

市民協働ファシリテーター育成研修

ワークショップ実施レポート

子どもと遊べる
SDGsゲームを作ろう！
in Kyoto



令和元年11月20日実施
「子どもと遊べるSDGsゲームを作ろう！」レポート

1 ワークショップ開催概要

テーマ	子どもと遊べるSDGsゲームを作ろう！ in Kyoto		
日時	令和元年11月20日（水）午前10時～12時		
会場	京都御池創生館 地下1階		
参加者	21名		
	・ 一般参加（まちづくりに関心のある市民など）	:	13名
	・ 京都市職員（市民協働ファシリテーター研修受講生）	:	8名



2 ワークショップのねらい

○ 開催背景

- ・ 京都市では、ごみ減量や地域コミュニティの活性など、SDGsの達成に向けた事業に取り組んでおり、日経グローバル誌「全国市区・サステナブル度・SDGs先進度調査」で815市区中、京都市が総合1位となるなど、高い評価を受けている。
- ・ 一方で、若年層（特に小学生）に対するSDGsのアプローチに苦慮しており、楽しみながらSDGsを学ぶ仕掛けづくりが求められる。



○ 本ワークショップにおける問いとゴール

1 問い

- ① これから10年後の京都、良くなってほしいところ・悪くなったら困るところ
- ② 子どもと楽しむゲーム作り

2 ゴール

子どもがSDGsについて考えるきっかけとなるゲームを作る



○ さらに成果が実を結ぶことで…

ゲームを通じて、子どもがSDGsについて考え、行動するようになる。

3 ワークショップのプロセス

1	問いの共有	<ul style="list-style-type: none">・ テーマ設定の背景及びゴールの説明・ 所管課からの説明・ ワークショップの参加ルール説明
2	セッション① グループワーク 生活実感とSDGsを リンクさせる	<p>「これから10年後の京都,良くなってほしいところ・悪くなったら困るところ」</p> <p>【ブレインストーミング】</p> <ul style="list-style-type: none">・ 6人程度のグループごとに,2色(青・赤)のポストイットを用いて,「いいこと・困ること」を数多く挙げ,共有する。・ 出た意見(付箋)をSDGsの各目標に貼り付け,紐づけ作業 <p>【ワールドカフェ】</p> <ul style="list-style-type: none">・ グループメンバーを入れ替えて再度共有のうえ,議論を深めていく。 <p>【ドット投票】</p> <ul style="list-style-type: none">・ それぞれ持ち点3票で,特に関心のある付箋にシールを貼り,関心の高い課題を見える化する。
3	セッション② グループワーク 子どもと楽しむ ゲームを紹介する ポスターづくり	<p>「子どもと楽しむゲーム作り」</p> <p>【マグネットテーブル】</p> <ul style="list-style-type: none">・ ゲームのアイデアを見せあって,ゲーム作りを行うグループ分けを行う。 <p>【クイックプロトタイピング】</p> <ul style="list-style-type: none">・ セッション①の課題を踏まえながら,各グループでゲームを紹介するポスターを作成する。
4	アイデアの共有と 振り返り	<ul style="list-style-type: none">・ 各グループで作成したポスターの発表(各グループ3分間)・ 所管課からのコメント

4 アウトプットサマリー① 10年後の京都

○ 10年後の京都と今の京都。良くなしてほしいところ（赤）、悪くなったら困るところ（青）



元年11月20日実施

「子どもと遊べるSDGsゲームを作ろう！」レポート

付箋意見で投票の多かった項目

良くなって欲しいところ（赤付箋）

○こどもの遊ぶ場

（目標11：すみ続けられるまちづくりを）

○景観破壊、こどもの遊ぶ場が増えるとよい

（目標11：すみ続けられるまちづくりを）

悪くなったら困るところ（青付箋）

投票の多かった項目は

○食品ロス削減（目標2：貧困をゼロに）

○自然の中で遊べる環境（15：緑の豊かさを守ろう）

○暑い（13：気候変動）

付箋のなかった目標

目標7：エネルギーをみんなにそしてクリーンに



付箋の意見で多かったキーワードは
「**つながり**」！

人とのつながり

- ・ 孤立をなくす
- ・ 障害があっても暮らしていける
- ・ **子ども食堂**
- ・ **新しい住民**の地域参加
- ・ **学生**が元気に活躍
- ・ **外国人**との共存
- ・ **高齢者**の居場所

自然や景観とのつながり

- ・ **公園**の充実
- ・ **緑豊か**、**水や川**が美しい
- ・ **四季**の移ろい
- ・ **町家**が残る街並み
- ・ **自然**の中で遊べる
- ・ 生物多様性
- ・ ビルが増えて欲しくない
- ・ 再生可能エネルギー、クリーンエネルギー

○ **自然や京都らしい景観**が残り、住もう人たちが**つながりの中で安心して暮らせる**まち

○ **世界中の人から愛される**まち

令和元年11月20日実施

「子どもと遊べるSDGsゲームを作ろう！」レポート

5 アウトプットサマリー② 子どもに伝えるゲーム

○ ゲームのアイデア

17ならべ

扇形のカードを早く
17枚並べられたら勝ち！

巨大迷路

巨大迷路を京都の街に見立てて
「住み続けられるまちづくり」を
体感

SDGsパズル

17の目標をピースにして、
ジクソーパズルを作成
(ピースは各ブースで配布)

まち歩きイベント

碁盤の目をSDGsの17目標に
見立てながら歩くイベント
参加賞はタッパー

カード・パズル

イベント

「子どもに伝えるゲーム」のアイデアとして、
カード・パズル系と**イベント系**の大きく2分類の
アイデアが生まれました。

5 アウトプット詳細 ゲームのアイデア【A班】

《遊び方》

- ・パズルのピースを17個集めて一つのパズルを完成させる。
- ・パズルの片面にはSDGsを学べるヒント、もう片面には京都の観光名所等の絵柄が書かれている。
- ・パズルのピースはイベント会場の各ブース内に用意し、各ブースに関するSDGsに関する話やクイズ等を聞いたり答えるともらうことが出来る。

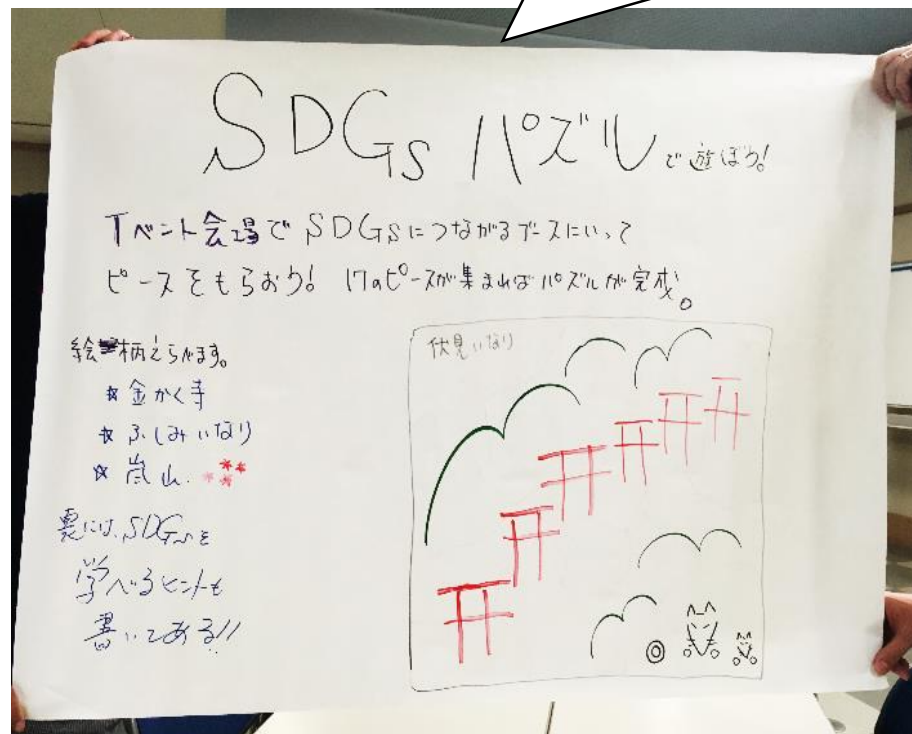
《課題・今後の工夫点》

- ・他の出展ブース等との調整
- ・カードの内容（観光名所、名物等で多種多様なピースが出来る）

《その他》

- ・イベント全体を一つのゲームにすることにより、子どもたちが体験しながら学ぶことが出来るとともに、他のブースへも集客の効果が期待される。
- ・汎用により、対象を子ども以外にも広げることが出来る可能性がある。（観光客向け等）

『SDGsパズル』で遊ぼう！



令和元年11月20日実施

「子どもと遊べるSDGsゲームを作ろう！」レポート

5 アウトプット詳細 ゲームのアイデア【B班】

《遊び方》

1 京都のまち（碁盤の目）をモチーフにした巨大迷路を作り、迷路の中に、道が狭くて危険なところ（防災）、避難場所、観光名所などを配置する。

2 子供たちがバスになりきり（着ぐるみ等）、迷路のスタート（京都駅）からゴール（北大路バスターミナル）を目指して、SDGsの目標11を学びながらゴール（京都のまち）を目指して迷路を突破する。

《課題・今後の工夫点》

- ・場所の確保が必要

《その他》

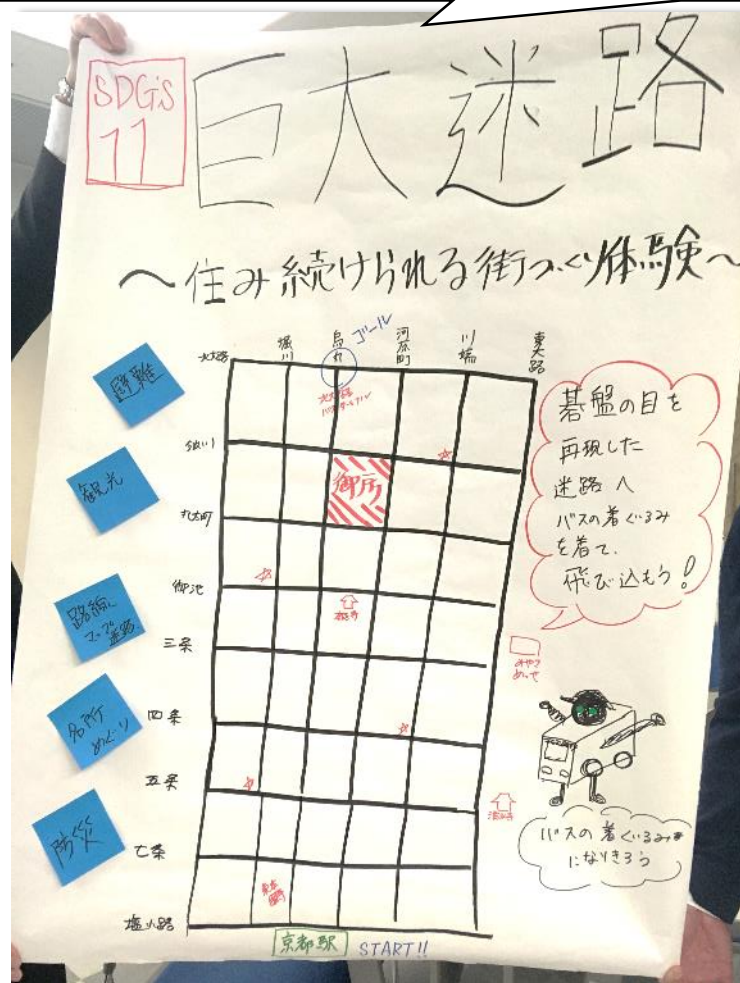
○ねらい

「SDG11 住み続けられるまちづくりを」を達成するためのゲームとして段ボールなどで作った巨大迷路で京都のまちを知る。

○ゲームの成果

- ・子どもたちに遊びながら安心・安全なまちづくりについて考えてもらうきっかけとする。
- ・バスになりきることで、道幅の狭くて危険なところだけでなく、京都の良いところも含めて体験しながら学んでもらうことができる。

巨大迷路で京都を知ろう
～住み続けられるまちづくり体験～



令和元年11月20日実施

「子どもと遊べるSDGsゲームを作ろう！」レポート

5 アウトプット詳細 ゲームのアイデア【C班】

《遊び方》

1. SDGsの17の目標の番号と、それにちなんだ京都の名所、人物、歴史が書かれた170枚のカードを中央に置いて、そこから参加者が順にカードを引いていく。
(山はいくつかに分けてでも1つでもOK)
2. 各参加者の前にはSDGsのマークがあるので、引いたカードを、カードに記載された番号の書かれたマーク上の場所に置いていく。
3. マーク上の17カ所全てのカードを一番早く揃えた人が勝ち。

《課題・今後の工夫点》

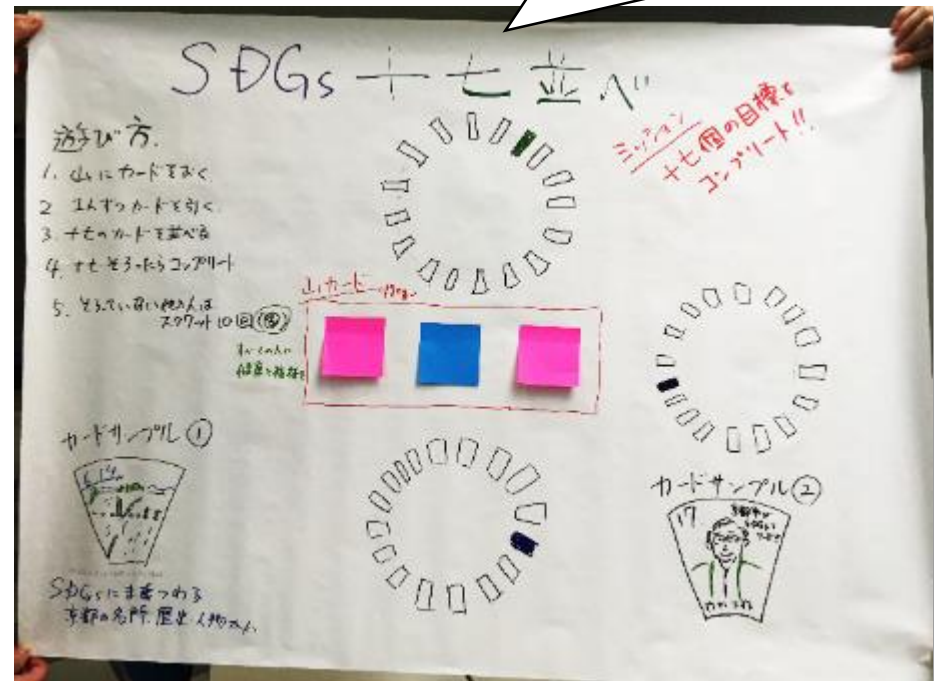
- ・カードを引いた子どもたちが、ゲームを通して実際に何か行動をするところにまでつなげるアイデア
- ・カードの内容（市民募集、空白カードを用意しておいて、イベント会場で子どもたちが自由に考えるなど）

《その他》

- ・カードが揃わなかった人（負けた人）はスクワット10回（目標3にちなんで）
- ・坊主カードみたいなものも混ぜておいて、引いた人はスクワット10回
- ・カードを参加者同士で交換できる←条件詰める必要あり。
- ・京都にゆかりのある歴史上の人物が、エネルギー（目標7）についてコメント
- ・鴨川の景色（目標6、14）
- ・門川市長がパートナーシップについて語る など
- ・人物のほかに「魚が話す」など

SDGs十七並べ

～十七個の目標をコンプリートせよ！～



令和元年11月20日実施

「子どもと遊べるSDGsゲームを作ろう！」レポート

5 アウトプット詳細 ゲームのアイデア [D班]

《遊び方》

- ・碁盤の目のまちの場所をSDGsスポットに見立てて街歩きを行う。
- ・受付ブースでは、時代衣装レンタルやまちあるきMAPをもらえ、スポットをまわるとSDGsに関する景品 (doggy bag/タッパー), 割引券がもらえる。

《課題・今後の工夫点》

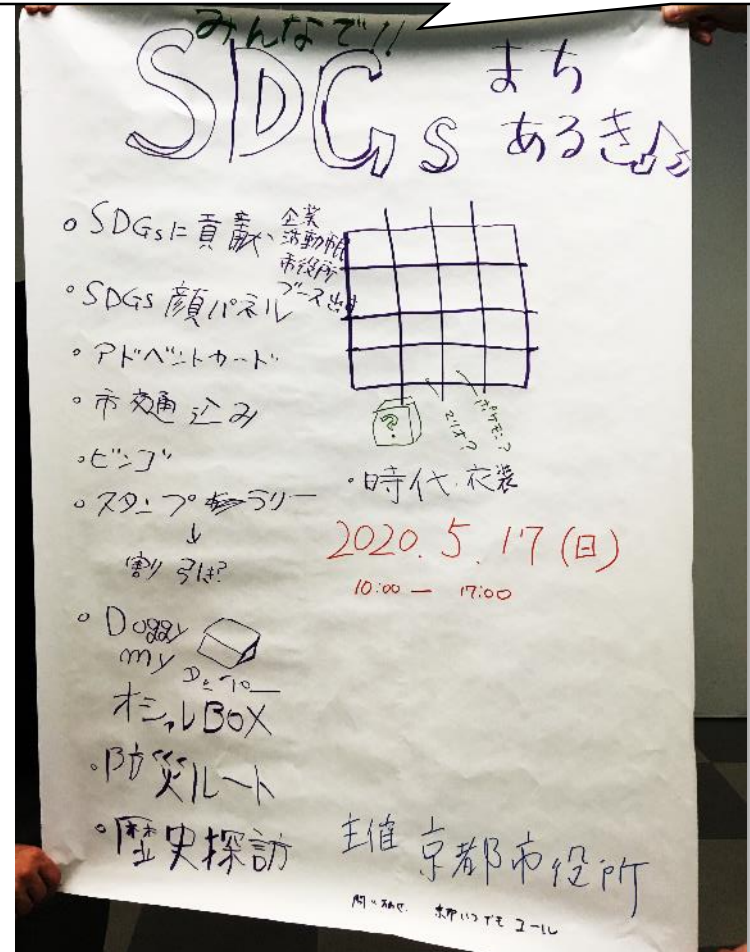
- ・ブースはあくまで受付であり、当初のゲーム想定からは、少し離れているが、既存事業 (まちあるき, 防災, 歴史探訪) の視点も取り入れられており、区民まつりに限らず、ひろくイベントでSDGs要素で協業がうまくいけば、相乗効果が高まる。
- ・各碁盤の目の場所に効果的なSDGsスポットを具体化していくことが必要になる。

《その他》

- ・碁盤の目の場所にSDGsに関係するような企業やお店, まちのシンボルをまわり, まちのSDGsに理解を深める。
- ・まちあるきのスポットがビンゴやスタンプラリーになり, 集めると割引券等に活用できる。
- ・市バス地下鉄との協業も考える。



みんなで!! SDGsまちあるき



令和元年11月20日実施

「子どもと遊べるSDGsゲームを作ろう!」レポート

5 アウトプットサマリー② 子どもに伝えるゲーム

○ ゲームのアイデア

～子どもたちにステキな未来を伝える～

私たちからの提案

17ならべ・改「SDGsでつながるビンゴ！」

《遊び方》（参加者は2～4名程度を想定）

1. 参加者ごとに台紙を準備
2. 17の目標と説明が記載されたカードを、17か所に並べる。並べ方は自由。
3. SDGsの取組を具体化したカード(2のカードとは別のもの)を準備、全て表をむけて、並べる。
4. 参加者は並べてある好きなカードを、順番に1枚ずつとる。(カードをとるまで裏の番号をみることは出来ない)
5. カードの裏に書いてある番号と、台紙の同じ番号のところにカードを置く。
6. 矢印のイメージで、3か所揃った場所の数を競う。
7. 御所(SDGsマーク)は、ビンゴでいう中央穴あき部分の扱い

押しポイント②【参加賞】 SDGs コラボパインアメ！ (法人向けに作成可能!)

こういう場面でオススメです！

- お店にご来店されるお客様への販促に
- 会社周年記念の販促に
- 各イベントでご来場されるお客様への販促に
- 新商品の販促に

様々な場面でキャンディを配ってみてはいかがでしょうか？

出典：パイン株式会社

押しポイント③

1番気に入ったカードを持って帰ってもらう。
⇒ 子どものコレクション心をくすぐる。

『SDGsでつながるビンゴ』

押しポイント①
京都の碁盤の目を模した台紙！



きれいな鴨川サイコー！

6



残さず食べな
あきまへん

12



⇒ 碁盤の目があるところなら、他区へも横展開可能！

令和元年11月20日実施

「子どもと遊べるSDGsゲームを作ろう！」レポート

6 さいごに

- ・ 市民協働ワークショップに参加いただいた皆さま、
 - ・ 市民協働ファシリテーション育成研修
講師の野村様・芝池様、
研修事務局・所管課・研修参加者の皆さま、
- 誠にありがとうございました！

