シリアスゲーム

チーム１

社会課題：虐待

ゲームタイトル

保護録とすごろく、189は実在する虐待通報ダイヤルです、かけると直近の児童相談上に通報できます。

このゲームのテーマ　虐待問題

現在、虐待の件数は増加しており20万件を超えている。児童相談所などの対策機関などが発達したことにより現在は多くの件数が明るみになっている。

また虐待は

身体的虐待　心理的虐待　性的虐待　ネグレクト

のおおきく4種類に分類されている。

ゲームのターゲット、世界観

ターゲット

周囲に家庭がある、将来子供が欲しい人

世界観

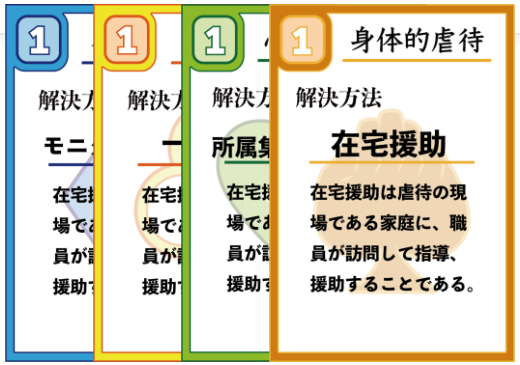
このゲームではプレイヤーは児童相談所の職員となります。

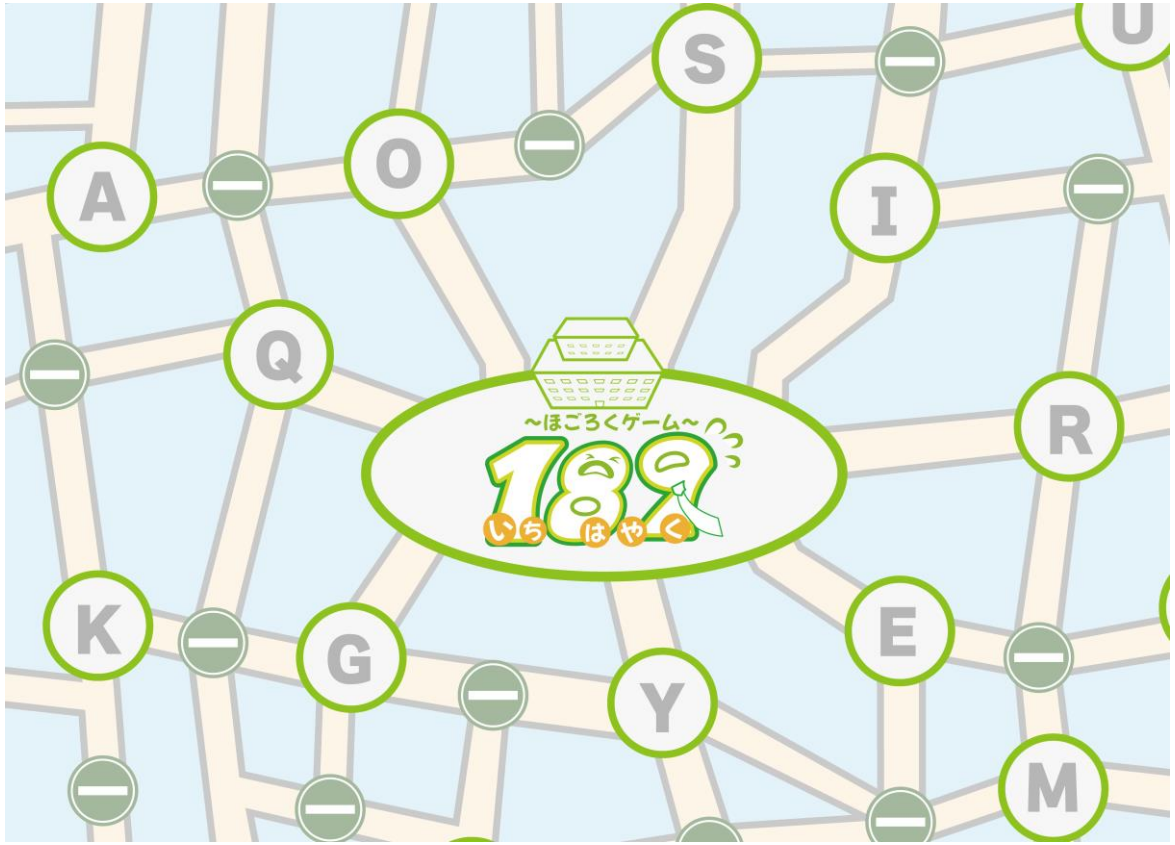
職員は地域で通報のあった場所へ車で向かい、虐待問題を解決していきます。その中で緊急の通報が入ったり、問題について考えるためのクイズなども組み込まれています。

ゲームの進め方

職員カード

手札：解決策カード

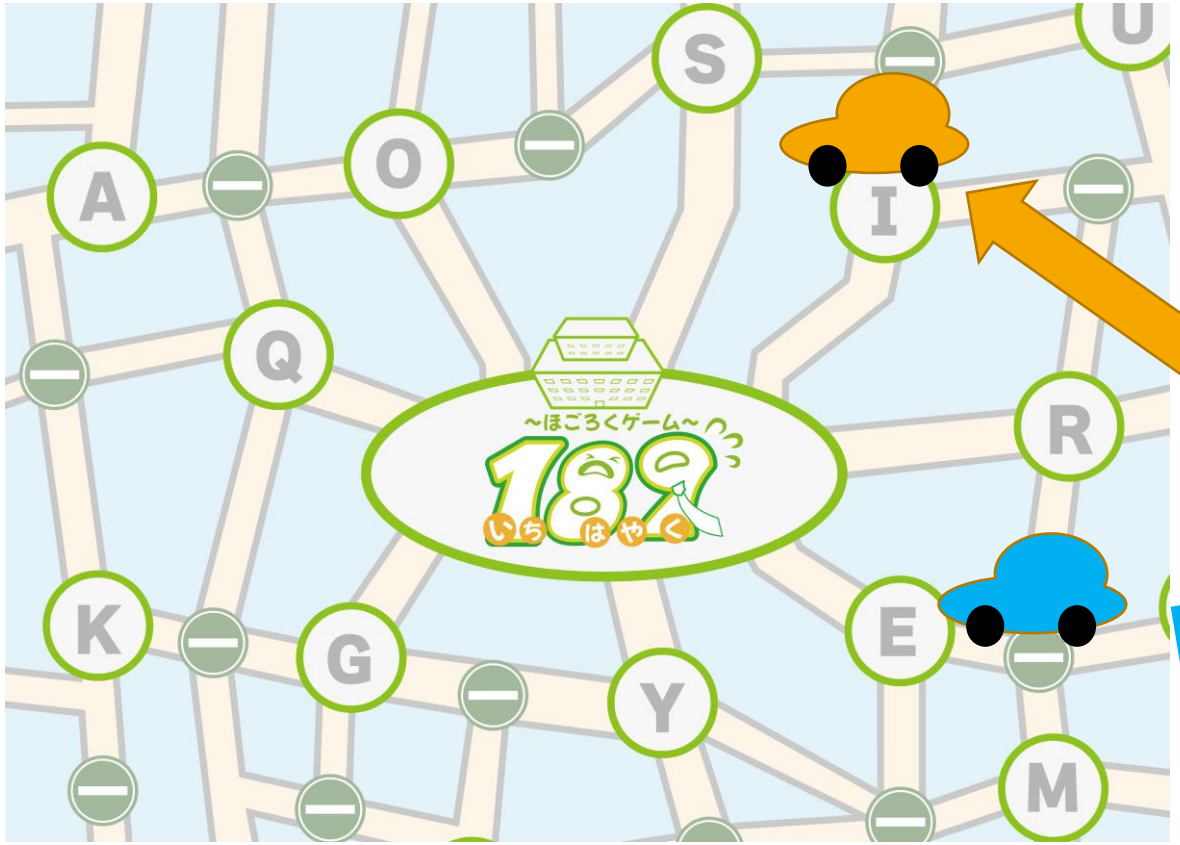




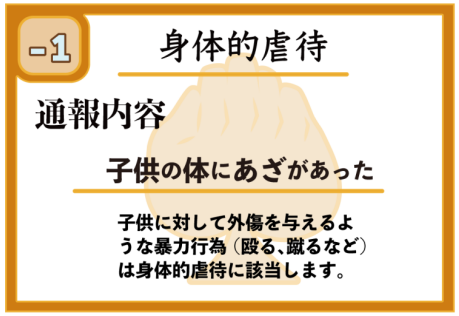
・プレイヤーは職員をランダムに選択し、
解決策カード５枚を山札から引く。

・サイコロを振りサイコロで出た分進める。
スタートからの道のりは自由に決められる。

ゲームの進め方



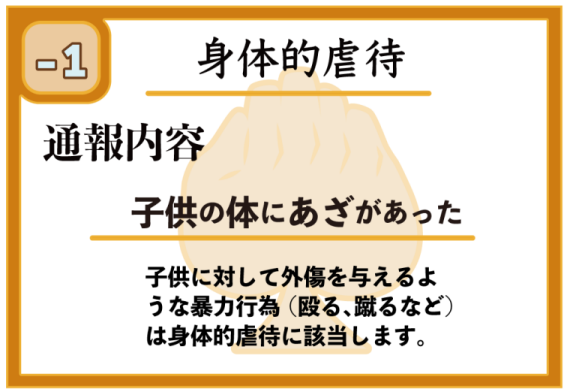
事例カード



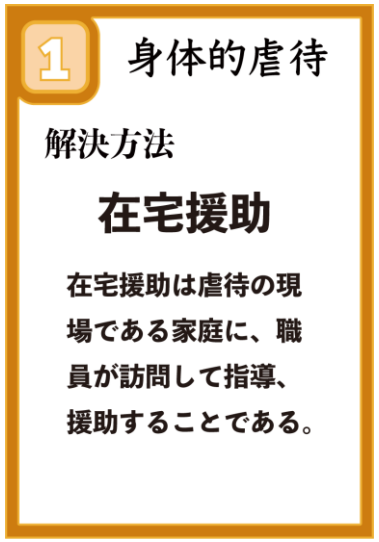
・アルファベットが記された「事例マス」についた場合、
「事例カード」の山札から一枚引く。

たどり着いたマスが「一時停止マス」であれば何も起こらない。
⇒次の人のターン

カードの使用方法



マスに着いたときめくる「事例カード」



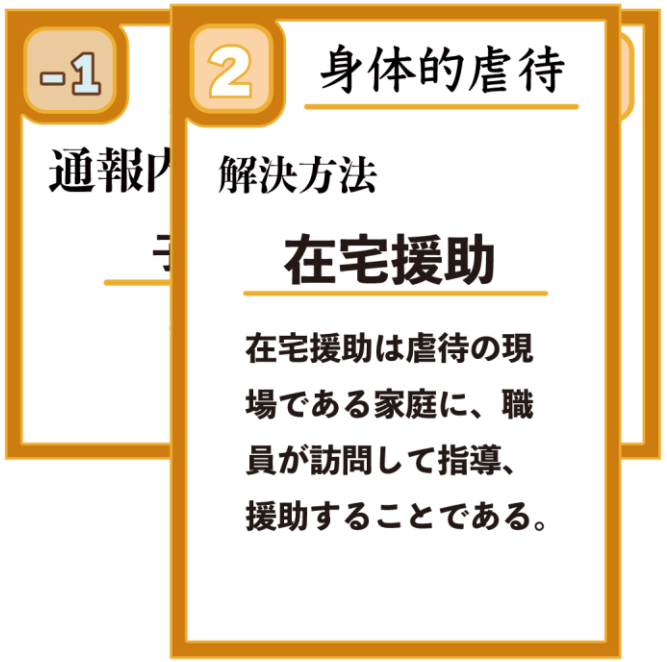
手札に持っている「解決策カード」

・「事例カード」と同じ色の「解決策カード」が手札にあれば使うことができます。
左上の数の合計がマイナスにならないように解決カードを出します。

＊一枚ではマイナスポイントに足りない場合はカードを２枚出すことができます。
一枚でちょうど足りる場合はその一枚のみです。

ポイントの計算

・事例カードと解決策カードの合計がプラスになった時はそのプラスの分ポイントを得ることができる。



－１
事例カード

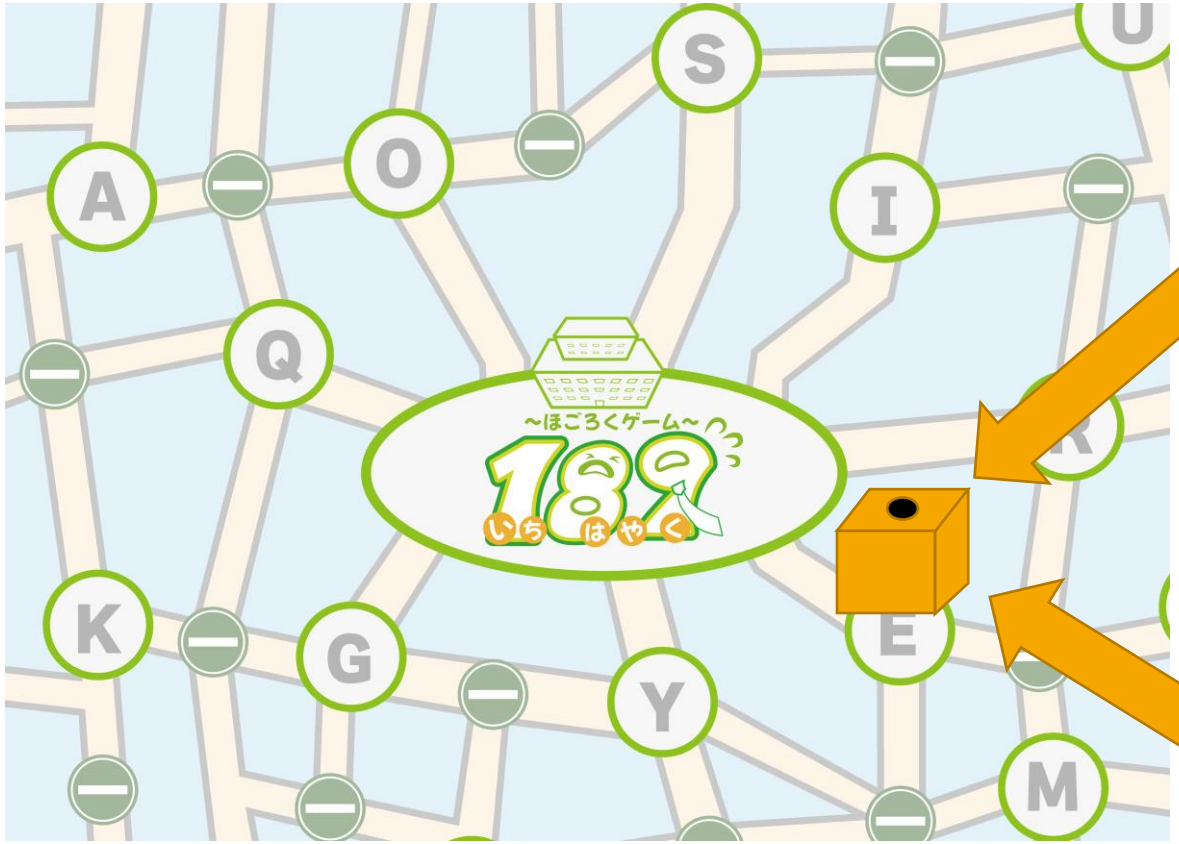
2
解決策カード

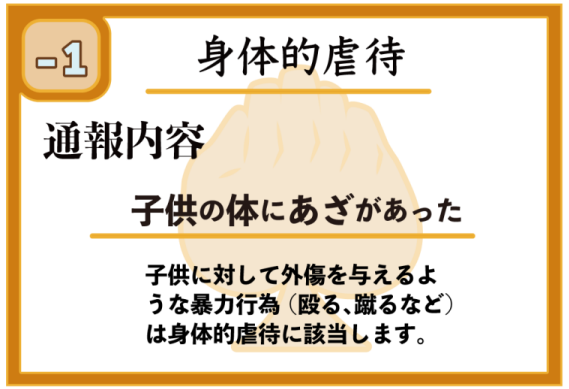
＝合計２ポイント

＋１ポイント

・全員がプレイしターンが一周回ったら、
手札を使ったプレイヤーは手札を補充します。

マイナスポイント

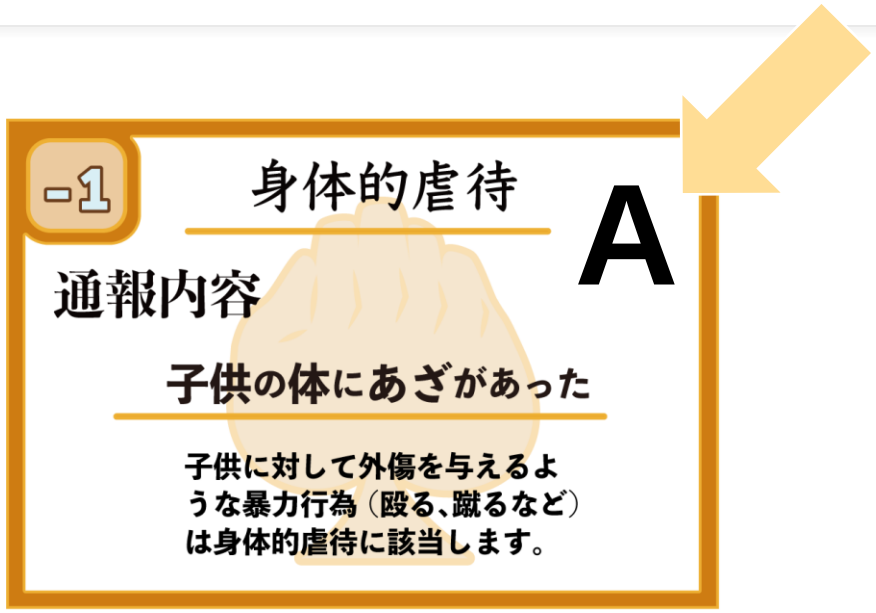




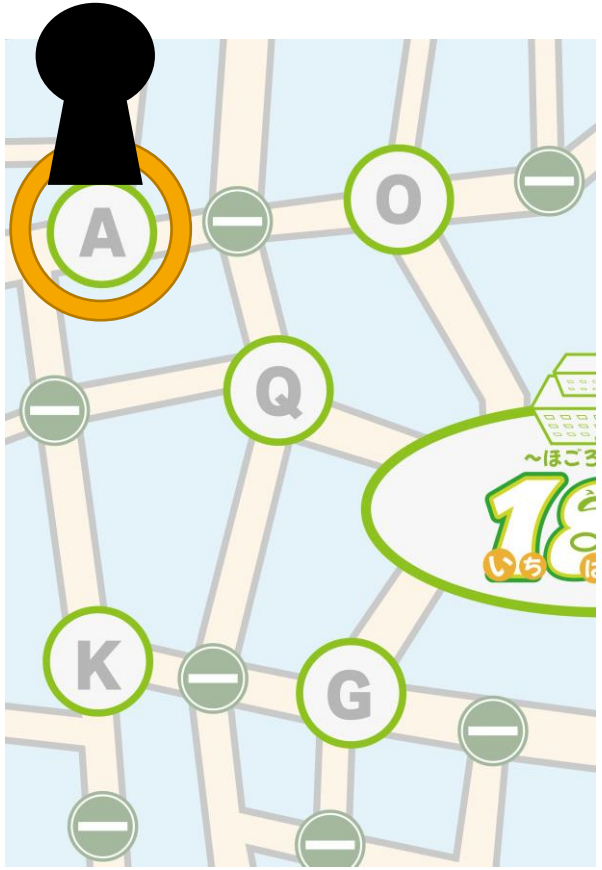
・事例マスにつき事例カードをめくったが、出せるカードが無い、ポイントが足りない場合。
そのプレイヤーはポイントがマイナスされ、
フィールドにもマイナスポイントが残留します。

・残留するマイナスポイントは専用のサイコロを使用します。このマスに待ったプレイヤーはマイナスポイントを清算する必要があります。

事例マスのアルファベット



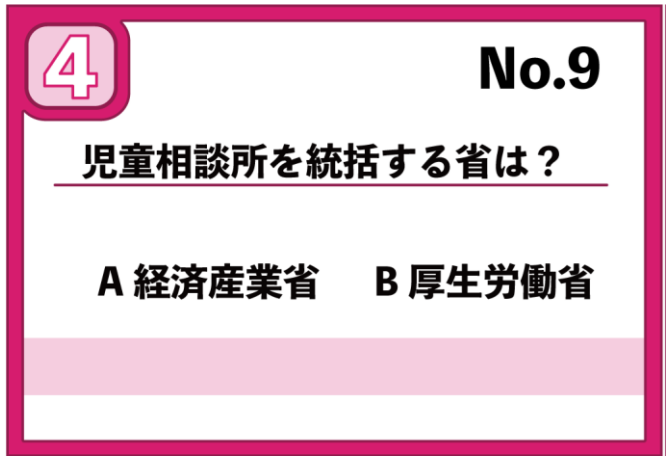
通報マーク



・右上にアルファベットがある事例カードをめくった場合、すごろくの事例マスに書かれたアルファベットの場所に、「通報マーク」を置き。
全プレイヤーはそのマスに向かうように指示されます。

クイズカード

指定された「通報マス」に到着したプレイヤーはクイズカードをめくります。
クイズに正解した場合は右上に記されたポイントを得られます。
（不正解の場合何も起きません）



答えは説明書裏にあります！

ゲームのクリア条件

全ターン数：５ターン

個人成績

一番多くのポイントを獲得したプレイヤーは優秀な職員となります

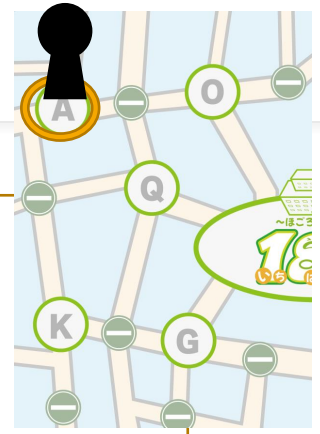
チーム成績

全プレイヤーの得点が10点以上の場合

その地域の児童相談所は解決件数の多いチームとなります。

たくさんのポイントを稼ぎつつ、全プレイヤーの得点が10点になるようにプレイしよう！

工夫した所と、伝えたいこと



すごろくのようなゲームの中にカードによるポイント計算と虐待の事例を当てはめ、通報マスによるクイズカードなど虐待について考えられる要素を組み込みました。プレイヤーはゲームをプレイしながら学びを得ることができると思いこういった要素を入れました。

虐待の件数が増加している現状を、このゲームで児童相談所の職員として虐待問題を解決するために奔走する職員として体験することで、虐待問題について考えてほしいです。