

5 ゲームの進め方








[ゲームのルール]

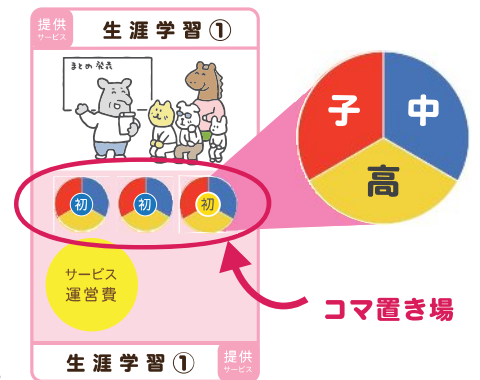
- ・カワサキタウンの10年後、20年後、30年後の社会情勢に合わせたミッションを達成するために、人口（コマ）や経費（コイン）を動かしたり、公共施設で提供するサービスを見直したり、施設の存続を検討していきます。
- ・アニマル市民の様々なニーズにあわせて、公共施設をムダなく活用すること、そしてどこよりも魅力的なまちを作り出すことでゲームの勝敗が決まります。
- ・なお、このゲームの正解は1つではありません。グループごとに公共施設の未来のあり方について考えて話し合ってみましょう！

[使うものの紹介]

<コマ>

- ・その施設のサービスを利用する人々を表しています。
- ・コマ置き場の種類によって、置けるコマが決まっています。

- ・・・赤 / 青 / 黄色のコマ、どれでも OK
-  ・・・赤のコマ=子ども・若者世代
-  ・・・青のコマ=働き・子育て世代
-  ・・・黄色のコマ=シニア世代

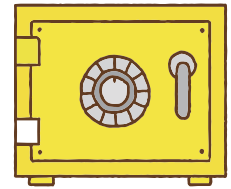


▲提供サービスカード

- ・中心地と住宅地の**コマを入れ替える事はできません**。
その理由は、住んでいる人に身近なサービスを提供する必要があるからだよ。
- ・コマは一時的に待機エリアに置くことができます。
各ターンが終了する時に、待機エリアにコマがあるとミッション不達成になるので注意！

<コイン>

- ・コインは経費を表しています。
- ・廃止したサービスの運営費だったコインは使うことができるよ。
- ・廃止した施設の維持管理費だったコインは**没収**されるよ。
- ・コインが余ったら、次のターンに繰り越して使えます。
余ったコインは金庫に置いておこう。
- ・施設の新設にはコインが必要です。



▲金庫

<提供サービスカード>

・サービス廃止の仕方

提供サービスカード上のコマを別のサービスに移動させて、全部コマがなくなったら廃止できるよ。

・サービスの入れ替え

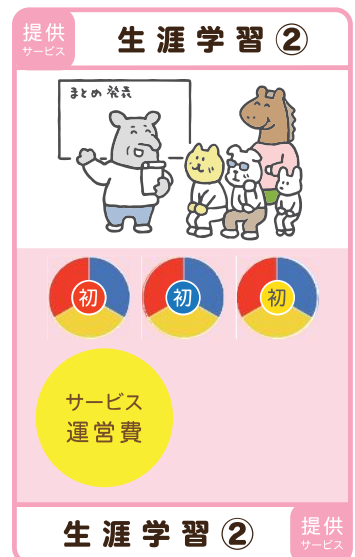
余っている提供サービスカードを差し替えて**サービスを入れ替えることができるよ。**

置けるコマが多いサービスカードを使ったり、サービス運営費が少ないサービスと入れ替えることを話し合ってみてもいいね。

・施設の廃止

施設上の提供サービスカードが全てなくなったら、施設を廃止することができるよ。

- ・提供サービスを入れ替えて施設の目的が大きく変わったら、**施設に名前をつけてもいいよ。**



▲提供サービスカード



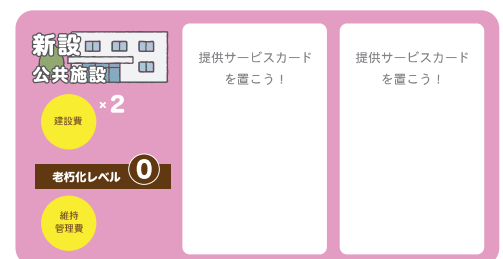
新しい施設名を
考えて付箋などに
書き出してみよう!

<新設公共施設カード>

- ・施設を新設する時には、このカードを**廃止した施設の上に置くよ。**
- ・提供サービスは**全種類**置けるよ。
- ・施設の新設にはコインを**2～3**消費するよ。
- ・コインの数や提供サービスカード置き場の数に**違いがある**ので、どれがよいか選んでね。
- ・裏面は更地カードになっているよ。建物がなくなるときに使うよ。



▲施設



▲新設公共施設カード

[ターンを進め方]

各ターンは、**社会情勢カード**に沿って進めていくよ。



① 10年後の社会情勢が書いてあります。

② アニマル市民になりきって発言しよう！

③ ミッションが書いてあるよ。上から順番に進めてみよう！

ターンごとに人口が増えたり減ったりするカワサキタウン。まちのサービスや施設をそのまま保つべきか。それとも、未来を想像して新しい施設のあり方に舵を切るのか！グループにいるアニマル市民と一緒に楽しいまちを目指そう！

[各ターンを進めるステップ]

① まずはコマの増減を反映させよう！

どこのコマを増減させるか話し合おう。

② コインの数の削減などに対応しよう！

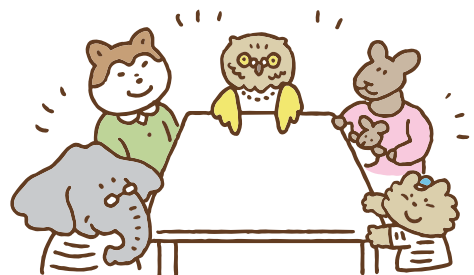
複合化、サービス・施設の廃止をするときは、まちの暮らしへの影響について話し合おう。



次のターンのことも考えながら進めるのがおすすめ！

③ ミッションがクリアできたら

「もっとこうだったらまちが豊かになる」という視点でサービスを変更したり、キラッと問題解決カードを使ったりしてみよう。



[点数のつけ方]

ターン3のミッションが終わったら、**発表シート**を記入します。下を書いてあるルールに沿って計算してみよう！



ムダなく施設を活用したチームにはいいことがあるかも！

10年後のミッションが達成していれば10点

20年後のミッションが達成していれば10点

30年後のミッションが達成していれば10点

余ったコインの数・・・ 枚×5=

投票前の点数

<input type="text"/>	点
<input type="text"/>	点
<input type="text"/>	点
<input type="text"/>	点
<input type="text"/>	点

投票数・・・ 枚×10=

合計点数

<input type="text"/>	点
----------------------	---

6 ⑥ どんなまちが魅力的か、出し合ってみよう！

ゲームの最後には、みんなで投票タイムがあります。

自分達のチームは、30年後にどんなまちにしたいかな？

まずは、「どんなまちが魅力的かな？」という視点で話してみよう。

優先したいことはなにか、考えておこう！

※時間がなければ、ターン1を進めた後に考えよう

全部実現できたらいいんだけど・・・特に優先したいことはなんだろう？



<どんなまちが魅力的？> ※2つ選ぼう

- ①多世代が集う居場所がたくさんある
- ②いくつになっても学びの場がたくさんある / ③時代に合わせて柔軟に変化する
- ④高齢者にやさしい / ⑤子育てしやすい / ⑥子どもの教育充実
- ⑦今までにない公共施設がある / ⑧スポーツ観戦や運動ができる
- ⑨IT(インターネットの活用)による効率化が進んでいる
- ⑩その他 ()

<どのサービスを充実させたい？> ※2つ選ぼう

- A 育児相談 / B 窓口サービス / C 生涯学習 / D 居場所
- E 福祉相談 / F 健康指導 / G 図書の貸出・返却 / H 小学校の教育
- I 活動・発表場所 / J 教養・レクリエーション / K スポーツ観戦・運動場所

7 ゲームスタート! ここからは、社会情勢カードを見てね!

🕒 20分
ターン1



🕒 5分

⇒⇒ **「グループで
ふりかえろう!**
どんなカワサキタウンにしたいか見えてきたかな?

🕒 15分
ターン2



🕒 5分

⇒⇒ **「全体：共有タイム」**
発表シートを使って、グループ毎に状況をみんなと共有しよう

🕒 1分

⇒⇒ **席替えをしよう!**

🕒 20分
ターン3



🕒 14分
グループ毎:

⇒⇒ **「振り返り・発表
に向けた準備」**

発表シートを記入して、
点数を計算しよう!

🕒 10分

⇒⇒ **ちょっとひと休み**

グループで「こだわったこと・推しポイント」「課題・しかたなくやったこと」「初期配置から変わったところ」「キャッチフレーズ」を話し合い、書き込もう。

また、**点数の計算**をしよう。投票数は後で書き込むよ。

発表は、カワサキタウンの職員キャラクター役がしよう!



キャッチ フレーズの 例

- ・子どもの未来を見据えたまちづくり
- ・多世代ふれあい充実タウン
- ・元気なシニアが子育てを支援するまち「全部充実、人も企業も生き生き、みんなで子育てセレブタウン」
- ・みんな生き生き合理タウン（手続きはITで、つながりはリアルで。後世に残す、潤沢な資金力を生かし）
- ・2面性のあるまち

🕒 10分

[全体：発表&質問タイム]

グループの発表内容、キャッチフレーズをメモしよう

グループ	メモ
1	
2	
3	
4	
5	

🕒 5分

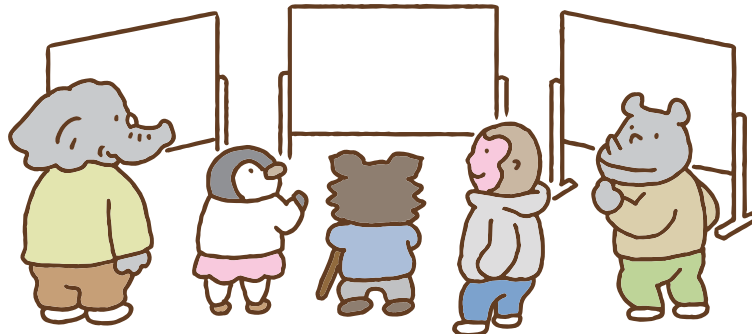
[投票タイム]

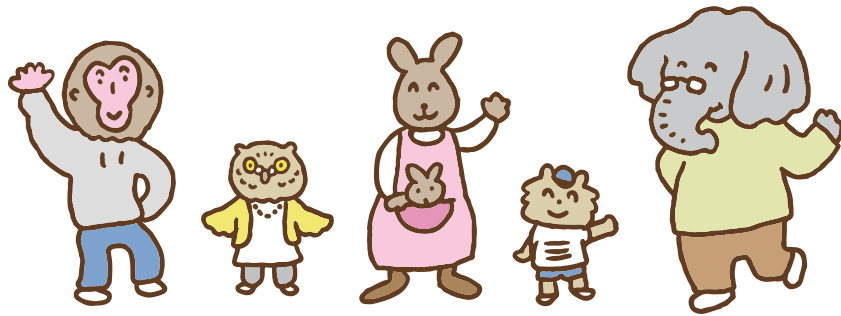
どのグループのカワサキタウン
が一番いいと思ったかな？
いいと思ったカワサキタウンの投票箱にコインを入れて行ってね。
1人につき2票投票できるよ。

🕒 5分

[結果発表]

票数を数えたら発表するよ！
一票につき10点もらえるよ。
合計何点になったかな？





おつかレッサー！

令和5（2023）年3月

川崎市