

1. すごろくのあそび方^{かた}

1.1 はじめに

このすごろくはプレイヤーの誰かが「はやくゴールすれば勝ち」といった競争ゲームではありません。プレイヤー全員 = チームで結果を共有するすごろくです。

プレイヤー同士がチームとして協力し、優秀なエコライフの実践者であることをイメージした「エコマスター」、同じく地球温暖化防止の賢者「エコ博士」の証となるポイントを集めていきます。

ゴールしたときに持っていたポイント数によって、地球温暖化防止の王様「キング・エコ」からチームのみんなに向けたメッセージがあります。

1.2 対象年齢

小学校3年生以上を対象としています。

1.3 プレイ時間のめやす

3～4人で遊んだ場合、1回のプレイ時間は10～15分程度です。

参加人数が多くなった場合には、サイコロの目の出方によりますが、1回のプレイ時間が15分以上になる場合があります。

2. 用意するもの

2.1 すごろくシート (A3サイズ)



図1. すごろくシート

2.2 カード (全64枚 [エコマスターカード 43枚、エコ博士カード 21枚])

カード(図2)は「エコマスターカード」と「エコ博士カード」の2種類あります。

2種類を混ぜて束にしたカードをすごろくシートの「カード置き場A」に置きます。コマを進めるたびに引いて使用します。

「エコマスターカード」はエコライフチェックに使った項目が書いてあり、二酸化炭素の排出削減量の大きさに応じてもらえるポイントを決めています。

「エコ博士カード」は地球温暖化防止に関するクイズが書いてあります。クイズの答えによってももらえるポイントが変わります。

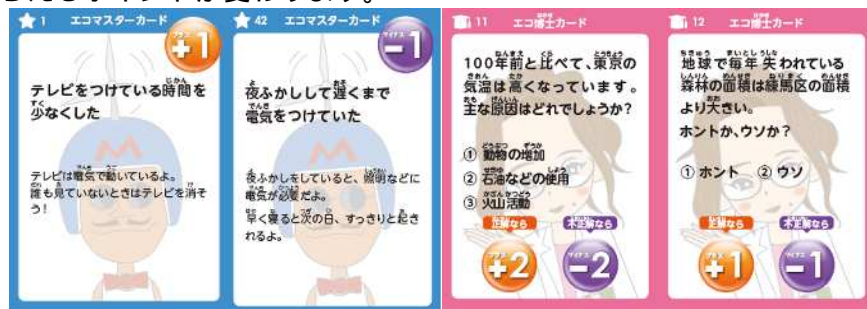
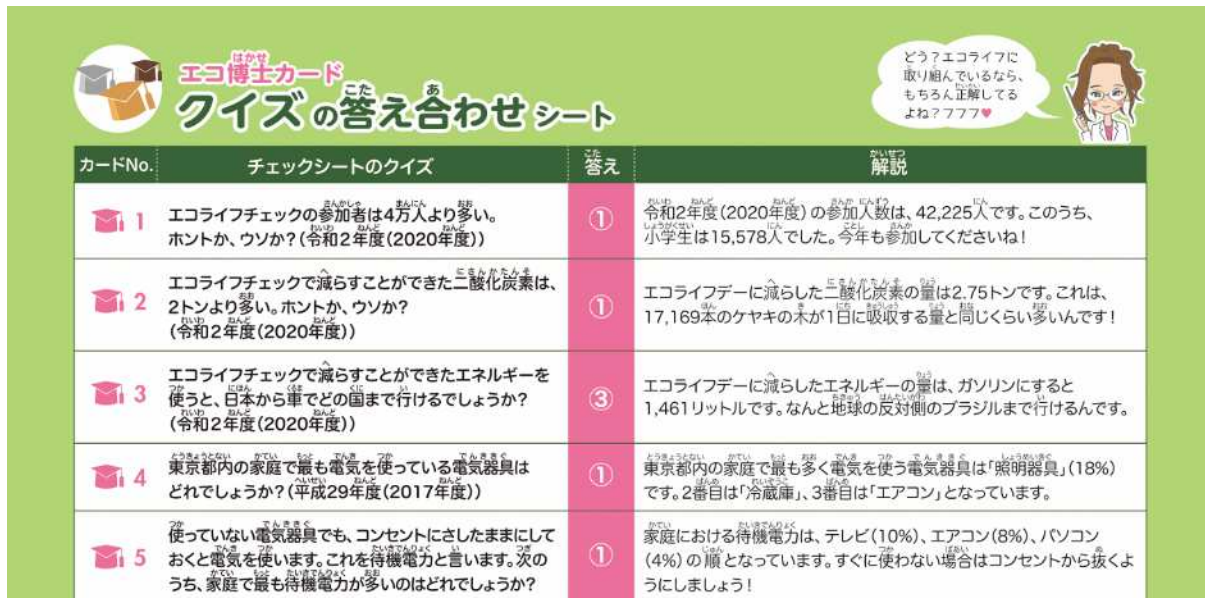


図2. エコマスターカード (左2枚)、エコ博士カード (右2枚) の例

2.3 エコ博士カードのクイズの答え合わせシート（A3サイズ）

エコ博士カードに書いてあるクイズの答えと解説が書いてあります。



カードNo.	チェックシートのクイズ	答え	解説
1	エコライフチェックの参加者は4万人より多い。ホントか、ウソか？(令和2年度(2020年度))	①	令和2年度(2020年度)の参加人数は、42,225人です。このうち、小学生は15,578人でした。今年も参加してくださいね！
2	エコライフチェックで減らすことができた二酸化炭素は、2トンより多い。ホントか、ウソか？(令和2年度(2020年度))	①	エコライフデーに減らした二酸化炭素の量は2.75トンです。これは、17,169本のケヤキの木が1日に吸収する量と同じくらい多いんです！
3	エコライフチェックで減らすことができたエネルギーを使うと、日本から車でどの国まで行けるでしょうか？(令和2年度(2020年度))	③	エコライフデーに減らしたエネルギーの量は、ガソリンにすると1,461リットルです。なんと地球の反対側のブラジルまで行けるんです。
4	東京都内の家庭で最も電気を使っている電気器具はどれでしょうか？(平成29年度(2017年度))	①	東京都内の家庭で最も多く電気を使う電気器具は「照明器具」(18%)です。2番目は「冷蔵庫」、3番目は「エアコン」となっています。
5	使っていない電気器具でも、コンセントにさしたままにしておくと電気を使います。これを待機電力と言います。次のうち、家庭で最も待機電力が多いのはどれでしょうか？	①	家庭における待機電力は、テレビ(10%)、エアコン(8%)、パソコン(4%)の順となっています。すぐに使わない場合はコンセントから抜きましょう！

このシートを使って答え合わせをし、正解が不正解かで、もらえるポイントが変わります。

図3. エコ博士カードのクイズの答え合わせシート

3. あそび準備

3.1 コマとサイコロを用意する

サイコロ1つと「すごろくに参加する人数 + 2個」のコマを用意してください。

消しゴムやおはじき、鉛筆のキャップなど、身の回りにあるもので、大きくない物を用意してください。

コマは、すごろくで自分の位置を示すのに使うほか、ポイントボード(5ページの)でポイントを指すポインターとして2つ使います。

3.2 すごろくシートの準備 じゅんび

すごろくシートは下の図3のとおり7つの部分に分かれています。

- 1) タイトル、2) すごろく部分、3) 遊び方の説明、
- 4) ポイントボード、5) 採点表、6) キング・エコのことは、7) カード置き場



図4. すごろくシートの説明

コマ(すごろくシートの2)の部分)
自分のコマを「START」のマ스에叠きます。

ポイントボード(すごろくシートの4)の部分)

ポイントボードのエコマスターポイントとエコ博士ポイントの0ポイントのマ스에それぞれ1つずつポインター(コマ)を叠いておきます。

(2人で遊ぶときは、最初から3ポイント目のマ스에叠いてください。)

3.3 カードの準備

エコマスターカードとエコ博士カードの準備

エコマスターカードとエコ博士カードをよく混ぜて束にします。

束にしたカードをカード置き場A（すごろくシートの7）の部分に置きます。
で束にしたカードをすごろくシートのカード置き場Aに裏返して置いておきます。

3.4 エコ博士カードのクイズの答え合わせシート

エコ博士カードのクイズの答え合わせシートはまだ使いません。

4. それではあそびましょう！

4.1 準備が終わったら

1) 親を決めます。

親は、サイコロを振って一番大きい数の人でもいいですし、じゃんけんで一番勝った人でもいいです。

2) 親は「エコ博士カードのクイズの答え合わせシート」をほかの人に見えないように持っておきます。

4.2 あそびかた

～親から順番にスタートします～

1) サイコロを振って、出た目の数だけ進みます。

2) マスに止まったら、まずカード置き場Aにあるカードを引き、持っておく。

(カードはまだ使いません)

3) 止まったマスに指示が書いてある場合は、書いてある指示を実行します。

4) 次に、引いたカードを読みます。

・エコマスターカードを引いた場合は、カードに書かれた文章と、小さな字で書かれたメッセージを読み上げます。

そのあと、ポイントボードのエコマスターポイントに置いてあるポインターをカードに書かれたポイントの数だけ進めます。

・エコ博士カードを引いた場合は、カードに書かれているクイズを解きます。

クイズの答えは、エコ博士カード左上に書いてあるカード No.と「エコ博士カードクイズの答え合わせシート」同じ番号の部分をおやが見て確認します。

答え合わせシートはエコ博士カードの答え合わせの時だけ見るようにします。

そのあと、ポイントボードのエコ博士ポイントに置いてあるポインターをカードに書かれたポイントの数だけ進めます。

5) 読み上げたカードは中身が見えるようにカード置き場Bに置きます。

～これで次のプレイヤーの番になります～

これを、プレイヤーの誰か1人がゴールするまで繰り返します。

6) プレイヤーの誰か1人がゴールしたら「あがり」、ゲームは終了です。

4.3 あがり

誰か1人がゴールしたら、そのときのエコマスターポイントとエコ博士ポイントを見ます。

「採点と評価 ～キング・エコのことは～」を使って、キング・エコのことはをみんなで確認します。

例えば、エコマスターポイントが13点、エコ博士ポイントが17点なら

採点表（すごろくシートの5）の部分）銀の星（青丸）と金の帽子（赤丸）になり
キングエコのことは（すごろくシートの6）の部分）の上から4番目を読みます。

ポイント	16以上	15～7	7以下
エコマスター	★ 金の星	★ 銀の星	★ 銅の星
エコ博士	🎓 金の帽子	🎓 銀の帽子	🎓 銅の帽子

キング・エコのことは

- ★ 🎓 環境に対する行動も知識もすばらしい！きみたちのおかげで地球の未来は明るいぞ！！
- ★ 🎓 エコライフは抜群！環境について、もう少し知識を蓄えれば真のエコ博士になれるぞ！
- ★ 🎓 知らないうちにエコな行動をしているみたいじゃな。環境にいいことを学んでいこう！
- ★ 🎓 立派なエコ博士！少しエコライフを極めることができれば真のエコマスターじゃ！
- ★ 🎓 きみは今、可能性にあふれている。地球のためにできることから一歩を踏み出せ！
- ★ 🎓 この瞬間からエコ博士を目指して、地球環境問題について友達や先生と話そう、学ぼう！
- ★ 🎓 知識はあるが行動ができておらん。学んだことを行動に移そう！
- ★ 🎓 地球環境の未来はきみたちにかかっている。まずは、自分の行動を振り返ってみよう！
- ★ 🎓 ……地球の未来が心配じゃ。……まだ間に合う。目指せ、エコマスター・エコ博士！！

図3. 採点表（左上）とキング・エコのことは（右下）

注意事項

カードが引けるのは次の場合です。

- ・「サイコロを振って進んで止まった」場合
- ・「止まったマスに『カードをもう1枚引く』と書いてある」場合

注) マスの指示で「マスすすむ/もどる」や「右どなりの人とコマの位置を入れ替える」とある場合は、移動する前にカードを引くようにして下さい。

つぎ ばあい
次の場合はカードを引けません。

- ・「^{かいやす}回休む」で休んでいる場合。
 - ・「マスすすむ/もどる」で移動したとき。
 - ・「サイコロの ^でが出たら マスすすむ/もどる」で移動したとき。
 - ・「^{みぎ}右どなりの人とコマの ^い位置を入れ替える」で移動したとき。
 - ・マスの指示で移動した場合や移動先に「カードをもう1枚引く」とあった場合
ゴールは、サイコロの ^め目がぴったりでなくてもゴールできます。
- たとえば、残り2マスでゴールのとき、サイコロで2以上の目が出ればゴールです。

5. ^{ほか}その他

^{あそ}遊び方には、「^{とけいまわ}時計回りに・・・」などの指示がありますが、^{かなら}必ずしも守る必要はありません。^{おや}親の決め方もサイコロやじゃんけん以外の決め方でもいいです。

^{やす}休み時間中にすごろくをしている場合などで、^き決められた時間内にゴールにたどり着けなさ
そうな場合は、その時点のポイントで「キング・エコのことは」^{かくにん}を確認することで、すごろくを
^お終わりにすることもできます。

すごろくに慣れてきたら、^{つぎ}次のような遊び方もあります。

・ポイントボードのポインターをプレイヤーの^{にんずうぶんようい}人数分用意して、プレイヤーそれぞれでポイントを集めてキング・エコのことは^{かくにん}を確認する。さらにチームでポイントを合計してことは^{かくにん}を確認する。

・自分たちでカードの^{ないよう}内容をつくる。

エコ博士カードのクイズは、すごろくを何回も繰り返すと^{こた}答えを覚えてしまいます。

また、^{あそ}遊んでいるうちにカードが^{やぶ}破けたり、^な無くしたりすることもあるかと思^{おも}います。

カードが何枚か無くなっても遊べるようなつくりにはしていますが、自分たちでクイズをつくら
ってカードにま^{つか}ぜて使^{たの}っても楽しめます。なお、カードのサイズはたて7cm、よこ5cmです。