



## 「交通すごろく」

指導目標	<p>◎公共交通とクルマの役割の違いや問題点などを理解することができる。</p> <p>◎自分たちの日常生活の中での行動が地域社会の変化（環境、渋滞など）に関係していることを理解することができる。</p> <p>◎社会や地域のこと、他の人のことなどを考えて、自分自身の行動を選ぶ大切さを理解することができる。</p>
公共交通を教材とする利点	<p>交通すごろくゲームを通じ、「電車・バス」と「クルマ」の違いや、社会にとって良い行動（地域や人にやさしい行動）について学ぶことができる。ゲーム形式の授業であり、子どもたちの高い取組意欲が期待できる。</p>
対象学年	3・4・5・6年生
対応教科	社会、総合的な学習の時間（環境）、理科
標準校時	2コマ
学習構成	<div data-bbox="375 1003 1056 1070" style="border: 1px solid #92d050; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>1. 「交通すごろく」ゲーム！</p> </div> <div data-bbox="406 1075 459 1415" style="text-align: center;">  </div> <ul data-bbox="475 1075 1356 1415" style="list-style-type: none"> <li>・6人のグループに分かれ、交通すごろくゲームをおこなう。</li> <li>・掛け声にあわせて「電車・バス」カードか「クルマ」カードのいずれかを出し、全員がゴールするまで繰り返す（「電車・バス」カードは必ず3コマ進めるが、「クルマ」カードは、出す人数によって進めるコマ数が変わる）。</li> <li>・全員がゴールした後、グループごとに、出したカードの枚数を記録する。</li> </ul> <p data-bbox="475 1299 1356 1415">※2ゲーム目以降は、実社会をシミュレーションする意図で、クルマカードの割合が一番高いグループは公共交通の本数が減り、「電車・バス」カードは2コマしか進めなくなる、などルールを変更可。</p> <div data-bbox="375 1429 1056 1496" style="border: 1px solid #92d050; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>2. 結果のまとめ</p> </div> <div data-bbox="406 1512 459 1742" style="text-align: center;">  </div> <ul data-bbox="475 1512 1356 1742" style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム結果（使ったカード枚数）でグラフを作成する。横軸にクルマカードの割合、縦軸に公共交通カードとクルマカードの合計枚数をプロットする。</li> <li>・グラフより、クルマが多いグループほど、移動するのにたくさんの枚数が必要なことが分かり、クルマが多い社会では渋滞が起こり、環境に良くないことを理解する。</li> </ul> <div data-bbox="375 1758 1056 1825" style="border: 1px solid #92d050; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>3. 社会的ジレンマを考える</p> </div> <ul data-bbox="475 1836 1356 1982" style="list-style-type: none"> <li>・クルマが渋滞や環境に良くないことを知りながら、問題が改善されない原因を「社会的ジレンマ」の概念を用いて理解する。</li> <li>・社会的ジレンマを解決するためには、「他の人」や「地域」を大切に思う気持ちが重要であることに気づく。</li> </ul>

## 「交通すごろく」ゲームの進め方

「交通すごろく」は、すごろくゲームを通じてバス・電車、クルマを使った移動を擬似体験することで、過度なクルマ利用と渋滞の関係や、環境問題の関係を知り、さらに社会にとってよりよい行動について考えてもらうことを目的としています。参加者を6人程度のグループに分けて、ゲームを進めます。

### 用意する道具

- ・すごろく盤（スタートの〇〇駅を出発してゴールの〇〇駅を目指す「すごろく」）
- ・乗り物カード（「クルマ」「電車・バス」カード、1人各10枚程度）
- ・コマ（人数分、異なる色を準備）
- ・記録シート、結果シート



## ゲーム開始！

### 1 ゲーム目

- ◆「せーの！」の掛け声にあわせて、6人が一斉に「クルマ」または「電車・バス」カードを出します。
- ◆「クルマ」カードは最大6コマ進めますが、「クルマ」を出す人が多いと、渋滞のため進めるコマ数が少なくなります。「電車・バス」カードは必ず3コマ進めます。
- ◆カードの枚数を記録します。
- ◆これをグループ全員がゴールするまで繰り返します。
- ◆最後に、グループ全体の出したカードの枚数を数えます。

※大事なルール  
出すカードを相談しないこと！  
カードを同時に出すこと！

<進めるマス数の早見表>

		「クルマ」カードを出した人数					
		1人	2人	3人	4人	5人	6人
進めるマス	クルマ	6	5	4	2	1	0
	電車・バス	3	3	3	3	3	3

### 2 ゲーム目 ※時間があればルールをかえて

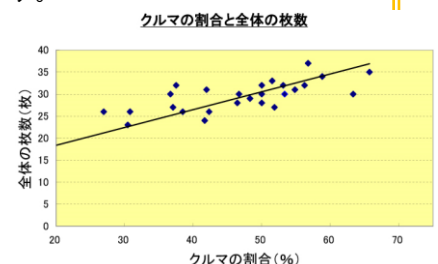
- ◆ルール変更シナリオ（例）
  - みんながクルマばかりを使って、電車やバスの利用者が少ない場合、交通事業者は経営改善のために、電車やバスの本数を減らすことが考えられます。そのため、1ゲーム目で「電車・バス」の利用が少ない（枚数が少ない）グループは、サービスレベルが下がり、進めるコマ数が3→2コマへ減ることにします。
  - 逆に、「電車・バス」の利用が多い（枚数が多い）グループは、バス会社のサービスが向上したため、進めるコマ数が3→4コマへ増えます。
- ◆上記のルールで、再びすごろくゲームを行います。

### 3 ゲーム目

- ◆ルール変更シナリオ（例）
  - 高齢化社会になりました。じゃんけんで負けた人はおじいさん、おばあさん役になってください。歳をとってクルマが運転できなくなったため、「クルマ」カードを出すことが出来ません。
- ◆上記のルールで、再びすごろくゲームを行います。

## 結果のまとめ

- ◆ゲーム毎のカード合計枚数と「クルマ」カードの割合を計算し、グラフを作成します。（横軸に「クルマ」カードの割合、縦軸にカードの合計枚数でプロットします。グループ数×ゲーム回数の数だけプロットできます。）
- ◆グラフは、「クルマ」カードの割合が高いほど、全体枚数が多くなると見えます。これよりクルマの利用が多いと、全体の枚数が多い、すなわち不効率な社会であることを示します。
- ◆また「クルマ」カード、「電車・バス」カードそれぞれのCO<sub>2</sub>排出量を示したうえで、各チームのCO<sub>2</sub>の量を計算します。この結果より、クルマの利用が多いとCO<sub>2</sub>が多い、すなわち環境に悪いことを示します。



※ゲームの詳しい説明が、公益財団法人交通エコロジー・モビリティ財団ホームページにあります。  
<http://www.mm-education.jp/pdf/pdf04.pdf>