

## 記者会見資料

### 資料提供

提供年月日：令和3年(2021年)3月23日

部 局 名：総合企画部

担 当 課 名：企画調整課

係 名：企画第二係

担 当 者 名：野玉、小嶋

内 線：3312

E-mail : kikaku02@pref.shiga.lg.jp

### 子ども向け基本構想啓発ツール

## 「滋賀県基本構想ゲーム・びわスゴ」が完成！

### ～成安造形大学とのコラボ企画～

県では平成31年4月に滋賀県基本構想を策定し、県民参画のもと、「みんなで目指す2030年の姿」の実現に向けて、取組を進めているところです。

この度、次代を担う子どもたちに、基本構想を楽しく学んで、自分事として考えてもらうことを目的に、成安造形大学の学生の皆さんとともに、子ども向け基本構想啓発ツール「滋賀県基本構想ゲーム びわスゴ」を作成しましたのでお知らせします。

なお、「滋賀県基本構想ゲーム びわスゴ」は、県内100か所の放課後児童クラブに配布する予定であり、ぜひ、子どもたちに遊びの中で活用していただき、基本構想や滋賀県の未来について考えていただくきっかけになることを期待しています。

### 「滋賀県基本構想ゲーム びわスゴ」とは

滋賀県を舞台にしたすごろく型のゲームです。プレイヤーは、琵琶湖一周(ビワイチ)をしながら、県内各地を巡ってアイテムカードと基本構想カードを集めます。基本構想カードには、基本構想の「みんなで目指す2030年の姿」と、その実現に向けて課題となることや起こるかもしれないリスクが、子ども達にも分かりやすいように書かれており、ゲームを楽しみながら基本構想を学んでいただけます。(別添「びわスゴイメージ」参照)

#### ★滋賀県を舞台にした、すごろく型ゲーム！

小学校低学年から高学年まで、誰でも楽しく参加できます。

#### ★プレイヤーはビワイチをしながら県内各地を巡ります！

マスには県内各地の名所や名物等が書かれており、「まるわかりブック」で詳しく学べます。

#### ★成安造形大学の学生が制作！

学生の皆さんは、基本構想タウンミーティングで基本構想を学ぶことから始め、学生自ら考案した4種類のゲームを提案いただいた中で、「びわスゴ」を採択・作成しました。

#### ★すごろくのコマとサイコロは、「びわこ材」を使用！

持続可能な滋賀を目指す基本構想の理念に合致するよう、コマとサイコロは、滋賀県で伐採された地域材「びわこ材」を使用して作成しました。

#### ★放課後児童クラブの子どもたちに、試作品を体験してもらい、意見を踏まえて作成！

放課後児童クラブで子どもたちに実際に遊んでもらい、その感想や意見を参考にしました。

<ゲームシート>

マスには滋賀県各地の名所や名物などが書かれています。※実際は A1 サイズです。



発行所：滋賀県（滋賀県立総合研究機構）  
 制作：2017年3月  
 制作：滋賀県立大学 地域情報センター  
 〒525-8580 滋賀県彦根市三ツ木 1-1-1  
 電話：075-831-5100（受付時間：9時～17時）

### <基本構想カード>

基本構想の「みんなで目指す 2030 年の姿」と、その実現に向けて課題になることや起こるかもしれないリスクについて、子どもたちにも分かるよう、できるだけ平易な言葉で書かれています。

表面:課題や想定されるリスク

裏面:みんなで目指す 2030 年の姿



### <コマとサイコロ>

滋賀県で伐採された地域材「びわ湖材」を使用して作成されたコマとサイコロです。コマにはびわ湖を一周するサイクリストが描かれています。また、サイコロの1の目は「びわ湖」になっています。



### <アイテムカード>

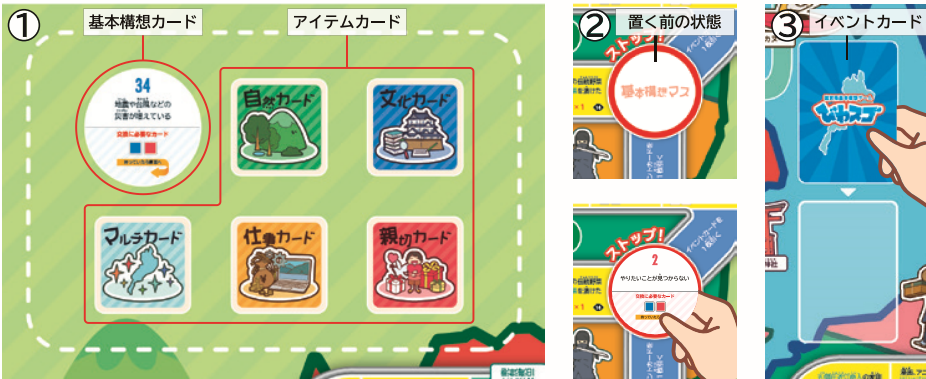
「親切カード」「仕事カード」「文化カード」「自然カード」「マルチカード」の5種類があります。必要なアイテムカードを集めると基本構想カードと交換することができます。基本構想カードは 10pt、アイテムカードは1ptで、ゴールした時の合計ptの多さを競います。



### <イベントカード>

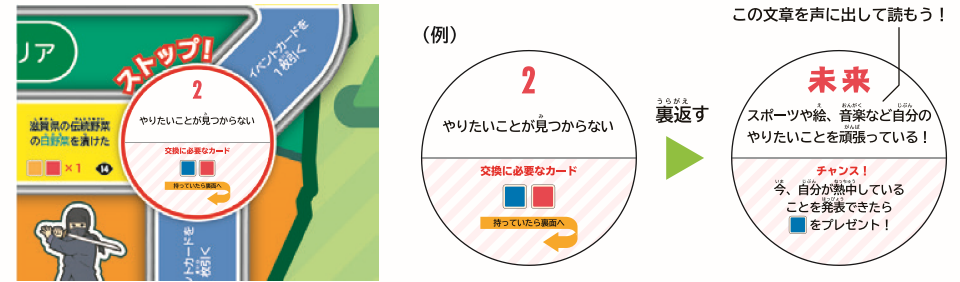
イベントカードは 32 種類あり、じゃんけんアイテムカードが貰えるといったミニゲーム等が書かれています。

1 ゲームを始める前に、必要なカードを置こう！



- ① ゲームシートの左上に「基本構想カード」と「アイテムカード」をすべて置く。
- ② 5つの「基本構想マス」に「基本構想カード」をランダムで1枚ずつ置く。
- ③ 「イベントカード置き場」にすべての「イベントカード」を裏向きにして置く。

3 基本構想カードをゲットしよう！



- ・このマスに来たら、必ずストップ！
- ・「基本構想カード」に書いてある必要な「アイテムカード」を持っていれば、カードを裏返す。
- ・裏面の文章を声に出して読んでから、必要な「アイテムカード」と交換で「基本構想カード」をゲット！
- ・「チャンス！」に書いてあることを言えたら、そこに書かれた種類の「アイテムカード」がもらえるよ！
- ・交換した「アイテムカード」はゲームシートの左上に戻し、そこから新しく「基本構想カード」を1枚取り出して、交換したところに置こう。

2 アイテムカードを集めながら進もう！

(例)

東海道と中山道が合流する宿場町草津の草津宿本陣に行った

1 × 1 2

アイテムカード: 自然カード, 文化カード, 仕事カード, 親のカード, マルチカード

・「黄色マス」に止まると「アイテムカード」がもらえるよ！「マルチカード」は、他のすべてのアイテムカードの代わりになるよ。

・集めたカードは自分の「プレイヤーシート」に置こう。

イベントカードを1枚引く

イベントカード

・「青色マス」に止まったら「イベントカード」を引いてカードに書かれたことをしよう！「アイテムカード」がもらえることがあるよ。

・使い終わった「イベントカード」は下の四角に置こう。

4 全員が滋賀県を1周したらゲーム終了！

ゴールした順番に

1位→10pt 2位→5pt  
3位→3pt 4位→1pt

+ アイテムカード 1枚 1pt  
基本構想カード 1枚 10pt

= この合計ptが1番高かった人の勝利！！

マスの説明

- ・「黄色マス」に止まると「アイテムカード」がもらえるよ！
- ・「青色マス」に止まり「イベントカード」を引くと、何かが起こるかも...？
- ・「赤色マス」に止まると1回休み。時には休憩も必要！
- ・「青緑色マス」に止まると、うみのこやカヌーに乗って移動することができる！

プロジェクト演習担当教員  
石川亮、大草真弓、田中真一郎

# 滋賀の [未来カード] プロジェクト

## 「滋賀県基本構想」とは？

～変わる滋賀 続く幸せ～

みんなで目指す 2030 年の姿

40 項目の観点で、10 年後の暮らし方・幸せ・社会・未来を、一人ひとりが考える

## 「滋賀県基本構想」をみんなで考えるコミュニケーションツールを作る

2019  
年度

スタート

ミッション!

- ターゲットは小学校 3 年生。
- 楽しみながら知り、10 年後の未来を作っていく!

### ファシリテーション特別講座

- コミュニケートを展開していくには？
- コミュニケートの中で相手の考えを引き出すには？



特別講師=北川雄士氏：(株) いるあわせ

### タウンミーティング参加

- 一般社会人とのディスカスを通して…
- 「滋賀県基本構想」を自分ごととして理解する



滋賀 X SDGs 交流会@大津・彦根



お話だけでは実感がない

生活を考えないと勝てない

遊んでいるうちに…

### プラン&デザイン

- 生活実感を持って小学生に伝えるためには？
- 「ゲーム」の構造は？「あそび」の構造は？
- コミュニケーションを生むためのきっかけは？
- 「滋賀ならではの」って？

### Let's Declare SFGs!

カードのイメージから  
宣言文を考える!  
どんなカードも  
想像力で宣言文に!

### びわ湖とふな寿司

アイテムカードの  
絵から発想し、  
ミッションカードを  
ゲット!!

### プロトタイプ ver.1.0

#### さざなみ村は大騒ぎ

問題の解決方法はいろいろ  
協力するかな? 抜け駆けするかな?  
どう切り抜けるかは君次第!

#### びわスコ

琵琶湖をめぐる、  
発展カードや  
アイテムカードなどカードを集め  
問題を解決できればOK!

2020  
年度

### プロトタイプ ver.2.0

- ルールやテキストのブラシアップ
- ビジュアル/デザインのブラシアップ



児童クラブ指導員からの  
フィードバック

### 子ども テストプレイ 1st

@仰木の児童児童クラブ

- 約 10 日間にわたり、小学生約 100 人に 4 つのプロトタイプ Ver.2.0 を実際に遊んでもらい、子どもたちの遊び方や反応をフィードバック

### 印刷 量産



コスト見積り・仕様確認・色校正を重ね  
入稿データへ

### 県へのプレゼン・ 採用作決定

- ルールがシンプルな「びわスコ」を採用決定!



コロナ禍のため mtg の多くはオンライン

### 本作化検討

- ゲーム性・学習効果の推敲
- テキストチェック
- 県内各所への確認作業
- 印刷仕様の詰め・入稿



規模にもわたる入念なテキストチェック

### 滋賀県基本構想ゲーム びわスコ

- 楽しみながら滋賀の未来を考えるゲーム  
【ゲームシート】【カード類】【コマ】
- わかりやすく伝え届けるためのツール  
【まるわかりブック】【パッケージ】

ゲームデザイン：中谷 隆・三輪 泰生

県内の  
児童クラブ  
100ヶ所に  
配布

あがり!