「Change School Game & Break Borders Game」について

ジュニアリーダーズクラブ for Social Action
NPO法人アントレプレナーシップ開発センター

ゲーム開発の経緯

2022年3月ウクライナとロシアの戦争

↓

争いがなくなるにはどうしたらよいか

↓

立場の違う人が互いに協力しあうことで
問題が解決できることを理解する

↓

同世代の子供向けにゲームを開発し
楽しく学んでもらう

Change School Gameについて

＜なぜ学校か？＞

自分達に身近な学校での
問題を題材にする事で、
よりリアルに取り組める
と考えた

また、ゲームをした後に、
実際に学校をよくするた
めに行動してもらえたら
と思った

※この様に六人程でプレイします。

カードについて

●役割カード（6枚）

生徒・先生・校長・保護者・教育委員会・地域住民の６つの役割の中から、どの立場で問題に関わるのか決める

●スキルカード（各役割に9枚）

自分の役割に応じてもらえる能力カードで、これに書いてあるスキルを使って問題を解決していく

●問題カード（18枚）

学校で起こる様々な問題が書かれていて、カードを引いた人以外の人が、どう問題解決に貢献できるか提案する

例）仲間外れや不登校、授業中の事故など

●ポイントカード（各役割に18枚）

良い提案をした人に渡すカード

遊び方

①自分がやりたい役割を選ぶ

②自分の役割のスキルカードとポイントカードをもらう

③じゃんけんで問題カードを引く順番を決める

④問題カードを引いた人は問題を読みあげる

⑤他の人は自分のスキルを使い解決策を提案する

⑥問題カードを引いた人は一番良い提案を選びその人へポイントを渡す

⑦3周するまで①～⑦を繰り返し、ポイントカードが一番多い人が、問題解決のリーダーとして勝利

＊人数に余裕があるときは、6人の役割以外に、モデレーター役をおいて、議論がスムーズに進むように支援してもらいます。

苦労した点

〇生徒以外の人の立場の人の能力について考えるのが大変だった

〇全員で検討できる問題について考えあるのが難しかった

〇途中で開発メンバーが入れ替わり、ゲームを深堀することができなかった

Break Borders Game について

- 太平洋にある小さな島（ほおづき島）が舞台
- 6つの違う文化や価値観を持った人たちが、それぞれの国を作り、国境に壁を築き、互いの出入りを制限してしまいました。
- 近年、1か国だけでは解決できない問題が頻繁に起こり始めたことから、問題の解決に向けて6か国の首長が話し合う会議を開くことになりました。

6か国が互いに協力して問題解決に取り組み、各国が最低2つの協力旗を獲得したらゲームクリアです。

ゲームの構成

- □島のプレイボード
- □島の壁
- □国カード
- □ハプニングカード
- □資産＆借入資産
（各5,10,50,100オキ）
- □労働＆借入労働
（各5,10,50,100パワー）
- □協力旗

6カ国：ユース国、シルバー国、リッチ国、レインボー国、シンコー国、オリラン国

議論の進め方

我がシルバー国では海にプラスチックが大量に流れ、海の生態系や水産業に被害がでている。どうすればよいでしょうか？

我がリッチ国では、発展したロボット技術を生かして、ロボットが海の掃除をしているので、その技術を提供しましょう。

①担当国が決まったら、じゃんけんをしてハプニングカードを引く順番を決めます。
②カードを引いた人は、そこに書かれている問題を他の人に読み上げます。
　＊カードを引いた首長は、問題についてのヒントが裏面にあるのでそれを読んで、参考にします。
③その他の国の首長は、自分の国の強みを生かして問題の解決に協力できる提案をします。
④カードを引いた首長は、その提案の中から一番良いアイデアを選びます。
　そして、協力旗と一緒にカードに書いてある資産と労働の数だけ、協力してくれた国に渡します。
　この時、良い提案が2つ以上あった場合は、複数の国に協力旗を渡します。
　その際はカードに記載されている支払う資金と労働を、貢献度に応じて分けて渡す必要があります。
　＊ゲーム中に、協力国に支払う財産と労働カードがなくなった場合は、銀行から借り入れます。
⑤これを順番に繰り返して３周回るまでに、各国に協力旗が２つずつたてば、ゲームクリアです。
　島に立っている壁と取り除くことができます。
⑥3周以内に条件を達成できなければ、ゲームオーバーです。
　国同士の険悪な状態が続き、プレイヤー全員が敗者となります。

苦労した点と改良点

〇国の構成：バリアフリー→現実にある国をモデルへ
ユース国、シルバー国、リッチ国、レインボー国、シンコー国、オリラン国

〇ゲームの機能→よりシンプルなものへ

〇ハプニングの内容→SDGsへの関連づけ
　小中学生にわかるよう裏面にヒントを追加

〇誰でも使えるように→A4サイズにそろえて自分達でカットできるように

〇ゲームの素材→プラスチックから紙へ

両ゲームから学べること

〇SDGsを達成するために何をしなければならないかを学べる

〇いろいろな人の考えをもとによりよい問題解決の方法を見つけることの大切さを学べる

〇自分で何が最善か判断し選択する大切さを学べる

ゲームの課題

〇他人の意見を順番に聞いて良いアイデアを選んでいくので、集中力が必要になり、小学生では難しい点もある

〇両面カードの線がずれてうまく印刷できない＆カットがきれいにできない

〇ゲームを入れる箱の制作が思うように行かず封筒にしたが、強度に欠け、今後検討する必要あり

今後の普及に向けて

○各メンバーの学校で使ってもらう

○ジュニアリーダーズクラブの開催するお祭りなどで、地域の子供に使ってもらう

○HPからダウンロードして使ってもらえるようにする

○活動している町家のお店で販売する