は自由に組み立て可能です。
いくつかの例としてアスクネットから振り返りシートをご用意していますが、この限りではありません。
「うちの学校向けに（地域性や社会課題を含んだ振り返り）」 「SDGsについて詳しく学ばせたい」 など
ご要望がございましたらご相談も承ります。アスクネットまでお問い合わせください。

