

第3回 上級研修会 事前研修課題

課題1. 防災学習教材のカードを使用したゲームの目的、ルールを理解し、ゲームの進め方を把握する

目的

災害時を想定し、困難な状況下で持っている道具を使って乗り切る方法を考える
専門的な道具ではなく、ごく普通に家庭にある身近な道具の応用的な使い道について考える

おおまかな流れ

6人程度の班に1人の進行役（ファシリテーター）がついて進める
紙芝居で出される災害のクイズに、アイテムのカードで解決方法を示し、正解ポイントをもらう
模範解答にないアイテムは使用方法のプレゼンをして、班の全員が認めたら正解ポイントをもらえる

使用するもの

- 紙芝居クイズ 18問（内8問は協力問題）
1問につき、災害の状況説明1枚、正解アイテムの説明4枚程度

例題（要約）

地震で家が崩れ、家の中にいた人がタンスの下敷きになりました。
タンスをどけて助けるのに、見えそうなものを出してください。

- アイテムカード 全48種類
災害時に役立つアイテムの描かれたカード 手に入る場所ごとに9色で分類されている

アイテムの一例

コンビニ：ポリ袋、タオル、水
スーパー：おにぎり、カップラーメン、チョコレート
ホームセンター：ブルーシート、ロープ、ジャッキ
防災倉庫：ショベル、バール、毛布
家のなか：ラップ、新聞紙、ゴミ箱
病院・薬局：ガーゼ、包帯、三角巾
日常携行品：携帯電話、ネクタイ、大判ハンカチ
災害時持ち出し用品：ヘッドライト、ろうそく・ライター、軍手
まちなか：角材、バケツ、角材（がれきの中などから調達できるもの）

- ポイント券
紙芝居クイズに正解すると決められたポイントがもらえる ※1問の最高得点は90ポイント
10ポイント券、50ポイント券の2種類

ゲームの進め方 基本ルール

① アイテムカードを配布する

1人に各色2枚ずつ（病院・薬局、日常携行品は1枚ずつ）配布 1人の所持カードは16枚
自分の前に絵が見えるように並べて、防災一口メモをそれぞれ読んでおいてもらう

② ゲームの説明

紙芝居で紹介する災害の状況を解決するためのアイテムを手元のカードから1枚選んで出してもらおう

正解は1つではなく、選んだアイテムによって得点が変わり、「手に入りやすい身近なもの」、
「専門的でなく誰でも使えるもの」は高得点になる

③ クイズの出題と回答

紙芝居を読んでクイズを出題し、アイテムカードを1人1枚選び、そのアイテムの使用方法を考えて、発表してもらう

④ 正解・得点発表と「ポイント券」の配布

紙芝居をめくって正解のアイテムを発表し、得点分のポイント券を渡す

正解にないアイテムを選んでいたら、アイテムの使用方法に班の全員が納得できたら正解とする

◆ 協力問題

班の全員で協力して問題解決する特別問題で、見えそうなアイテムを何枚でも出すことができる
協力して問題を解決できた場合は、アイテムを出した人全員がポイント券をもらえる

例題の答え

- 1：フォークリフト(50p) 鍵と運転できる人が必要、下敷きになっている人が危険
- 2：のこぎり(60p) 切ることはできるが時間がかかる、下敷きになっている人を傷つける可能性
- 3：ロープ(70p) 木などに引っ掛けて持ち上げることができるが、丈夫なロープと人手が必要
- 4：ジャッキ、バール(80p) 重たいものを動かすことができ、ホームセンターなどで手に入る
- 5：角材(90p) てこの原理で重たいものを持ち上げられて、壊れた建物などから手に入れやすい

課題2～4はノートに書く

課題2. 「手に入れやすいもの」「使いやすいもの」が高得点となる理由を考える

課題3. その理由を小学生（4年生以上）へ説明するシナリオを考える

課題4. この防災カードゲームではなぜ1問の最高得点が90ポイントであるか理由を考える
(100ポイントが満点ではない理由)

防災カードゲームには著作権があるため、プリントでルールを配布できません。

このゲームの説明ページを印刷すること、他人へ渡すことはやめてください。

研修会ではもちろん、ゲームを説明する時にも画面を見ながらの進行はできませんので、
ノートに書き写す、進行メモを作成するなどの準備をしましょう。

また、この課題では実際のゲームの名称とは異なる表記の部分があります。