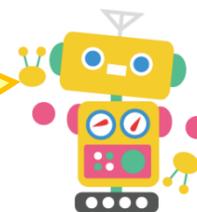


## 2×2バトル –どのSDGsが当てながらアイデアを考えよう–

得点式のボードゲームを通して、課題とSDGsをひも付け、解決方法を考えるゲームです。

架空の課題を解決することにより、身の回りの課題について、自分達に何ができるかを考えるきっかけ作りになるでしょう！



4人で1グループを作り、その中でペアを作ります。グループ内で親を決めましょう。

次のものを準備しておき、オリジナルの課題カードを実施する場合は、事前に課題をいくつか考えておきましょう。

2×2バトルボード（グループ分）、SDGsカード（17枚×グループ分）、課題カード（実施分の枚数）

得点コイン（最大85点：5点×1枚、10点×2枚、20点×3枚の4人分）、お題とアイデア集シート、付箋・筆記道具（全員分）

SDGsカードと課題カードにはそれぞれ2種類あります。目的に合わせて使ってみてください。

<SDGsカード> ●おとな用：「インフラ」や「強靱」「包摂的」等の鍵となる言葉にふれましょう。

●子ども用：難しい言葉は抜きで、ゲーム自体を楽しみましょう。

<課題カード> ●ノーマル：関心や意欲の向上重視ならこのカード。レクリエーション感覚で楽しくやりましょう。

●生徒会：児童会・生徒会活動と繋げ、価値観を広げるならこのカード。

向かい合わせに  
座っている人が  
パートナーになるよ！



授業の流れ（45分授業の場合） ①ゲームの説明 [5分] ⇒ ②遊ぶ [30分] ⇒ ③振り返り [10分]

※詳細は次のページ参照



2000年に国連で採択された「MDGs（ミレニアム開発目標）」が2015年に達成期限を迎えたことにより、それに代わる新たな目標として作られた

2016年から2030年までの15年間で達成すべき**世界共通の目標**です。MDGsは先進国が一方向的に決めたもので、発展途上国の事情が考慮され

ていなかったり、先進国による支援の色が濃いものであったため、途上国から反感を招いてしまいました。何より、これでは根本的な解決には至らない不完全なものと言われました。

一方、「**持続可能な開発目標＝Sustainable Development Goals（略称：SDGs）**」は、**先進国と発展途上国が一丸となって達成すべき目標**として、**満場一致**で採択されました。

『**誰ひとり取り残さない**』ことを目指し、全部で17個の目標があります。これらの目標は全て「**世界のみんながずっと続いていくために、良くなければいけないこと**」なのです。

（URL：<https://www.naganosdgs.jp/nagano-sdgs-project#detail>）



## 事前準備

- ・ゲームの説明をします。  
実際に課題を出し、どう答え、どう配置するのかが示すのが良いでしょう。  
そして、2分ほど、SDGsの項目の紹介と確認をし、「気づいて」「考えて」までは到達できた参加者に、さらに「行動する」のアイデアを出して、社会に発信する目的を明確にします。

## ゲーム開始

- ・グループの親が、「SDGsカード」（17枚）を裏にしてよく切って、メンバー全員に1人4枚ずつ配ります。自分に何番のSDGsカードが来たのか、他の人に見せてはいけません。余った1枚も番号を見せずに残しておきます。



1

- ・続いて、「課題カード」を良く切って、1枚選び、表にしてボードの真ん中に置きます。これがグループで解決する課題となります。



2

- ・自分が持っている4つのゴールと関連付け、その課題の解決法などのアイデアを考え、付箋に書きます。（制限時間：4分）  
※SDGsに使われているデザインや言葉を用いてはいけません。

### 【指導POINT】

- ① アイデアを配置する見方には、「パートナーへのわかりやすさ」がありますが、それが2つの軸「着手の容易性」「目標達成の効果」であることを、グループを回る中で捕捉します。
- ② アイデアには、必ずそこへの願いや理由があり、それがグループの中で語られるはずでです。その事例をたくさん拾って付箋に書き込んでおきましょう。  
終わった後の振り返りに有効です。
- ③ 作詞や造形物などは、その場で歌ってもらったり、絵にしてもらったりしながら場を盛り上げましょう。稚拙であっても、具体的なアイデアを持つことに意味があることに気づく事でしょう。

3

- ・自分のSDGsカードの裏に、付箋を貼ります。



4

- ・アイデアの効果と着手に自信があるもの、当ててもらうのに自信のあるもの順にボードの上に置きます。（自分の目の前のマス）

		まあまあ自信がある (10点)	自信がある (20点)
		自信がない (5点)	まあまあ自信がある (10点)

5

- ・全員がそれぞれのマスに置いたら、親から時計回りに対面に座ったパートナーのカードが何番のゴールか順番に一つずつ答えていきます。  
  
・当てたらそのマスの点数を2人とももらえます。  
※4つとも当たった場合  
⇒ 2人にボーナス20点  
※4つとも外れた場合  
⇒ 2人からマイナス20点
- ・ペアの合計点数を競います。

6

- ・出てきたアイデアは、別の紙に貼って、グループ内あるいはクラス内で、アイデアの共有しましょう。

## 振り返り

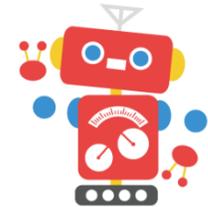
①50分コースの場合には、ゲームをやり、得点を競い合いながらSDGsと活動をつなげて考えるスキルアップが中心となります。

第1段階で予想される感想は次の通りです。

「同じ活動でも、たくさんのSDGsが考えられるんだ。」

「無理だと思っていた、関係ないと思っていたことも、つなげて考えられるんだ。」

その際、先ほどためておいた「願い」「理由」(【指導POINT④】)を画面に映し出し、紹介できると価値を発見しやすいですね。



②時間があれば、それぞれの班で作成された「お題とアイデア集」のシート(ゲーム⑨の部分)を掲示し、

見合えるといいですね。発想が広がります。

課題には「芸術・表現」「活動団体」「克服・挑戦」などの構成要素があり、共通点もあります。

第2段階で予想される感想は次の通りです。

「表現は違って、活動は違って、願いは1つなんだ。SDGsの〇何番だ。(共通点)」

「同じSDGsでも、いろいろな行動や表現があるんだ。(相違点)」



<お題とアイデア集シート>

③さらに、自分で「問題カード」を作成すれば発想が深まります。

参加者に発表を促し、それを分類してみると、自分のこととしてSDGsを捉えられます。

第3段階では次の発想が予想されます。

「自分の興味のあるSDGsを解決する行動指針を立てよう。」

「今自分の取り組んでいる事や、仕事・趣味に当てはめ、みんなに考えてもらおう。」

