

滋賀県消費生活ゲーム 遊び方（アレンジ編）

「基本編」の遊び方以外にも、色々な遊び方が楽しめます。ここでは、パターン1～4のアレンジ例を紹介しています。これ以外にも色々な遊び方ができると思いますので、遊ぶ時間や年齢等に応じて、自由にアレンジして、楽しくお使いください！

パターン1

メニューリストを使って、買い物の計画をしたうえでゲームをする

- 「買いものカード」に書かれている商品のメニューリストがありますので、リストを見て、あらかじめどんな商品がほしいかを計画してからゲームを始めることもできます。
- ゲームが終わった後、計画通りに買い物ができたか振り返ることで、「計画を立ててお金を使うこと」について考えるきっかけとなります。

メニューリストに、商品が表示されています。ただし、「レア」なカード（※）の中身はここには表示されていません。

※「レア」なカードは、1枚ずつしか入っていません。

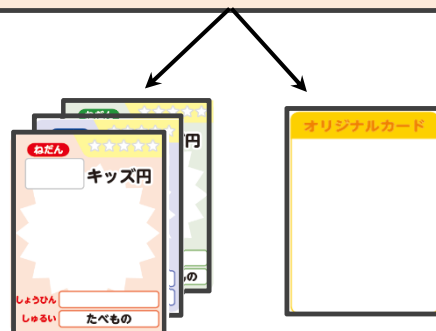


パターン2

オリジナルカードを作る

- 「やることカード」「買いものカード」には、何も書かれていないカードを用意しています。
- これは、自分たちで「やること」を増やしたり、好きな物の絵を描いたりして、オリジナルカードを作るために用意しているものです。
- オリジナルカードを作って、ゲームをより楽しんでください。

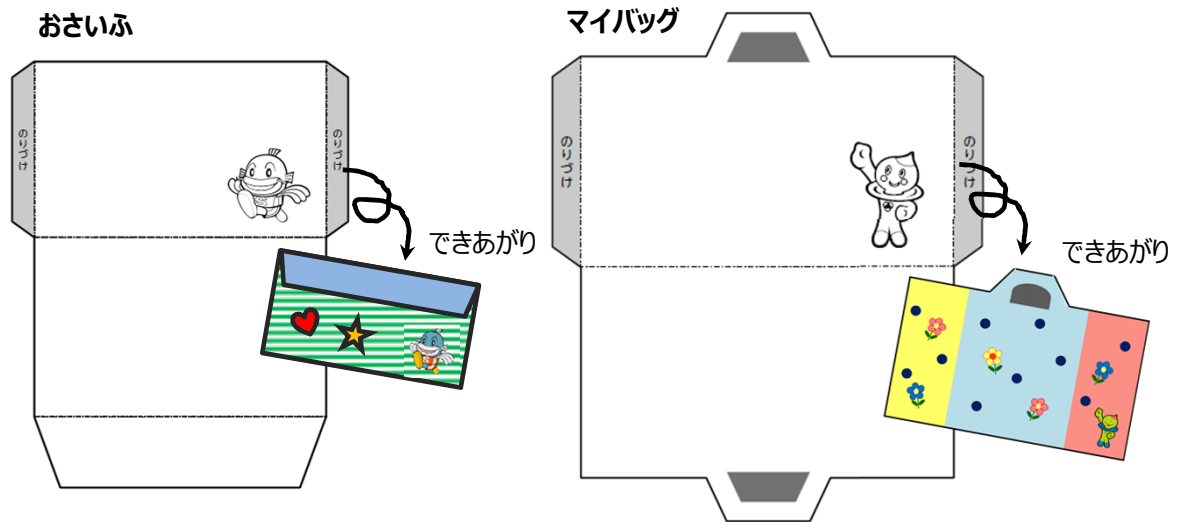
自分たちで考えて、「買いものカード」の商品や、「やることカード」の「やること」を増やしてみましょう！



パターン3

おさいふとマイバッグを作って、ゲームで使う

- おさいふとマイバッグが作れる工作シートが入っています。
- はさみとりのりで形を作ったら、好きな絵を描いたり、色をぬって、オリジナルのおさいふ・マイバッグを作ってください。
- すごろくゲームをするときに、「お金カード」をおさいふから出し入れしたり、「買いものカード」をマイバッグに入れたりすると、お買い物気分が楽しめます。



パターン4

自分たちで色々な勝ち負けのルールを決めて遊ぶ

ゲームの勝ち負けについては

- ①早くゴールした人が勝ち もしくは
 - ②手に入れたカードに書かれた☆の合計数の多い人が勝ち
- のいずれかを想定していますが・・・

→ ①②以外に、**自分たちで勝ち負けのルールをアレンジして遊んでも、もちろんOKです！**

- (例) ・計画していた商品と同じ商品が買った数が多い人が勝ち。
・自分たちで作ったオリジナルカードを手に入れた人が勝ち。
・残っているお金が一番多い人が勝ち など

〈「やることカード」に記載されているマークについて〉



「ぬれ手禁止マーク」・・・ JIS S 0101 で規定されています



「STマーク」・・・ 一般社団法人 日本玩具協会