

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	主な対象	小学3年生以上
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) ゲームをする（約20分）
- (4) 逃げた場所やルートについて発表し合う（約10～20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10分）
- (6) ふり返りをする（約10分）
- (7) 後片付けをする（約5分）



準備物

野外活動センターで貸し出しできるもの

津波避難ゲームセット、サイコロ、ルールブック

利用者または団体で準備するもの

筆記用具

指導上の留意点

- 津波から逃げられた人、逃げられなかっ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 個人用ゲームボード（人数分） コマ（人数分）

【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