

リアル人生ゲーム



【ゲームの目的】

ゲーム作りを通して、お互いのことを知り仲を深める

【基本ルール】

- ・マスの内容は、できるだけ自分に実際に起きたこと、やりたいこと・夢など現実に沿った内容を書くが、**思いつかない場合は空想でもOK（スタッフが●●したなど）**
- ・**価格設定・・・10～300万程度の範囲で決める**
- ・【重要】マス内容を決める時には、その内容について自分から詳しく話すか、2～3個質問する

【マス】 ※悪いこと（●円失う、●マス戻る、1回休みなどは少な目にする）

- ・お金の損得（●円もらう、●円失う）
- ・お金の使用（●円使って3マス進む・もう1回サイコロをふる）
- ・マスを移動（●マス進む・戻る）
- ・特殊効果（●さんと場所交換、1回休み、サイコロを振って●が出たら…）

【勝敗条件】

- ・獲得金額（ゴールしたら賞金をあげ最終的な金額で競う）
→マスごとの金額差が極端になると小さい金額の存在意義がなくなるので注意

【考えるヒント】

- ・ヒントワード・・・学校・仕事・夢や目標・旅行・イベント・トラブル・買い物など
- ・上記ルールはスムーズに決められるようにするための基本ルールなので、必ずしも守らなくてもOK、フォーマットにマスを追加するなどのアレンジもOK
- ・分岐を作る（短いけどマイナスが多いコース、長いけどお金がもらえるコースなど）
- ・時系列（学生時代～社会人～老後などのステージで分けたり、就職など大人のイベントは後半におくなど）
- ・同時並行でできることは同時に進める

<作成の流れ>

①説明【10分】

②まずはゲームで遊んで楽しさを知りつつ、完成イメージをつける【30分】※時間がきたら途中で終了

③フォーマットを選ぶ（**2枚を仮止めして**、作成者欄、勝敗条件を埋め、マスの区切りを引く）【10分】

④マスの内容を個人で考える【15分】

⑤マスの内容を各自発表【15分】

⑥どのマスをどこに置くか考える、必要に応じて金額調整【10分】

⑦マスに内容を記入【15分】※基本的にスタッフがやる（しっかり書ける子であればこどもでもOK）

⑧色を塗ったり、空きスペースにイラストを描く【15分】

⑨完成したらみんなで写真撮影

⑩実際に遊ぶ！！

リアル人生ゲーム（こども用）

【ルール】

- ・できるだけじぶんにおきたこと、やりたいこと・ゆめなどをかく
※おもいつかないときはそうぞうでも OK（スタッフが●●したなど）
- ・ねだんぎめ・・・10～300 万くらいのはんいできめる

【マス】 ※わるいこと（●円失う、●マス戻る、1 回休みなどは少な目にする）

- ・●円もらう、●円うしなう
- ・●円つかって 3 マスすすむ・もう 1 回サイコロをふる
- ・●マスすすむ・もどる
- ・●さんとばしよをこうかん、1 回やすみ、サイコロをふって●がでたら…

・しごと・がっこう・・・しゅうしょく・たいしょく・しんがく・そつぎょう

・しゅみ・・・りょこう・スポーツ・テーマパーク・おもちゃ

・お金・・・きゅうりょう・こづかい

・ライフイベント・・・しんがく・せいじん・けっこん・しゅっしん・いえをかう

・トラブル・・・びょうき・けが・じけん・じこ

・ゆめやもくひょう・・・しょくぎょう・がくぎょう・しゅみ

<ゲームのながれ>

- ①ゲームせつめい【10 分】
- ②まずはあそぶ！！【30 分】
- ③フォーマットをえらぶ【10 分】
- ④マスのないようをかながえる【15 分】
- ⑤マスのないようをはっぴょう【15 分】
- ⑥どのマスはどこにおくかかながえる【10 分】
- ⑦マスにかいていく【15 分】※スタッフがやる
- ⑧いろをぬったり、あいているスペースにイラストをかく【15 分】
- ⑨あそぶ！！

- ① _____ → _____ 万円を _____ もらう・うしなう _____
- ② _____ → _____ マス _____ すすむ・もどる _____
- ③ _____ → サイコロをふって _____ がでたら _____ がでたら _____
- ④ _____ → _____ 万円をつかって、 _____

⑤ イベントマス (自己紹介・好きな●●を言う・じゃんけん大会で●●・最近嬉しかったことを話すなど)

⑥ スタッフの●●が _____ → _____

⑦

⑧

⑨

⑩

⑪

⑫

⑬

⑭

⑮