

風が吹けば桶屋が儲かる式

生物多様性 まんだらカードゲーム

私たちは、様々な「自然の恵み」を受けながら生活しています。「衣・食・住」のどれをとってみても、自然と切りはなして考えることはできません。豊かな自然は、水や空気や土や鉱物、そして実に様々な生物たちによって構成されています。

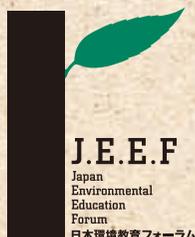
この「生物多様性まんだらカードゲーム」は、私たちの暮らしと多様な生物たち、さらには自然界と私たちがどのようなつながりがあるのかを、ゲーム感覚で楽しみながら考えてみるためのカードゲームです。所要時間は1時間～2時間、1グループ4名前後で実施できます。

ぜひ、職場の研修や大学のゼミ、あるいは小学校、中学校、高校の授業などで試してみてください。環境問題や生物多様性について、いろいろな話題で盛り上がるはずです。

また、2010年秋に日本で開催される生物多様性条約の締約国会議(COP10)を機に、改めて私たちの暮らしが豊かな生物たちによって支えられていることを、思い出してみてくださいはいかがでしょうか。

公益社団法人 日本環境教育フォーラム

*このカードゲームは、平成22年度独立行政法人環境再生保全機構地球環境基金の助成を受けて作成しました。



～風が吹けば桶屋が儲かる式～

生物多様性まんだらカードゲームの手引き

ねらい

人間が生きていく上でいかに自然や生物に支えられているかの実感を得るきっかけづくり。また生物多様性の意味を考える動機付け。

プログラムの目標

カードを複数つなぎ合わせて一連の小話やストーリーをつくる。
ストーリーの中から自然と生物、生物同士、自分自身と自然や生物とのつながりを見つめる。
日常生活の中ではなかなか目を向けることのなかった自然や生物からの恩恵を一つ一つふりかえることで、改めて生物が多様であることの大切さを考える。その考えるきっかけづくりを行う。

対象と人数

3名以上。(3名～5名で1グループ)



生物多様性まんだらカードゲームの進め方

プログラムの流れ

所要時間：約60分～90分

導入 (約15～20分)

グループ分け (5分)

- ① 3名～5名程度を1つのグループとしてテーブルを囲んで座っていただきます。
- ② リラックスするために簡単に自己紹介。
例) テーマ:これまで飼ったことのある生物などを順番に話してリラックス。



ウォーミングアップ (15分)

- ① 江戸の絵が描いてあるペーパーを1人1枚配布します。6枚のイラストの順番を自由に組み合わせてストーリーをつくります。絵から連想して自由にストーリーを作りましょう。
※添付のワークシートを参加者分コピーしてお使いください。
- ② 10分ほど時間が経てば、テーブル毎でどんなストーリーができたかそれぞれお披露目して、見比べてみましょう。



「風が吹けば桶屋が儲かる」ストーリー例

「風が吹けば桶屋が儲かる」

1. 大風で土ぼこりが立つ
2. 土ぼこりが目に入って、盲人が増える
3. 盲人は三味線を買う (当時、三味線は盲人が弾いた)
4. 三味線に使う猫皮が必要になり、ネコが殺される
5. ネコが減ればネズミが増えて、ネズミが箱をかじる
6. 箱の需要が増え箱屋が儲かる



展開1 (約20～30分)

小ストーリーづくり



- ① ここからカードを使用します。テーブルに全カードを表を向けて広げます。
- ② 太枠線9枚のキーカード (p.5参照) を裏返しにして、1人1枚、好きなカードを引いてもらいます。残った裏返しのキーカードは表を向けます。引いたカードをもとに、残った全カードから好きな2枚を足して、合計3枚で小ストーリーをつくります。ストーリーは自由です。「○○○つながり」や小話でも大丈夫です。
※最初に選んだカードはどの位置にきて構いません。並べ方も自由です。
- ③ 各自で3枚のストーリーが完成したら、どんなストーリーが完成したかをテーブル毎で発表してみましょう。



展開2 (約20~30分)



中ストーリーづくり

- ①ここからはグループワークになります。
- ②進行者よりお題となるカード1枚を参加者に向けて提示します。(太枠のキーカード9枚から進行者が好きにチョイス)
- ③各グループは提示された1枚のキーカードにその他全カードの中から6枚を足して合計7枚のストーリーづくりを行います。チームで相談してつくってもらいます。
- ④15分ほど経てば、どんなストーリーができたかを各グループ毎にプレゼンテーションをしてもらいます。
- ⑤同様に2回戦目を行う。(時間があれば別のカードを提示して2回戦)
※指示されたカードの位置はどこに置いても構いません。



POINT!

同じお題でも必ず各グループで違うストーリーになるので、そこを中心に楽しむ。余裕があればプレゼンの方法を工夫するように促すとユニークな発表となる。

展開3 (約20~30分)



大ストーリーづくり

- ①最後は各グループで生命の源である「海」カードをお題に、残る全カードをつなげてストーリーをつくります。
- ②各グループでどんなストーリーができたかをグループ毎にプレゼンテーションします。

POINT!

全ストーリーを説明すると時間がかかるため、要点を押さえて、つながりのある部分を説明してもらうとよい。



まとめ (約10~15分)

- ①1人に1枚ふりかえりシートを配布します。つながたカードを見渡ししながら、まずはワークシートを個人で記入する。
※添付のワークシートを参加者分コピーしてお使いください。
- ②個人で書いたものをもとにグループ内で感想を共有します。
- ③進行者からまとめの話をします。

POINT!

直接はつながっていないカードでも遠くでつながってくること、日常生活に中でもさまざまな生態系とのつながりや恩恵を受けていることなどを確認する。



生物多様性まんだらカードゲームの進め方

プログラムのポイントと準備物

実施ポイント

- 導入の「風が吹けば桶屋が儲かる」ストーリーは正解を導き出すものではなくストーリーづくりを面白がるものとして行う。参加者がつくったストーリーを尊重する。「風が吹けば～」ストーリーはあくまでも1例として捉える。
- 3枚～7枚～全カードと順にストーリーづくりに慣れていってもらう。
- カードから思い起こすイメージや表現方法を尊重して、カードの写真や絵からイメージできるものであればどんな発想でも大丈夫とする。
- 最後は日常生活の中で人類がいかに生物多様性から恩恵を受けているかを考えるきっかけになったことをふりかえる。

準備するもの

➡ 20名を想定した場合

- 多様性まんだらカード …………… 54枚組み1セット×4セット (5名1グループ)
(あらかじめ太枠線のキーカード9枚は分けておくとスムーズ)
- 鉛筆 …………… 20本
- 風が吹けば～ワークシート …………… 20枚 (人数分)
- ふりかえりワークシート …………… 20枚 (人数分)
- A4裏紙 …………… 適量 (1人1枚程度)

➡ 会場セッティング

- 長机2本を1島として島を囲んで3名～5名がイスに座る
(上記のスタイルで人数に合わせてグループをつくる)

※カードを並べるため、机の上がなるべく空くように手荷物は机の上には少なくする。

※事前の留意作業

カード1式が揃っているかのチェック。特に他とまざっていないようにする。



参考文献・参考HPなど

環境省、生物多様性パンフレット。例) 「いのちは支えあう 第3次生物多様性国家戦略」
環境省、生物多様性HP: <http://www.biodic.go.jp/biodiversity/>
COP10愛知・名古屋多様性HP: <http://www.cop10.jp/aichi-nagoya/index.html>

カード一覧 (54枚) 色の付いた太枠左端がキーカード (9枚)

医療



住まい



農産物



海産物



空気



水



衣



文化



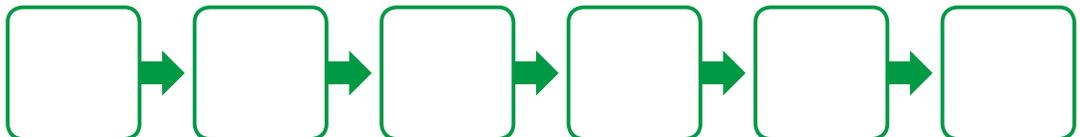
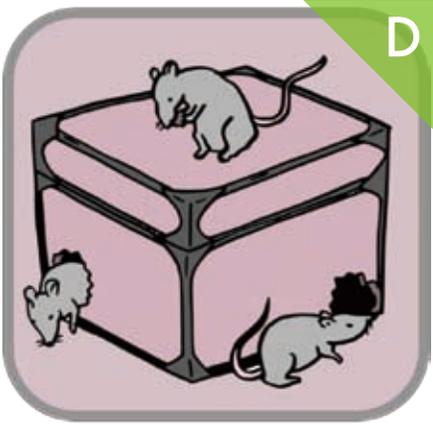
エネルギー





ストーリーづくりウォーミングアップ!

A~Fの絵を並びかえて、ストーリーを作しましょう。



風が吹けば桶屋が儲かるストーリーワークシート

プログラム体験のふりかえり

① プログラムを楽しむことができましたか？

(どのような点でそう思いますか)



② カードを使った体験の達成感は？

(どのような点でそう思いますか)



③ 生物や生物多様性を身近なものに捉えられましたか？

(どのような点でそう思いますか)



④ カードゲームを通して、様々なシーンをつなげてみました。

日常生活のどのような場面で生態系と自分との関わりを感じることが出来ますか？



風が吹けば桶屋が儲かる式～生物多様性まんだらカード～

プログラム体験のふりかえり

- 5 体験を通して分かったこと、発見できたこと、何でもご意見・ご感想をお聞かせください。



企画制作：社団法人日本環境教育フォーラム

〒160-0022 東京都新宿区新宿5-10-15 ツインズ新宿ビル4階
TEL. 03-3350-6770 FAX. 03-3350-7818

制作協力：(株)アーバン・コミュニケーションズ

この冊子およびカードの無断での複写複製（コピー）は硬くお断り致します。

© Japan Environmental Education Forum 2010

*このカードゲームは、平成22年度独立行政法人環境再生保全機構地球環境基金の助成を受けて作成しました。