

# 津波避難すごろく

架空の町を模したゲーム盤上で、自分のコマを津波から避難させる。

自然災害である津波の規模はサイコロによって決まるため、不確定要素となる。地形や建物などの諸条件を考えて避難を疑似体験する。



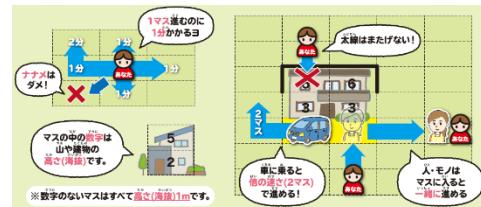
## 活動のねらい

- ・東日本大震災の教訓をゲーム形式で学ぶ。
- ・どんなルートで、どこに逃げるのかを考え、避難のシミュレーションをする。

活動可能人数	40人程度	活動・季節条件	通年
所要時間	1.5時間程度	主な対象	小学3年生～
実施場所	研修室	グループの人数	3人～5人
活動形態	指導依頼活動（指導員の説明、指導が入る活動）		

## 活動内容

- (1) 津波のことを知る（約5～10分）
- (2) ルールを確認する（約5分）
- (3) 盤上の危険について話し合う（約5分）
- (4) 逃げた場所やルートについて発表し合う（約15分）
- (5) サイコロをふって、津波の到達時間と高さを決める（約5分）
- (6) 津波避難について考える（約30分）
  - ・「安全な避難」について考える
  - ・「逃げるスイッチ」について考える
- (7) 感想発表、後片付け（約15分）



## 準備物

### 野外活動センターで貸し出し・提供できるもの

津波避難すごろくセット ワークシート（2種類配布）

### 利用者または団体で準備するもの

付箋紙（大きさ指定なし。活動内容の（3）で使用） 筆記用具

## 指導上の留意点

- ・津波から逃げられた人、逃げられなかつた人が出るゲームです。その結果だけに目を向けるのではなく、どのように考えて避難行動をしたのかを大事にしてください。
- ・ゲームの正解は一つではないこと、お互いの考えを尊重することを指導してください。

## 備考

1セット：ゲームボード1 コマ（人数分） ※9セットあり

【参考文献】みんなの津波避難 22のルール（永野海・著）合同出版