

Wake Up Japan × フリー・ザ・チルドレン・ジャパン教材
中高生向け戦略シミュレーションゲーム

School CHANGE



Photo by Free The Children Japan

Wake Up
Japan

WE FREE THE
CHILDREN

目次

はじめに	2
ワークショップ概要	3
ワークショップの進め方	4
主旨説明と安心の場づくり	5
セクション① 1 期目(1 年目)のアクティビティ	7
セクション② 1 期目の振り返り	8
セクション③ 2 期目(2 年目)のアクティビティ	9
セクション④ 全体での振り返り	10
製作団体へのお問い合わせ	11
ローカライズ:それぞれの学校に合わせる.....	11



Photo by Free The Children Japan “Simulation”

はじめに

School CHANGE は、中高生を対象にした社会活動(ボランティア活動)の促進を目的に作成されたシミュレーションゲームです。参加者はとある学校を舞台にして、自分自身の行動(アクションポイント)と学校での影響(インパクトポイント)、そして、周囲の人々に対する働きかけの結果に留意しながら活動を選択します。このゲームを通じて、一人ひとりが活動することの意義、継続的に活動する際の課題や可能性について参加する中高生一人ひとりの理解がより育まれることを期待しています。

なお、私立学校や国立学校など特定の環境下にある学校に落とし込んでシミュレーションを行いたいという場合は、「ローカライズ:それぞれの学校に合わせる」の項目をご一読いただけますようお願いいたします。



Photo by Yoichi SUZUKI "IMPACT National Conference 2017"

*このワークショップは、国際 NGO オックスファム・ジャパンと Wake Up Japan が作成したワークショップ教材「Making an IMPACT at campus」を基にして、Kanon SASAKI さん、本川優希さん、ナカムラモモカさん、林俊佐さん、矢崎達也さん、鈴木洋一さん、その他、国際 NGO フリー・ザ・チルドレン・ジャパンと Wake Up Japan のメンバーのアドバイスを参考にして製作されました。

ワークショップ概要

目的	学校を中心とした中高生の社会活動(ボランティア活動)への参加促進
内容	仮想の学校内で、自分自身と周囲の人々の社会活動(ボランティア活動)の参加を高めるシミュレーションを通して、活動のイメージを明確にする
対象	中高生
定員	5 名以上
時間	90 分～120 分程度
用具	テーブル

【必要な役割】

ディレクター	ワークショップの運営責任者です。全体の進行、時間の管理、及び、全体での振り返りの進行も行います。
ファシリテータ	各テーブルでの進行と説明を行います。なお、各テーブルに 1 名ファシリテータが必要であり、1 テーブル 4-6 名が望ましい。
記録	ワークショップ中に写真やビデオ撮影を行います。(任意)
受付・会計	参加者の受付を行います。参加費を集める場合は、受付と会計担当をおきましょう。 なお、製作にかかわった Wake Up Japan、及び、国際 NGO フリー・ザ・チルドレン・ジャパンでは、おカネのあるなしにかかわらず誰もが社会活動やボランティア活動が行えるべきだと考え、本ワークショップを無償で配布しています。両団体共にボランティア及びご寄附を受け付けています。時間的ないし経済的に余裕がある方は、ぜひご協力をお願いします。

【寄付先】

Wake Up Japan		フリー・ザ・チルドレン・ジャパン	
金融機関名	ゆうちょ銀行	金融機関名	ゆうちょ銀行
郵便口座	10930-11719691	郵便口座	00120-5-161532
支店名*	098	支店名*	019
口座番号*	1171969	口座番号*	0161532 (当座)
加入者名*	Wake Up Japan	加入者名*	フリー・ザ・チルドレン・ジャパン

*これらの情報はゆうちょ銀行以外の金融機関から振り込む際に必要となります。

【配布資料】

【各テーブル】

エンゲージメントボード	おはじき(20 個)*コインなどで代用可
スコアシート	エナジーチップ(50 枚)*ボタンなどで代用可。また、予備でさらに 10 枚あるとよい。
説明書	
アクションカード	サイコロ

【ファシリテータ】

ファシリテータガイド
キャラクターシート

ワークショップの進め方

本ワークショップの一般的な流れを記載します。状況に応じて、それぞれの時間は自由に変えてください。

時間	内容	キーポイント
00:00-00:05	主旨説明と安心の場づくり	本ワークショップの目的を明確に提示する 参加する一人ひとりが安心を感じられる場を作っていきたいこと、そして、そのために参加者にも協力してもらいたいことを伝える *可能であれば開催における「思い」を手短に伝える
00:05-00:30	セッション 1 1 期目(1 年目)のアクティビティ	テーブルごとに、エナジーチップを使ってアクションカードを選択、学校内外で活動を行います *早めに終了したテーブルには、獲得ポイントの集約を行い、エンゲージメントボードの各ステージにあるキャラクターの人数を数えるように伝える
00:30-00:50	セッション 2 1 期目の振り返り	1 期目の活動結果についての集約と全体での共有を行います また、1 期目の成果と課題についてテーブルごとで話し合い、活動における留意点と 2 期目に向けた戦略を話し合います *時間があれば、全体での共有も行う
00:50-00:65	セッション 3 2 期目(2 年目)のアクティビティ	テーブルごとに、エナジーチップを使ってアクションカードを選択、学校内外で活動を行います *早めに終了したテーブルには、獲得ポイントの集約を行い、エンゲージメントボードの各ステージにあるキャラクターの人数を数えるように伝える
00:65-00:90	セッション 4 全体での振り返り	2 期目終了時の活動結果についての集約、全体での共有を行います また、このワークショップからの学びについて振り返りを行います

*上記の内容は 90 分での実施を念頭に置いている。時間的に余裕があれば、120 分で行い、振り返りでの学びの共有の時間を拡充できるとよいだろう。

主旨説明と安心の場づくり

冒頭説明では、ワークショップの目的と流れ、安心の場づくりのためのお願いを伝えるようにしましょう。

*本ワークショップはグループ作業を行うため、受付の際にグループ分けを行えるようにしましょう。その際に男女比や年齢などに偏りがないように配慮すると良いでしょう。適宜、グループ内で自己紹介をしてもらいましょう。

【ワークショップの目的】

「このワークショップは、より多くの中高生が社会問題の解決を目指して行動することを促すために、国内外の社会問題に取り組む人々のプラットフォームである Wake Up Japan と「世界のすべての人々が誰一人取り残されることのない社会」を目指す国際 NGO フリー・ザ・チルドレン・ジャパンの共同プロジェクトとして作られました。参加者の皆さまには、各テーブルを 1 つの学校として、学校内で社会問題の解決に向けた活動を高めるためのシミュレーションゲームを行ってもらいます。」

【安心の場づくりのためのお願い】

「ワークショップを始める前に、このワークショップでは、参加する一人ひとりに安心して参加していただきたいと考えています。そのため、以下の 5 つのルールを設定したいと思います。

1 つ目は「いいな」と思ったら指を鳴らす、です。発言をする際に自分の意見が賛同されているとわかると意見は言いやすくなります。そこで、LINE や facebook などでも用いられている「いいね」のように、共感したり、賛同した場合は、指を鳴らすようにしてください。

2 つ目のルールは、「誰もが間違えてもよく、また訂正してもよい」ということです。このワークショップは正解を答えるのが目的ではなく学校でどのように活動をすればよいのかということを考え、模索することが目的です。よって、ワークショップの途中や、あるいは、イベント後に意見を変えることもよいこととし、誰もが挑戦しやすい雰囲気をつくっていきたいと思っています。

3 つ目のルールは「知識だけでなく、気持ちで向き合うことを大切にする」ということです。知識を深めることも重要ですが、このワークショップでは、何よりもより学校内外での活動に関して一人ひとりが感じたことを分かち合うことが大切だと思っています。また、気持ちを分かち合ううえで、「楽しかった」や「悲しかった」などの単純な気持ちを感想として伝えることも歓迎です。

4 つ目のルールとしては、この「時間内に考えがまとまらなくてもよい」ということです。私たち、人間の生き方や価値観は短時間で意思が固まるというよりも、仲間との対話やゆっくり振り返った時に徐々に育まれるものだと思います。あなたはあなたのペースでゆっくりと向き合ってもらえたらと思います。

最後に 5 つ目のルールとして、静かにしてほしい場合、親指と人差し指、そして小指を立てたポーズを示します。このサインをみましたら、静かにするようにお願いします。

突然のお願いで恐縮ですが、この 5 つのルールをこのワークショップで行っていくということに気がかりがなければそのようにしたいと思いますが、いかがでしょうか？ (5 秒待つ)

特に懸念はないようでしたので、このルールのもと、本日のワークショップを行っていきます。

どうぞよろしくお願いいたします。」

*指を鳴らす。以外でも 2 本指での拍手やリアクションを大きくするなどでもよいです。但し、拍手などボリュームが大

きくなるものは発言を遮ってしまう場合があるので注意してください。

*5 つのルールに気がかりがある場合は、その気がかりを聞き、イベント全体でその気がかりを解決できないかを尋ねるとよいでしょう。姿勢として、参加者の「安心できる空間」に配慮したいという姿勢を示すことが重要です。(また、懸念を持っている人の気持ちを理解することも重要です。たとえ、その希望に添えない場合でも、このプロセスがあったことが配慮を示されたと救いになる場合があります。)

*写真撮影などを行う場合は、ウェブサイトなどで活動報告のために使用する場合があることを伝え、差し障りがある場合は、スタッフまで伝えてもらうようにしましょう。

*なお、イベントの様子を Wake Up Japan やフリー・ザ・チルドレン・ジャパンのウェブサイトなどでご紹介することもできますので、イベント終了後に、Wake Up Japan 及びフリー・ザ・チルドレン・ジャパン宛に写真と簡単な報告をお送りください。

宛先 jpn.wakeup@gmail.com 及び info@ftcj.com *件名を「シミュレーション実施報告」としてください。



Photo by Free The Children Japan “Take Action Camp Japan 2018 Spring”

セクション① 1 期目(1 年目)のアクティビティ

本セクションでは、まずアクションを整理し、事前に 1 年目の目標を設定することを促すことで行動の軸を見つけ、そのうえでアクションを行っていくという感覚を育みます。

▼冒頭説明(5 分)

*各テーブル上には、エンゲージメントボード、おはじき、エナジーチップス、説明書、スコアシート、アクションカード、サイコロを用意しておきます。

ディレクターの進行で説明書を読み上げます。(参加者に 1 文ずつ読んでもらう形式でもよいでしょう)
ディレクターは、シミュレーションゲームの目的として、エナジーチップを用いて、アクションカードからアクションを選択し、2 期(2 年間)でエンゲージメントボードにある登場人物をできる限り、活動リーダーシップまで進めることと、そして、できる限り、アクションを行うことで手に入るインパクトポイントとインパクトポイントを獲得すること伝えるようにしましょう。

*テーブルごとに争うものという誤解は与えないようにしてください。

▼話し合い(5 分)

ディレクターは、グループごとにゲーム開始前の話し合いを行うように伝えてください。

各テーブルのファシリテータは、簡単に自己紹介を行うように促し、アクションカードについて言葉の意味として分からないものがないかを確認します。

そのうえで、1 年目の目的を何に置くかをテーブル内で話し合ってもらってください。(なお、テーブルとして明確に合意が行えなくてもよいです。)

▼シミュレーション開始(15 分)

各テーブルのファシリテータは、スコアシートを参加者に渡して、参加者内でスコアシートを記載する人を選ぶように指示を出してください。なおこの意思決定に時間がかかったとしてもシミュレーションの時間は延長しないようにしてください。(実際の学校での活動でも、役職決めに時間をかけていると活動ができなくなる場合があるため)

各テーブルのファシリテータは、参加者の選択したアクションカードに合わせてエナジーチップを回収し、またその選択によって生じる結果(キャラクターの動き、獲得するインパクトポイントやアクションポイントなど)を伝えてください。

*1 期に使用不可のアクションカードや 1 度しか使用できないカードに注意してください。

*キャラクターシートを読む場合は、必要に応じてメモを取るように提案してください。

ディレクターは、残り時間を「5 月に入りました」などの形で、学校における月日の流れで伝えるようにしてください。

残り 5 分になったら、ディレクターは「既にエナジーチップを使い尽くしたテーブルは、スコアシートを計算し、1 期目(1 年目)の獲得したインパクトポイントとアクションポイントを合算し、また、エンゲージメントボードのそれぞれのステージごとのキャラクターの人数を数えてください」と伝えてください。

セクション② 1 期目の振り返り

本セクションでは、シミュレーションの 1 期目(1 年目)の集計と振り返りを行います。

▼1 期目の終了と集計(5 分)

ディレクターは、1 期目の終了を伝え、インパクトポイントとアクションポイント、エンゲージメントボードの各ステージの人数の集計を行うように指示をしてください。

各テーブルのファシリテータは、スコアシートの記入係をサポートし、1 期目の獲得したインパクトポイントを算出してください。また、他のメンバーに、エンゲージメントボードの各ステージの人数の集約をするように伝えてください。

ディレクターはこの時間を利用して以下の表をホワイトボードなどに記入してください。(1 期目のシミュレーション中に記載することも推奨します)

	未関係	未認識	未関心	未行動	活動共感	活動協力	活動メンバー	活動リーダーシップ	インパクトポイント	アクションポイント
グループ A										
グループ B										
グループ C										

*上段は 1 期目、下段は 2 期目

▼全体集計(5 分)

ディレクターは、注目をするようにサインをだし、グループごとにエンゲージメントボードの各ステージの人数、インパクトポイントを報告するように指示を出してください。

例「では、グループ A。各ステージの人数を教えてください。未関係?。。。未認識。。。活動リーダーシップ。。。インパクトポイント。。。アクションポイント。。。」

▼1 期目の振り返り(10 分)

ディレクターは、各テーブルにて 1 期目の学び、2 期目はどのように進めるのかを話し合うように伝えてください。時間があれば、全体で共有する時間もとるとよいでしょう。

*時間がない場合は、ディレクターより全体に向けて「1 期目での学び」について問いかけ、2-3 人から意見を尋ねるという形式でも可能です。

*ディレクターは、2 期目を始める前に、このシミュレーションゲームでは、テーブル間は敵対しているわけではなく、各テーブルでよりよいポイントを取ることが目的であること、テーブル間のエナジーチップやカードの譲渡は禁止しているものの、シミュレーション中の席の移動や意見交換は可能であることを伝えましょう。(また、それは実際の社会でも同様であるということも。)

*2 期目を始める前に、2 期目に配布するエナジーチップの用意をしましょう。なお、グループ創設や WE School 参加がされている場合はエナジーチップが増加します。

セクション③ 2 期目(2 年目)のアクティビティ

本セクションでは、1 期目の学びをもとに、シミュレーション最後の期間となる 2 期目を行います。

▼シミュレーション開始(15 分)

各テーブルのファシリテータは、スコアシートの担当者が 2 期目も行いたいかを確認したうえで、2 期目を始めてください。

各テーブルのファシリテータは、1 期目と同様に参加者の選択したアクションカードに合わせてエナジーチップを回収し、またその選択によって生じる結果(キャラクターの動き、獲得するインパクトポイントやアクションポイントなど)を伝えてください。

*2 期目のみ使えるアクションカードがあることを伝えるようにしましょう。

ディレクターは、残り時間を「5 月に入りました」などの形で、学校における月日の流れで伝えるようにしてください。

残り5分になったら、ディレクターは「既にエナジーチップを使い尽くしたテーブルは、スコアシートを計算し、獲得したインパクトポイントとアクションポイントを合算し、また、エンゲージメントボードのそれぞれのステージごとのキャラクターの人数を数えてください」と伝えてください。

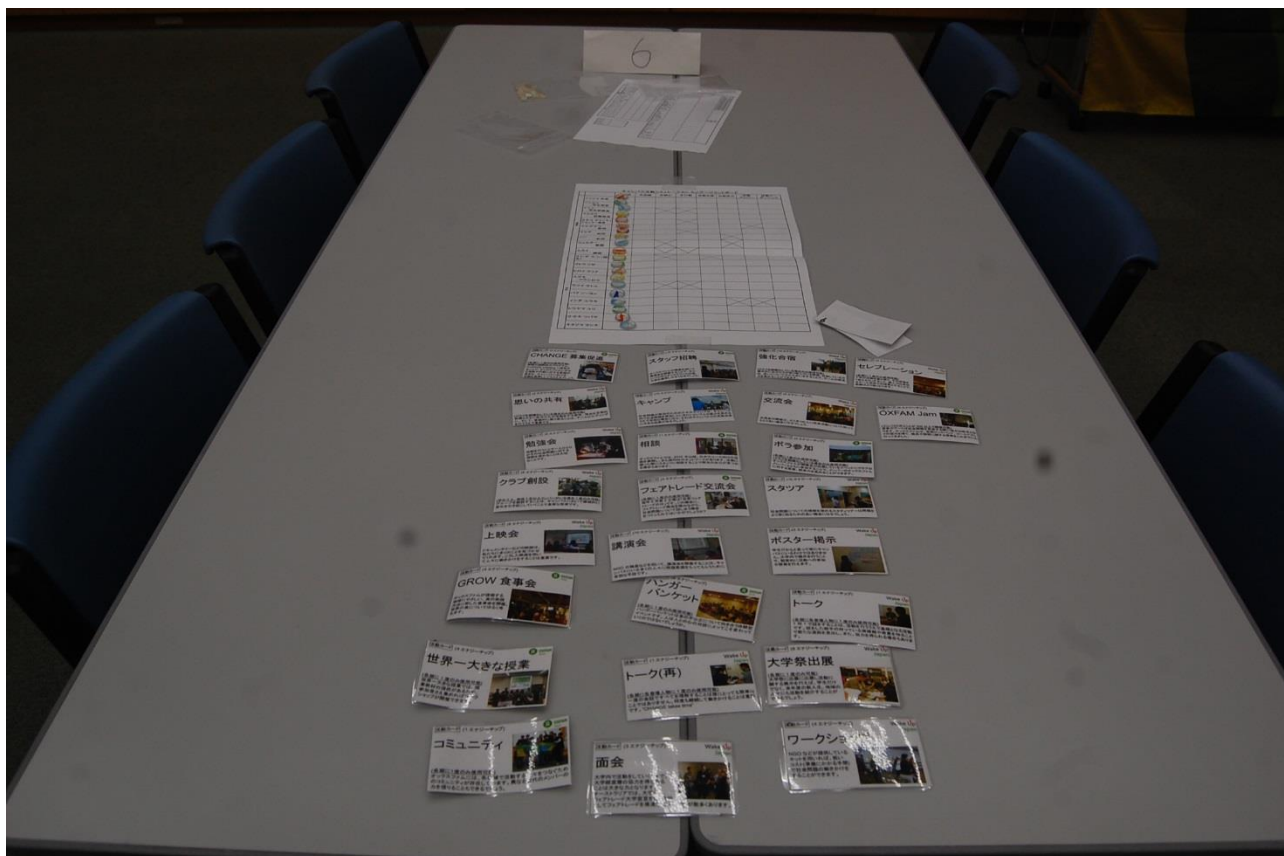


Photo by Oxfam Japan “CHANGE Initiative 2018”

セクション④ 全体での振り返り

本セクションでは、シミュレーションの全体の集計と振り返りを行います。

▼シミュレーションの終了と集計(5分)

ディレクターは、2 期目の終了を伝え、インパクトポイントとアクションポイント、エンゲージメントボードの各ステージの人数の集計を行うように指示をしてください。

各テーブルのファシリテータは、スコアシートの記入係をサポートし、合計で獲得したインパクトポイントとアクションポイント(可能であれば、さらに2 期目で獲得したそれぞれのポイント)を算出してください。また、他のメンバーに、エンゲージメントボードの各ステージの人数の集約をするように伝えてください。

▼全体集計(5分)

ディレクターは、注目をするようにサインをだし、グループごとにエンゲージメントボードの各ステージの人数、インパクトポイントを報告するように指示を出してください。

例「では、グループ A。各ステージの人数を教えてください。未関係?。。。未認識。。。。。活動リーダーシップ。。。インパクトポイント。。。アクションポイント。。。」

▼振り返り(15分)

ディレクターは、「このシミュレーションから学校で活動するうえで参考になったこと」というテーマで振り返るように伝え、ファシリテータを中心に各テーブルにて話し合いを行ってください。

ディレクターは最後の 5 分で、全体で 1-2 名の方に共有してもらうようにするとよいでしょう。

振り返るうえでのポイント

- ・ どのキャラクターが協力的だったか? 実際の学校にそういった存在は今いるか?
- ・ どのキャラクターが非協力的だったか?
- ・ 1 期目と 2 期目の獲得ポイントの違いはあるか?
- ・ テーブル間での協力はあったか? 実際の社会だとこれはどういうことか? (ワークショップ後もメンバーが連絡を取り合い、活動情報を共有することの重要性はあるか?)
- ・ 時間が限られている中での「思考」と「行動」のバランスをどう保つべきか?
- ・ 目標を設定することの重要性はあったか?

*状況に応じて、キャラクターシートの記述内容を共有してください。

*シミュレーション中にキャラクターシートを配らずに読み上げる意図としては、実際の学校での活動でも、情報を配られることはなく、それぞれが相手の特性などを自分で理解して判断するためです。

製作団体へのお問い合わせ

メールアドレス

ワークショップの詳細については、以下の連絡先までお問い合わせください。

(メールの件名は「【問い合わせ】学校シミュレーション」としてください。)

jpn.wakeup@gmail.com (担当: Wake Up Japan)

*ボランティアによる運営のため返信まで時間がかかる場合がございます。ご了承ください。

*ワークショップ教材のフィードバック、改善アイデアなども歓迎です。

ホームページ

<https://wakeupjapan.jimdo.com/>

*Wake Up Japan では随時、メンバーを募集しています。

ローカライズ:それぞれの学校に合わせる

中学・高校と言っても、地域や私立、国立、公立などの違いにより、学校での社会活動(ボランティア活動)の容易さには違いがあるでしょう。そこで、実施される学校の特性によって以下のような変化(ローカライズ)をお勧めします。

▼所得の違い

各期に付与するエナジーチップは通常 30 としています。社会活動を推進している学校やボランティアなどに参加しやすい環境(経済的背景や地理的背景)が整っている場合は+5-15 ポイントの範囲内で各期に付与するエナジーチップ数を増やすようにしてください。(増加したエナジーチップ数にあわせて、テーブルに用意するエナジーチップを増やすことを忘れないようにしてください)

▼イベントの実施

各期の時間経過と共に、学校の行事などをアナウンスするとよいでしょう。また、文化祭や生徒会選挙、テスト期間などに合わせて、特定のカードの必要となるエナジーチップを増減(学校行事で忙しいため教員や生徒があってくれない、学校行事で仲良くなり消費エナジーが少なくてもあってもらえるなど)させたり、あるは、各テーブルで話し合いに参加できる人を制限(テスト期間で活動に集中できる時間が減少など)をしてもよいでしょう。中高生の活動の中で、活動が行いやすい時期や逆に活動に集中しにくい時期などをイベントで表現して、示すことは、活動と学業の両立を考える上でも重要なことです。また、学校行事を通じて、クラスメートと仲良くなることで、活動に興味を持つ仲間が生まれる可能性など、学校生活と社会生活の関係性なども示せるとよいでしょう。特に「テスト期間」「体育祭」「文化祭」などは留意するとよいでしょう。

さらに学校によっては、生徒一人ひとりがボランティアなどの奉仕活動を行うことを 1 年ごとに義務づけている場合もあり、そうした場合は、クラスメートの参加率を見込むことが可能です。(エンゲージメントボードの認識までの×を加筆することも可能です。)

また、2 期目に、イベントとして「新校長の就任」を導入し、社会活動に積極的な校長の就任などを入れてもよいでしょう。*キャラクターカードとファシリテーションガイドには用意がされています。エンゲージメントボード上では、就任に伴い校長の居場所を協力的に移動させるとよいでしょう。

*応用として、校長が活動に積極的な場合は、初期設定からこちらの校長を用いることも可能です。

説明書

中高生向けソーシャルアクションシミュレーションゲームは、主に学校にてどのように社会活動(ボランティア活動)を進めていけばよいのかについて考えるシミュレーションゲームです。プレイヤーは 4-6 名でチームを作り、2 年間の間に、自らが行動的になり、学校内での協力者を獲得し、社会活動を活性化することを目指して活動を行います。

基本ルール

ゲームは 1 期を 1 年とした 2 期に分かれ、各期に活動源として 30 エナジーチップが割り振られます。活動にはそれぞれ必要となるエナジーチップがあり、エナジーチップをすべて使いつくしてしまうと活動ができなくなります。また、第 1 期の活動によって、第 2 期で得られるエナジーチップが増えることもあります。

活動には様々な種類があり、それぞれ活動の効果として、自分の行動力を示すアクションポイント、学校やクラスへの社会的効果として、インパクトポイントが得られます。ゲーム上には 20 名の登場人物がおり、活動することによってその人物の社会活動への参加を促進することも可能です。なお、登場人物ごとに動きやすさも違いがあり、エンゲージメントボードの×は飛ばすことができます。

ゲーム終了時まででできる限り多くの登場人物を活動的に変容し、またインパクトポイント及びアクションポイントを得ることを目指すゲームです。

ゲームの進め方

1. エンゲージメントボードを中央に置き、登場人物枠の「スタート欄」に人物(おはじき)を置いてください。
2. 第 1 期のエナジーチップを受け取ってください。
3. 活動カードを確認し、まず行う活動を選択してください。活動カードに合わせて、ファシリテータはファシリテータガイドを確認し、手順を進めてください。活動の結果生じた変化をエンゲージボードに反映させてください。また、スコアボードに得られたインパクトポイントやアクションポイントを記入してください。
4. エナジーチップがなくなるまで、3 の作業を繰り返し、第 1 期が終了し次第、余ったエナジーチップを返却し、スコアボードに第 1 期の結果をまとめてください。なお、1 期目に獲得したアクションポイントによっては、2 期目に獲得できるエナジーチップが増える場合があります。
5. 第 2 期のエナジーチップ、第 2 期から行える活動カードを受け取り、第 2 期の活動を始めてください。
6. 第 2 期が終了し次第、余ったエナジーチップを返却し、スコアボードにゲームの結果をまとめてください。

エンゲージメントボードについて

エンゲージメントボードは、それぞれ 8 つのステップに分かれています。それぞれ位置づけを以下に説明します。

未関係(スタート)	あなたとまだ接点を持っていない状況
未認識	あなたのことを知っているけれども、あなたが社会活動をしていることを知らない状況。
未関心	あなたが社会活動をしていることは知っているけれども、関心を持っていない状況。
未行動	あなたの社会活動に関心はあるけれども、一緒に何かしたいとは思っていない状況。
活動共感	あなたの社会活動に関心はあり、共感をしている状況。(他団体で活動をしている場合もある)
活動協力	あなたの社会活動に共感し、時折、活動に協力している状況。
活動メンバー	あなたとともに社会活動を行っている状況。
活動リーダーシップ	あなたとともに社会活動を行い、リーダーシップを発揮している状況。

キャラクターシート

【教員】(4名+1名)

ウチノ ツトム 校長

タケナカ ユウゾウ 校長

スズキ ユウコ 教諭

マツクラ ショウコ 教諭

スギヤマ ヨシキ 教諭

【PTA 役員】(2名)

イリエ ヒロシ PTA 会長

ナカタ ユリ PTA 副会長

【生徒】(14名)

クニヨシ ショウマ

ヤマウチ トモコ

スギタ エリ

クマガイ ジュリ

スガ ユカ

ワカツキ ユリカ

モリタ アヤコ

キノシタ ユナ

サトウ ツバサ

タカハシ タクミ

ミヤタ マナト

シミズ リンタロウ

サカタ レイ

イトウ ヤマト

定年間近。もともとは国語の教諭。より成績優秀な進学先へと進める生徒を増やしたいと考えている。

大阪出身。学校行事の校長挨拶でジョークをふんだんに入れ、かつ短く生徒受けがよい。生徒による自主的な挑戦を積極的に応援。

社会科教諭。部活の顧問と3年生の担任もしており、忙しい。NGOでのボランティアを学生時代にしていた。既婚者。2人の子どもがいる。

英語教諭。上司よりも生徒たちを第一に考える。教育の目的は、誰かのことを思い、行動できる人を育てることだと考えている。生徒のボランティア参加を応援している。アクティブ・ラーニングにも積極的。教育系のNPOで理事を務める。

理科・化学担当の教諭。進路担当であり、生徒の将来にはまずは勉強が重要であるという強い思いがある。ボランティアなどは推薦に寄与しなければ時間の無駄と考える。

ボランティア活動に打ち込む生徒はだまされていないか心配している。活動内容についてしっかり説明することができれば、認める場合もある。

曲がったことが大嫌い。子ども達には勉強とともに、「思いやり」など人として大切なことを育んでもらいたいと考えており、一部の教諭からの信頼も厚い。母親が広島出身であり、平和についても関心が高い。

1つ上の学年。生徒会。ボランティア活動に積極的。後輩の面倒見もよい。父方が沖縄出身であり、祖父母から平和についての話をよく聞いている。

隣のクラスの生徒。テニス部。スピーチコンテストでボランティアをテーマに入選したことがあり、隣のクラスのまとめ役。

バレエ部所属。女子生徒のグループリーダー。集団行動に協調性のないキノシタユナとイトウヤマトに対して脅威を感じている。母子家庭。

バスケット部所属。エリと仲が良い。母子家庭出身。独立した女性像を理想としている。洋楽の女性アーティストを好んで聞いている。マツクラ教諭の影響を受けやすい。

バトミントン部所属。自分に自信がなく、スギタエリに憧れており、エリの行動に従う傾向が強い。自分自身で選択できるようになりたいと考えている。

新聞部。社会に対して斜に構えている。批判的な精神は持っているが、ボランティアをしたいという意欲は高くはない。小学生時代に「いじめ」を体験している。

美術部。アニメが好き。現代社会の闇を捉えた作品を好んでみている。社会に対する問題意識はあるが、人前でそういったことを発言しても仕方がないと思っている。シミズリンタロウとはアニメについての話をする。

陸上部。小学校を海外のインターナショナル・スクールで過ごす。自分の主張は孤立しても言う。弱いものいじめや曲がったことが嫌い。ルーツに日本と韓国をもつ。韓国名はバク・ユナ。

サッカー部。クラスのムードメーカー。人が笑うこと、楽しいことが好き。基本的に人付き合いはうまいが、楽しいことを求めすぎて授業妨害をしてしまうこともある。

サッカー部。ツッコミ担当。ツバサとは小学校からの仲で親友。脱線気味のツバサを支える。仲間思い。貧困家庭出身であり、服装で悪口を言われた際にツバサに守ってもらったことがある。

テニス部。クラスの中心。学級委員も務めることもある。クラスメートの関心に敏感。SNSの投稿を意識するタイプ。スギタ、クマガイ、スガと仲が良い。大好きだった兄はいじめが原因で「引きこもり」である。

科学部。成績は上位。アニメ好き。また、社会科特に現代政治が得意。時事問題を話すことは好きなようである。ただし、物事を知識として扱ってきたことが多く、社会問題の中にある人の気持ちについて考えた機会が少ない。

帰宅部。受験で失敗し本学校に入学。成績は上位。クラスメートに対して「上から目線」で見ている。ただし、周囲からの期待にプレッシャーを感じている。スガユカは幼馴染。

批判的精神をもち、教諭の言うことを無尽蔵には信じない。スギヤマ教諭とはよく対立している。ハードロックが好き。躊躇なく発言をするキノシタユナは友好的に見ている。

中高を舞台としている理由として、担任教諭以外の教諭との設定もあり、小学校以上に活動の可能性があることがあげられる。

活動カード (1 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

トーク

(各期に各登場人物に
1 度のみ使用可能)

1 対 1 で話をすることは、活動を行ううえで基礎となる活動です。「子どもでも社会は変えられる」。あなたのメッセージだからこそ届くことがあります。社会を変えてきたのはいつも少しの勇気をもった人々の一歩からでした。



活動カード (2 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

ポスター掲示

学級新聞やポスターの形で、クラスや学校の人々に向けて、メッセージを発信することは、より多くの人々にあなたの活動や関心を伝えることができるでしょう。



活動カード (6 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

グループ 創設

(生徒 2 人、教員 1 名以上メンバーに到達している場合 1 度のみ可能)

グループを創設することは、学校において継続的に変化を引き起こしていくことで重要な投資です。



活動カード (4 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

ワークショップ開催

NGO などが提供しているキットを用いれば、低いコスト(準備にかかる手間)で社会問題の働きかけをすることができます。



活動カード (1 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

SNS 発信

ミレニアル世代にとって、SNS はかせないツールです。オンライン空間を通じて、世界に情報を発信できる時代になりました。あなたの発信だからこそ、目にとめる人がいるはずです。



活動カード (1 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

トーク(再)

(各期に各登場人物に 1 度のみ使用可能)

一度の会話ですべてを理解することは誰にとっても簡単なことではありません。何度も継続して働きかけることは重要です。"CHANGE takes time"



活動カード (2 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

クラス発表

教員をお願いをしてホームルームの時間に、あなたのしたいことについて、発表をさせてもらいましょう。国際 NGO フリー・ザ・チルドレンの活動も最初は当時 12 歳のクレイグ・キールバーガーがクラスメートの前で「児童労働」について発表したのが始まりでした。



活動カード (7 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

文化祭出展

(各期に 1 度のみ可能)

文化祭には多くの人々が来場します。そこで展示を行えば、社会啓発が行えます。また、クラス発表として展示することができれば、展示準備を通じて、クラスメートの問題意識を育むこともできるかもしれません。また、NGO からチョコレートやグッズを取り寄せて販売することも可能です。



活動カード (2 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

講演会参加

専門家が社会問題について講演するイベントに参加し、その社会問題についての理解を深めることは活動を行う上でも重要なことです。何が問題で、どのように働きかけをすれば問題が解決するのかを見出しましょう。



活動カード (4 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

勉強会

活動を行うことで一人ひとりがその社会問題に対する理解を深めることは大切なことです。



活動カード (6 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

スピーチ

(教員が少なくとも1名以上
協力に到達している必要)
総合学習などの時間など
をもらい、クラスメートや他
の生徒に対して、あなたの活動に対する思いや子ども達
一人ひとりにできることを伝えることで、他の生徒の活動を
促すこともできるでしょう。



活動カード (2 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

思いの 共有

(生徒の中で1名以上「協
力」に到達している必要)
仲間とともに自分たちが
活動をする意味、理由を定期的に、そして、意識的に振り
返ることは、チームビルディングを行ううえで重要です。

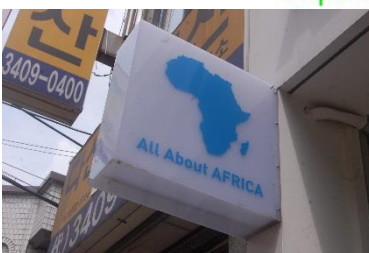


活動カード (10 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

スタツア

社会問題についての理
解を深めるために現地を
訪れ、そこで何が起っ
ているのかを学ぶスタディツアーは問題をより深く知るた
めの良い機会になるでしょう。



活動カード (5 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

新入生 勧誘

(2期目、グループが既に存
在する場合のみ使用可能)
大学が行う新歓活動にグ
ループとして参加することができれば、容易に新たな仲間
を獲得することができるでしょう。



活動カード (1 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

相談する

何か活動に行き詰った時、先
輩やNGOのスタッフに相談す
ることをお勧めします。過去に
も同じようなことで悩んでいる人がいれば、その時にどの
ようにして乗り越えたのかを尋ねることができ、それはあな
たの問題の解決のヒントになるかもしれません。



活動カード (3 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

セレブレーション

(各期に1度のみ使用可能)
1年の活動を振り返り、成
果を「見える化」すること、
個人での成功をグループ全
体での成果とすることで、組
織はより強くなります。



活動カード (3 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

投書

新聞やラジオなどの投書欄
にあなたの考えを投書して
みましょう。どのように社会
問題を考えているのかを世間に伝えることは、社会に生き
る一員として当然の権利です。



活動カード (5 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

交流会開催

(生徒の中で1名以上
「協力」に到達している必要)
交流会の開催は、より多く
の人に社会活動について知
ってもらう良い機会になるで
しょう。



活動カード (10 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

講演会 企画

(教員の中で1名以上「メン
バー」に到達している必要)
NGOの職員などを招い
て、講演会を開催すること
は、学校にいる多くの人々
に問題意識をもってもらうために有効な手段です。

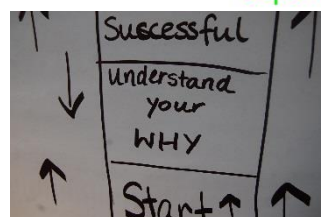


活動カード (3 エナジーチップ)

Wake Up
Japan

引継ぎ

(2期目、1度のみ使用可能)
社会が変わっていくまでには
時間が必要です。そのた
め、自分がキャンパスを去った後も行動を続けていくムー
ブメントを育むことが重要です。



活動カード (6 エナジーチップ)



国会議員のための 「世界一大きな授業」

(各期に1度のみ使用可能)
毎年、中高生が「教師」役、国会議員を「生徒」役とし、世界の教育について考えるイベントを行い、中高生の世界の教育に対する思いを発信しています。



活動カード (3 エナジーチップ)



ボラ参加

フリー・ザ・チルドレン・ジャパンでは、街頭募金やイベントでの出展販売のお手伝い、さらには事務所での作業ボランティアなど多様な活動機会があります。
*グループ組織時のボーナスあり



活動カード (4 エナジーチップ)



世界一大きな授業

(各期に1度のみ使用可能)
世界一大きな授業では、授業教材の提供を受けられ、参加者さえ集めればワークショップが開催できます。



活動カード (4 エナジーチップ)



レッドカード・アクション

(各期に1度のみ使用可能)
毎年6月12日の世界児童労働反対デーにあわせて、児童労働に反対する意思を示す啓発アクションです。参加者は児童労働に反対する気持ちを、レッドカードを掲げることで示し、姿の写真を撮り、SNSにアップし、社会に示します。



活動カード (4 エナジーチップ)



WEunion

(FTCJのアクションを過去1回以上実施している必要)
WEunionは過去にフリー・ザ・チルドレン・ジャパンの活動に参加している仲間が再度集い、アクションの成果や学びを分かち合うイベントです。



活動カード (3 エナジーチップ)



WE Day 参加

(各期に1度のみ使用可能。FTCJのアクションを過去1回以上実施している必要)

WE Dayは、社会活動に参加する子どもを祝う世界的ライブイベントです。著名人から活動を祝福されたり、アーティストのパフォーマンス、子どもメンバーや活動家のスピーチなどが行われます。



活動カード (4 エナジーチップ)



子どもの権利条約 ワークショップ

フリー・ザ・チルドレン・ジャパンでは、子ども達一人ひとりが権利をもつことを広め、権利に基づいて自信をもって社会参画を行えるようワークショップ教材を提供しています。この教材を使って誰でもワークショップが行えます。



活動カード (サイコロの数のエナジーチップ)



世界食料デー企画

毎年10月16日は国連が定めた世界食料デーであり、フリー・ザ・チルドレン・ジャパンでは、食に問題に対する啓発や問題の解決に向けたアクションを10月に開催することを奨励しています。



活動カード (15 エナジーチップ)



WE Schools 参加

(校長と教員が各1名以上「協力」に到達している必要*1度のみ可能)
学校としてWE Schoolsに参加することができれば、学校を上げて社会活動(ボランティア活動)への取り組みを増やすことができ、また、仕組みとして組み込まれるため、卒業後も学校にて社会活動が続くことが期待できます。



活動カード (10 エナジーチップ)



TACJ 参加

(各期に2回のみ使用可能)
テイク・アクション・キャンプ・ジャパン(Take Action Camp Japan)は、世界の貧困問題や、さまざまな社会問題について楽しみながら学び、問題を解決するためのアクションを起こすのに必要なスキルを身につけられる18歳以下の子どもを対象としたキャンプです。



中高生向けソーシャルアクションシミュレーションゲーム
スコアシート

インパクトポイントはIに、アクションポイントはAの横に記載してください。

		1期目		2期目	
		トーク	トーク (再)	トーク	トーク (再)
教員	ウチノ ツトム校長	I A	I A	I A	I A
	タケナカ ユウゾウ 校長	I A	I A	I A	I A
	スズキ ユウコ 教諭	I A	I A	I A	I A
	マツクラ ショウコ 教諭	I A	I A	I A	I A
	スギヤマ ヨシキ 教諭	I A	I A	I A	I A
PTA	イリエ ヒロシ PTA 会長	I A	I A	I A	I A
	ナカタ ユリ PTA 副会長	I A	I A	I A	I A
生徒	クニヨシ ショウマ	I A	I A	I A	I A
	ヤマウチ トモコ	I A	I A	I A	I A
	スギタ エリ	I A	I A	I A	I A
	クマガイ ジュリ	I A	I A	I A	I A
	スガ ユカ	I A	I A	I A	I A
	ワカツキ ユリカ	I A	I A	I A	I A
	モリタ アヤコ	I A	I A	I A	I A
	キノシタ ユナ	I A	I A	I A	I A
	サトウ ツバサ	I A	I A	I A	I A
	タカハシ タクミ	I A	I A	I A	I A
	ミヤタ マナト	I A	I A	I A	I A
	シミズ リンタロウ	I A	I A	I A	I A
	サカタ レイ	I A	I A	I A	I A
	イトウ ヤマト	I A	I A	I A	I A
*特に説明のない場合は、トークを1回ごとにインパクトポイント (I)10ポイント、アクションポイント(A)20ポイント入手。					

	1期	2期	
グループ創設	I A	I A	*1度のみ 使用可能
WE Schools 参加	I A	I A	
新入生歓迎		I A	*2期目に1 度のみ使 用可能
引継ぎ		I A	
文化祭出展	I A	I A	*各期に1 度のみ使 用可能
セレブレーション	I A	I A	
世界一大きな授業	I A	I A	
国会議員のための 世界一大きな授業	I A	I A	
レッドカード アクション	I A	I A	
WE Day 参加	I A	I A	*各期2度 使用可能
TACJ 参加	I A	I A	
相談する	I A	I A	*何度でも 使用可能。 同じ期に数 回使用する 場合は、「I」 でポイント を記入して ください。
SNS 発信	I A	I A	
ポスター掲示	I A	I A	
クラス発表	I A	I A	
投書	I A	I A	
講演会参加	I A	I A	
思いの共有	I A	I A	
ワークショップ企画	I A	I A	
勉強会	I A	I A	
交流会開催	I A	I A	
スピーチ	I A	I A	
講演会企画	I A	I A	
スタツア	I A	I A	
ボラ参加	I A	I A	
WEunion	I A	I A	
子どもの権利条約 ワークショップ	I A	I A	
世界食料デー企画	I A	I A	

1期得点	I A
2期得点	I A
合計得点	I A

中高生向けソーシャルアクションシミュレーションゲーム エンゲージメントボード

		未関係	未認識	未関心	未行動	活動共感	活動協力	活動メンバー	活動リーダーシップ
教員	ウチノツトム校長								
	スズキユウコ教諭								
	マツクラシヨウコ教諭								
	スギヤマヨシキ教諭								
PTA	イリエヒロシPTA 会長								
	ナカタ ユリPTA 副会長								
生徒	クニヨシシヨウマ								
	ヤマウチトモコ								
	スギタエリ								
	クマガイジュリ								
	スガユカ								
	ワカツキユリカ								
	モリタアヤコ								
	キノシタユナ								
	サトウツバサ								
	タカハシタクミ								
	ミヤタマナト								
	シミズリントロウ								
	サカタレイ								
	イトウヤマト								

中高生向けソーシャルアクションシミュレーションゲーム ファシリテーションガイド				
活動カードに合わせて、該当項目を確認し、結果を伝えてください。トークに限っては以下の表を確認してください。なお、()内は読み上げないでください。また、インパクトポイントの計算するようにしてください。なお、トークは特に記述のない場合は、一律でインパクトポイント 10 ポイント、アクションポイント 20 ポイントが付与されます。				
		1 期		2 期
		トーク	トーク(再)	トーク(再)
教員	ウチノ ツトム 校長	(教員 2 名が協力になっていない場合)「そうですか。ほほほ。頑張ってくださいね」と言われ、何も動かない。 (ただし、上記の条件にかかわらず、イリエヒロシが活動リーダーシップの場合のみ)「PTA 会長のお墨付きならば」と言われ、1 進む。 *ウチノの効果として、ウチノ本人が協力層に到達すると、全教員がウチノの動きに合わせて、1 つずつ進む。以降、メンバーなどにウチノが進めば同様に全教職員が一つずつ進む。		
	タケナカ ユウ ゾウ 校長	「ほほ、いいですね。少女も、少年も、大使を抱けですね。」と言われ 1 進む	「君たちの未来は無量大数ね。」と言われ、1 進む。	「いいねっ!」と言われ、1 進む。 「全面的に支援しましょう」と言われ、1 進む。また次のアクションのみ、必要なエナジーチップはマイナス 2 で実施可能。
	スズキ ユウコ 教諭	【保有インパクトポイント(I) 100 未満】「うーんとね。あなたがしたいことを一度紙にまとめてきたらよいと思う」と言われ、何も起こらない。【(I)100 以上 300 未満】「想いは伝わったわ。今度ゆっくり話を聞きますね。」と言われる。未行動未満の場合は、一気に未行動まで進む。未行動以上の場合は何も起こらない。【(I)300 以上 500 未満】「いいじゃない。応援するわ」と言われ、1 進む。【(I)500 以上 800 未満】「頑張っているわね。私も昔はね。。。」と言われ 1 進む。(キャラクターカード”スズキユウコ”を読む)【(I)800 以上 1000 未満】「今度、社会の時間の最後に活動紹介してみない」と言われ 1 進む。このすぐ後にクラス発表を行う場合、エナジーチップの消費は 1 で行える【(I)1000 以上】「ポスター作りするときはアドバイスするわよ」と言われ 1 進む。直後にポスター掲示をする場合のエナジーチップの消費は 1 で行える。		
	マツクラ ショウコ 教諭	「いいじゃん。Good」と言われ 1 進む。	「いつでもみんなの味方だよ」と言われ 1 進む。	「応援するよ」と言われ 1 進む、エナジーチップを 1 枚もらう。 「いい活動になったね」と言われ 1 進む、エナジーチップを 2 枚もらう。
	スギヤマ ヨシ キ 教諭	「ん、まずは成績をあげることを大事にしようか。」と言われ何も動かない。	【インパクトポイント(I) 700 未満だと】「中高生の本分は勉強ですよ!」と言われ何も動かない。 【(I)700 以上 1000 未満】「あなたはなんでボランティア好きなんですかね?」と言われ何も動かない。【I が 1000 以上だと】「ボランティアは推薦入試対策にはよいですね」と言われ 1 進む。	
PTA	イリエ ヒロシ PTA 会長	【インパクトポイント(I)が 100 以下】「これから PTA の会議なので、ごめんなさいね。」と言われる。【(I)100 以上 600 未満】「そのボランティア先ってどういった団体ですか? だまされたりしていないですか?」と言われる。【(I)600 以上】(ランダムで以下の発言を言い)1 進む。「ちゃんとした団体でボランティアしているみたいですね。」「これからは勉強だけでなく、社会奉仕も重要ですよ」「うちの娘も参加させたいものだよ。」「PTA としても応援したいね。」「スギヤマ先生ってボランティアが進路につながるって押せば協力してくれると思いますよ。」(と言い、キャラクターカード”スギヤマヨシキ”を読む)		
	ナカタ ユリ PTA 副会長	「いいじゃないですか。そういう活動」と言われ、1 進む。	「PTA としても応援したいですね。」2 進む。	「PTA でもサポートできないか考えたいです」2 進む。また、イリエを説得し 1 進める。(キャラクターカード”イリエヒロシ”を読む)
生徒	クニヨシ ショウマ	「いいじゃん。そういえば、マツクラ先生にはもうあった?」と言われ 1 進む。(キャラクターカード”マツクラショウコ”を読む)	「スズキ先生、学生時代にボランティアしていたようだよ。ただ、しっかり思いを話せない并向き合ってくれないんだよね」と言われ 1 進む。(キャラクターカード”スズキユウコ”読む)	「他の学校の、同世代のボランティアをしている生徒にあうと元気でるよ。キャンプとか行くと思うよ。」と言われる。1 進む。
	ヤマウチ トモコ	「えー、同じ学校にボランティアに関心ある人いるなんて知らなかったよ〜」と言われ 1 進む。(キャラクターカード”ヤマウチトモコ”を読む)	「ねえ、一緒にグループ作らない? あと PTA 副会長のナカタさんにあった?」と言われ、1 進む。(キャラクターカード”ナカタユリ”を読む)	「そうだ、ミヤタくん、同じクラスよね。今度協力してって話してみるね」と言われ 1 進む。また、ミヤタにも話をしてくれて 1 進む。(キャラクターカード”ミヤタマナト”を読む)
	スギタ エリ	「あ、ごめん。バレー部のミーティングがあるんだ。また今度話聞かぬ」と言われる。	【インパクトポイント(I)300 未満】「バレーの校外試合近いんだよね。」と言われる。【(I)300 以上 600 未満】「う、うん。そういうのいいよね。」と言われる。【(I)600 以上 900 未満】「いいんじゃないかな。」と言われ 1 進む。【(I)900 以上】「協力するよ」と言われ 1 進む。 *スギタが活動リーダーシップになるとボーナスとしてエナジーチップが 1 もらえる。	
	クマガイ ジュリ	「あ、エリまってよ〜」と言われ、逃げられる。	【インパクトポイント(I)500 未満】「ふーん。まじめだね。」と言われる。【(I)500 以上 1800 未満】「え、セレナ・ゴメス(デミ・ロバート)ってボランティアかかっているの?」と関心を示し 1 進む。【(I)1800 以上】「いいじゃん。」と 1 進む。(キャラクターカード”クマガイジュリ”を読む) *スギタエリもしくはマツクラショウコが協力以上にいれば、上記の条件に関係なく 1 進む。(効果の加算はされない)	

		1 期 トーク	1 期 トーク(再)	2 期 トーク	2 期 トーク(再)
提 出	スガ ユカ	【スギタが協力未満】「エリ…」と言うだけで動かない。 【スギタが協力以上】「エリ…」と言って 1 進む。		【インパクトポイント(I)600 未満】「私には無理」と言われる。 【(I)600 以上】「私も何かできるかな…」と言って 1 進む。(キャラクターカード”スガユカ”を読む) *なお、上記の条件にかかわらず、スギタが協力以上にいる場合、自動的に「あ、エリ」と言って、1 進む。(加算はされない)	
	ワカツキ ユリカ	「なんでそんなに頑張れるの?」と言われる	【インパクトポイント(I)200 未満】「ごめんなさいね。あなたの言葉って記事にならないと思うの」と言われる 【(I)200 以上】「学校でどういったことをしていきたいと思っているかお話し取材させてもらえる?」と言われ、1 進む。		「私、新聞部入ったのって、真実を伝えたいって思ったからなの」と言われる。2 進む。 (キャラクターカード”ワカツキユリカ”を読む。) *ワカツキがメンバー以上にいる場合、ワカツキの記述力のサポートを受け、エナジーチップ 1 枚を獲得する。
	モリタ アヤコ	【インパクトポイント(I) 100 未満】無視される。【(I)100 以上 300 未満】「…。」【(I) 300 以上 500 未満】「そうなんだ…」と言われ、1 進む。【(I)500 以上 800 未満】「そういえば、あのガンダムシリーズも実は中東問題を扱っていて…」と言われ 1 進む。【(I)800 以上 1000 未満】「もう少しお話を聞かせてもらってもいい?」と言われ、1 進む。(キャラクターカード”モリタアヤコ”を読む)【(I)1000 以上】「私イラスト得意だからポスター作るとき手伝うよ」と言われ 1 進む。また直後にポスター掲示する場合は、消費エナジーチップは 1 で可能。			「シミズくんも確か、社会問題に関心あったはずだよ。声かけてみるね。」と言われ、1 進む。また、シミズに声をかけてくれた。シミズも 1 進む。(キャラクターカード”シミズ リンタロウ”を読む)
	キノシタ ユナ	【インパクトポイント(I)200 未満】「ごめん、あんまその話興味ないわ」と言われる。【(I)200 以上】「それ興味ある」と言われ、1 進む。	【(I)400 未満】「もう少し大きな声でお願いできる?」と言われる。【(I)400 以上】「私、アイデンティティとか興味あるの。」と言われる。(キャラクターカード”キノシタユナ”を読む)		「今度、難民問題のワークショップ一緒にしてみない?」と言われ、1 進む。なお、直後にワークショップを行う場合、エナジーチップの消費は 2 で実施できる。
	サトウ ツバサ	「お前、うける」と言われる。	【インパクトポイント(I)500 未満】「まだやっているんだ。うける」と言われる。 【(I)500 以上 1000 未満】(サイコロをふり)[出た目が 1・2]「やっぱり、俺そういう真面目なの、だめなんだよね」と言われる。[出た目が 3・4]「なんかお前楽しそうだな」と言われ 1 進む。[出た目が 5・6]「ちょっとわくわくした」と言われ 1 進む。【(I)1000 以上】「楽しそう」と言われ 1 進む。(キャラクターカード”サトウツバサ”を読む)		
	タカハシ タクミ	「ごめんね。サッカーの練習があるから」と言われ動かない。	「今合宿前で話聞けないけど、少し関心ある。また話聞かせてほしい。」と言われ 1 進む。	「社会問題ってなんとかしたいって思うんだよね」とポツリという。1 進む。	「実は俺…」と言われ、1 進む。(キャラクターカード”タカハシタクミ”を読む。)また、親友のサトウに声をかけてくれた。サトウも 1 進む。
	ミヤタ マナト	「意識高いね。もしかして、学級委員狙ってる?」とジョーダンを言われ、1 進む	【スギタ、クマガイ、スガのうち 2 人以上が「活動共感」に達していない場合】「いい活動じゃん」と言われるだけ。 【スギタ、クマガイ、スガのうち 2 人以上が「活動共感」に達している場合】「いい活動じゃん」と言われ、1 進む。		「実は学級委員しているのって、みんながハッピーになったらいいなって思っていて…」と言われ、1 進む。(キャラクターカード”ミヤタマナト”を読む)
	シミズ リンタロウ	「社会問題とか話すの好きなんだよね」と言われ 1 進む。	「社会問題を話すのは好きなんだけど、ボランティアとか興味ないんだよね」と言われる。		【インパクトポイント(I)1000 未満】「知識がないのにボランティアってあまり良くないと思うなあ」と言われる。 【(I)1000 以上】「社会の不条理って初めて考えた。僕にも何かできることとしていきたいと思うよ。」と言われ、1 進む。
	サカタ レイ	「君ってひまなの?」と言われる。	「いいよね。将来を考えないって」と言われる。		【インパクトポイント(I)1500 未満】「意識高い系なの?」【(I) 1500 以上 2000 未満】「受験も疲れたし、気晴らしに話を聞こう」と言われ 1 進む。【(I)2000 以上 2500 未満】「なるほどね」と言われ 1 進む。【(I)2500 以上】「…。、そうか。」1 進む。(キャラクターカード”サカタレイ”を読む)
	イトウ ヤマト	「俺忙しいんだけど」と言われる。	「お前、優等生だなあ」と言われ、1 進む。		【インパクトポイント(I)800 未満】「お前、俺怖くないの? 根性あるな、お前。」と言われる。【(I)800 以上】「話は聞いてやるよ」と言われ、1 進む。(キャラクターカード”イトウヤマト”を読む) *上記の条件にかかわらず、キノシタユナが協力以上にいるとき、無条件で「キノシタもかかわっているのか」と言われ、1 進む。(加算はされない)

グループ創設	*1 度のみ使用可能 *生徒 2 人、教員 1 名以上メンバーがいる場合 1 度のみ可能。PTA 役員は顧問になれないので注意。 獲得インパクトポイント(I) 100 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 200 ポイント グループ創設の効果として、エナジーチップを 5 枚追加もらえる。また、1 期目にグループを作った場合、第 2 期にはエナジーチップが 10 枚多く得ることができる。 グループができたことで、協力にしているキャラクターがいる場合、任意の 1 名を 1 進めることができる。
WE Schools 参加	*1 度のみ使用可能 *校長と教員が各 1 名以上「協力」に到達している必要 獲得インパクトポイント(I) 1000 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 2000 ポイント WE Schools 参加の効果として、エナジーチップを 5 枚追加もらえる。また、1 期目にグループを作った場合、第 2 期にはエナジーチップが 15 枚多く得ることができる。
新入生歓迎	*2 期目に 1 度のみ使用可能 獲得インパクトポイント(I) 200 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 300 ポイント 追加獲得(I):代表者がサイコロを回し、出たサイコロの目の数×30 ポイント。 出た目が 1-3 の場合、新歓はいまいちだった。メンバー以上の任意の生徒 1 名が 1 進む。出た目が 4-6 の場合、新歓は大成功、かかわった生徒の意識が高まる。メンバー以上の生徒はすべて 1 進む。
引継ぎ	*各期に 1 度のみ使用可能 獲得インパクトポイント(I) 100 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 100 ポイント 学校から社会活動を広めていく際に、自分だけでなく、他の世代に対する波及効果を考えることは大切なことです。 引き継ぎを行ったため、教員の好感がアップ。スズキ、マツクラが 1 つずつ進む。 *WE Schools に参加している場合は、WE Schools のプログラムに「引継ぎ」が組み込まれているため、ボーナスとして、エナジーチップ 2 が引き戻される。
文化祭出展	*各期に 1 度のみ使用可能 獲得インパクトポイント(I) 100 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 300 ポイント また、保有(I)によって、以下の追加ボーナスがある。 【保有(I)700 未満】クラスで文化祭にフェアトレード商品の販売と社会問題についての展示を提案する。サイコロを振り、出たサイコロの目(サ)によって以下の追加ボーナスが行われる。 <(サ)の数 1・2>クラスとしてフェアトレード販売と社会問題の展示を行うこととなる。追加獲得(I) 200 ポイント/追加取得(A)600 ポイント。<(サ)の数 3>社会問題の展示のみをおこなうことになる。追加獲得(I)100 ポイント/追加取得(A)300 ポイント。<(サ)の数 4>フェアトレードの展示だけをするようになる。追加獲得(I) 100 ポイント/追加獲得 100 ポイント。<(サ)の数 5>クラスで提案をしたが賛同を得られず、行うことができなかった。<(サ)の数 6>クラスではできなかったが、生徒会にお願いをして生徒会企画として行うことができた。追加獲得(I)150 ポイント/追加取得(A)400 ポイント。 【保有(I)700 以上の場合】クラスで文化祭にフェアトレード商品の販売と社会問題についての展示の提案をし、クラス全体として取り組むことになった。追加獲得(I)650 ポイント/ 追加取得(A)800 ポイント。また、サイコロの目の数で以下の追加。 <(サ)の数 1>生徒の中で未関心に至っていない生徒をすべて「未関心」へと進ませる。<(サ)の数 2・3・4>サカタを除く生徒の中を合計 3 回進ませることができる。(同一人物でなくても可能)。<(サ)の数 5>サカタが活動の中で関心を持ち、1 進む。 <(サ)の数 6>クラスが文化祭を通じて団結した、クニヨシとヤマウチを除く、生徒が全員 1 ずつ進む。
セレブレーション	*各期に 1 度のみ使用可能 獲得インパクトポイント(I) 20 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 60 ポイント 追加獲得(I) メンバー以上の登場人物×30 ポイント/追加取得(A) メンバー以上の登場人物×30 ポイント
世界一大きな授業	*各期に 1 度のみ使用可能 獲得インパクトポイント(I) 50 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 100 ポイント 代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目(サ)の結果によって、以下の追加ボーナスが行われる。 <(サ)の数 2・3・4・5> イベントに多くの人が集まった。追加獲得(I) 50 ポイント/追加取得(A)100 ポイント。キノシタ 1 進む。 <(サ)の数 1・6> イベントの参加者はいまいちだった。特に何も起こらない。
国会議員のための世界一大きな授業	*各期に 1 度のみ使用可能 獲得インパクトポイント(I) 200 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 400 ポイント 代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目(サ)の結果によって、以下の追加ボーナスが行われる。 <(サ)の数 2・3> イベントがメディアで報道され、クラスでも話題。追加獲得(I) 150 ポイント/追加取得(A)200 ポイント。ウチノ(あるいは、タケナカ)、マツクラ、スズキ、ナカタ、ワカツキが 1 進む。<(サ)の数 1・6>クラスではまいち話題にはならなかった。特に何も起こらない。<(サ)の数 4・5>動画配信された当日のイベントについて数名のクラスメートと教員に話しかけられる。追加獲得(I) 50 ポイント/追加取得(A)50 ポイント。マツクラ、ワカツキ、ミヤタが 1 進む。
レッドカード・アクション	*各期に 1 度のみ使用可能 獲得インパクトポイント(I) 70 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 70 ポイント。サッカー部が協力。サトウ、タカハシが 1 進む 代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目(サ)の結果によって、以下の追加ボーナスが行われる。 <(サ)の数 1・2>クラスメートが協力してくれた。追加取得(A)協力以上にいる生徒数×20 ポイント+20 ポイント。<(サ)の数 3・5>噂を聞きつけた他のクラスにも広がった。追加取得(A)100 ポイント。学校新聞の取材設ける。ワカツキ 1 進む。<(サ)の数 4>クラスでの参加は一部だけだった。<(サ)の数 6>サッカー部がさらに協力をしてくれた。追加取得(A)40 ポイント。サトウとタカハシはさらに 1 進む。

WE Day 参加	*FTCJ のアクションを過去 1 回以上実施している必要 *各期に 1 度のみ使用可能 獲得インパクトポイント(I) 50 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 100 ポイント 参加ボーナスとして、サイコロを振り、出たサイコロの目(サ)にあわせて、以下のボーナスを受ける。 <(サ)の数 1>モチベーションが高まる。また、一緒に参加した生徒も活動意欲が上昇。エナジーチップをメンバー以上の生徒の分獲得 <(サ)の数 2>モチベーションが高まる。追加取得(A)200 ポイント。また、一緒に参加した教員の活動意欲が上昇。メンバー以上にいる教員がそれぞれ 1 進む。 <(サ)の数 3・4・5・6>モチベーションが高まる。追加取得(A)サイコロの数×50。
TACJ 参加	*各期に 2 度のみ使用可能 獲得インパクトポイント(I) 50 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 400 ポイント 代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目の結果によって、以下の追加ボーナスが行われる。 <奇数>多くの刺激、学びがあった。モチベーションが高まった。追加取得(A)200 ポイント。 <(サ)の数 1>一緒に参加した生徒のモチベーションも向上。「活動協力」以上の全ての生徒を 1 進める。 <(サ)の数 3>一緒に参加した生徒のモチベーションも向上。「活動協力」以上の生徒を 3 進める。(1 名×3 振り分け可能) <(サ)の数 5>一緒に参加した生徒のモチベーションも向上。「活動協力」以上の任意の生徒 1 名を 1 進める。 <偶数>楽しい思い出が残った。*(A)保有数が 1000 以上の場合、次回以降は自動的に(サ)は<(サ)の数 5>の結果となる。 *なお、2 回以上、このアクションカードを使用すると、その都度、追加取得(A)20 ポイント。
相談する	獲得インパクトポイント(I) 0 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 30 ポイント 相談をすることで、これから行う活動をより効果的に進めることができます。 代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目(サ)の結果によって、以下のボーナスがある。 <(サ)の数 1><u>今期中</u>、「交流会」及び「講演会企画」の消費エナジーチップを-2 で 1 度だけ選択できる。 <(サ)の数 2><u>今期中</u>、「ワークショップ開催」「世界一大きな授業」「国会議員のための”世界一大きな授業”」「レッドカード・アクション」「世界食料デー」の消費エナジーチップを-3 で 1 度だけ行える。 <(サ)の数 3><u>今期中</u>、交流会「ポスター掲示」を行った際に(サ)の数で 2 が出たら無効となり、再度サイコロを振る。 <(サ)の数 4>グループ創設のアドバイスをもらう。<u>今期中</u>、「グループ創設」を消費エナジーチップ-4 で行える。 <(サ)の数 5>先輩に相談をする。任意のキャラクター 3 名について教えてもらう。(該当する”キャラクターカード”を読む。) <(サ)の数 6>SNS の投稿のコツを聞き、また、投稿する文章を事前に確認してもらえるようになる。<u>今期中</u>、「SNS 発信」を行った際に(サ)の数で 2 が出たら無効となり、再度サイコロを振る。
SNS 発信	獲得インパクトポイント(I) 10 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 10 ポイント 代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目(サ)の結果によって、加算が行われる。 <(サ)の数 1> 驚くほどの反響があった。追加獲得(I)150 ポイント/追加取得(A)200 ポイント。ミヤタ、キノシタ、サカタを除く、任意の生徒は 3 名をそれぞれ 1 進む。 <(サ)の数 3・4・5・6> 特にこれといった反応はなかった。 <(サ)の数 2> もう一度サイコロを振り、(サ)の数が奇数であれば、特に何も起こらない。(サ)の数が偶数であれば、SNS がブチ炎上してしまう。予想以上につかれてしまい、エナジーチップをさらに 2 消費する。
ポスター掲示	獲得インパクトポイント(I) 30 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 50 ポイント 代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目(サ)の結果によって、加算が行われる。 <(サ)の数 1> 驚くほどの反響があった。追加獲得(I) 100 ポイント。サカタ、キノシタ、イトウを除く全生徒が 1 進む。 <(サ)の数 3・4・5・6> 多くの反響があった。追加獲得(I) 30 ポイント。スギタ、クマガイ、サトウ、タカハシが 1 進む。 <(サ)の数 2> 反響は特になかった。
クラス発表	獲得インパクトポイント(I) 50 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 50 ポイント 【所有(A)1000 未満】 代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目の結果によって、以下の追加ボーナスが行われる。 <(サ)の数 1>大反響。追加獲得(I)100 ポイント/追加取得(A)300 ポイント。 <(サ)の数 2・3・4・6>そこそこの反響。追加獲得(I)50 ポイント/追加取得(A)100 ポイント <5>大事などころで噛んでしまい。特に何の反応もなかった。精神的ダメージを受け、(A)-100 ポイント。 【所有(A)1000 以上】 発表は大成功。多くの生徒の心をつかむことができた。追加獲得(I)150 ポイント/追加取得(A)450 ポイント 代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目(サ)の結果によって、以下の追加ボーナスが行われる。 <(サ)の数 1・2>特にキノシタとイトウに響いたようだった。キノシタとイトウは 1 進む。 <(サ)の数 3>海外の著名人がボランティアをしているという話にクマガイが興味をもったようだ。クマガイが 1 進む。 <(サ)の数 4>スポーツ選手の行う社会奉仕にスポーツ男子が反応。サトウ、タカハシ、ミヤタがそれぞれ 1 進む。 <(サ)の数 5>発表後、スガユカから話しかけられる。「こんな私でも何かできるかな・・・」。スガが 1 進む。 <(サ)の数 6>多くの生徒と教員の心に響く。スズキ、マツクラ、及びすべての生徒は 1 進む。
投書	獲得インパクトポイント(I) 10 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 50 ポイント 代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目(サ)の結果によって、以下の追加ボーナスが行われる。 <(サ)の数 1>新聞に掲載される。追加獲得(I)100 ポイント/追加取得(A)300 ポイント。投書を見たワカツキが 1 進む。 <(サ)の数 2>新聞に掲載される。追加獲得(I)100 ポイント/追加取得(A)300 ポイント。投書を見たモリタが 1 進む。 <(サ)の数 3>新聞に掲載される。追加獲得(I)100 ポイント/追加取得(A)300 ポイント。投書を見たキノシタが 1 進む。 <(サ)の数 4>新聞に掲載される。追加獲得(I)100 ポイント/追加取得(A)300 ポイント。投書を見たシミズが 1 進む。 <(サ)の数 5>新聞に掲載される。追加獲得(I)50 ポイント/追加取得(A)50 ポイント。 <(サ)の数 6>特に掲載はされなかった。

講演会参加	獲得インパクトポイント(I) 10 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 30 ポイント 社会問題の背景を知るのは非常に重要。 追加ボーナス: 所有(A)が 500 を超えている場合、サイコロを振り、出たサイコロの目(サ)が偶数であれば、講演会上で NGO などの専門家の方と知り合う。今後講演会企画をする際の消費エナジーチップを <u>1 枚少なく行うことが可能</u>。(サ)が奇数の場合は、特に何も起こらない。(メンバーにボーナスについて覚えておくように伝えること)
思いの共有	獲得インパクトポイント(I) 20 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 50 ポイント また、代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目(サ)の結果によって、以下の追加ボーナスが行われる。 <(サ)の数 偶数>自分の思いを伝える技術が上がる。追加取得(A)200 ポイント。 <(サ)の数 奇数>仲間と思いを分かち合い絆が強くなる。協力以上の任意のキャラクターを 1 進めることができる。 *ボーナスジャンケン:代表者はジャンケンで勝利すれば、思いの共有でモチベーションが増加。エナジーチップスが 1 獲得。
ワークショップ企画	獲得インパクトポイント(I) 30 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 60 ポイント 代表者がジャンケンを行い、結果によって、以下の追加ボーナスが行われる。 <勝った場合>サイコロを回す。追加獲得(I) 出たサイコロの目の数×20 ポイント。 また、ボーナスとして、(I)保有数が 300-499 の場合、マツクラ、キノシタが 1 つ進む。 (I)保有数が 500-999 の場合、さらにスズキ、ナカタが 1 つ進む。 (I)保有数が 1000 を超えている場合、シミズ、タカハシが 1 つ進む。 <負けた場合>サイコロを回し、奇数であればただ落ち込んだだけだった。偶数であれば、参加者は少ないながらも、ワークショップのコツをつかむ。次回のワークショップのみ、消費エナジーチップが 1 枚少なく実施できる。
勉強会	獲得インパクトポイント(I) 10 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 50 ポイント 代表者がサイコロを振り、サイコロの出た目の結果によって、以下の追加ボーナスが行われる。 <(サ)の数 1・2・3・4・6> 学びが深まった。また、参加した生徒の意識が高まった。未行動に生徒のキャラクターがいる場合、それぞれ 1 つ進む。 <(サ)の数 5>思いのほか、資料作成などに時間がとられた。エナジーチップを追加で 1 枚消費。
交流会開催	獲得インパクトポイント(I) 30 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 50 ポイント また、代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目(サ)の結果によって、以下の追加ボーナスが行われる。 <(サ)の数 1>キノシタとじっくり話すことができた。追加獲得(I)50 ポイント。キノシタが 1 進む。(キャラクターカード“キノシタユナ”を読む) <(サ)の数 2>大いに盛り上がり、学校でも活動をしたいという話になった。追加獲得(I)100 ポイント。<(サ)の数 3>大雨のため、途中で中断してしまった。<(サ)の数 4>イトウと話が盛り上がった。追加獲得(I)50 ポイント。イトウが 1 進む。(キャラクターカード“イトウヤマト”を読む) <(サ)の数 5>話が深まった。追加獲得(I)30 ポイント。未行動に達していない任意の生徒を 2 名、それぞれ 1 進める。 <(サ)の数 6> 参加者は少ないものの深まった。サカタを除く任意の生徒 1 人を 2 進める。
スピーチ	獲得インパクトポイント(I) 100 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 300 ポイント 代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目(サ)の結果によって、追加獲得(I) 出た目の数×40 ポイント。 また代表者がジャンケンを行い、その結果によって、ボーナスを受ける。*所有(A)が 1500 以上の場合は、ジャンケン免除で勝へ。 <勝った場合>大反響があった。全キャラクターが 1 進む。ボーナスさらに追加獲得(I) 100 ポイント/追加取得(A)200 ポイント <あいこの場合>途中噛んだりしたが、うまくユーモアで乗り切る。キノシタ、イトウ、スギタ、クマガイ、マツクラが 1 進む。 *保有(I)が 400 以上であれば、サカタとスギヤマ、ウチノを除く任意の 5 名がそれぞれ 1 進む。 <負けた場合>大事なところで噛んでしまった。ただ、ヤマウチ、クニヨシが関心を持ってくれたようだ。それぞれ 1 進む。
講演会企画	獲得インパクトポイント(I) 100 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 200 ポイント 代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目(サ)の結果によって、以下の追加ボーナスが行われる。 <(サ)の数 1・2・3>多くの反響があった。(I)保有状況で追加ボーナスがある。 (I)300 未満:追加獲得(I)100 ポイント。サカタを除く全生徒、マツクラが 1 進む。 (I)300 以上 600 未満:追加獲得(I)150 ポイント。サカタを除く全生徒、マツクラ、スズキが 1 進む。 (I)600 以上 1000 未満:追加獲得(I)200 ポイント。サカタを除く全生徒、マツクラ、スズキ、ナカタが 1 進む。 (I)1000 以上 1300 未満:追加獲得(I)200 ポイント。ウチノを除く、すべてのキャラクターが 1 進む。 (I)1300 以上:追加獲得(I)250 ポイント。すべてのキャラクターが 1 進む。 <4・5・6>特に大きな反響は見られなかったが、個別に「私もボランティアしたい」と相談を受けるようになった。サカタを除くすべての生徒の中から任意で 2 名が 1 進む。
スタツア	獲得インパクトポイント(I) 50 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 300 ポイント また、代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目(サ)の結果によって、以下の追加ボーナスが行われる。 <(サ)の数 6・5>参加者の問題意識が非常に深まった。追加取得(A) 200 ポイント。一緒に参加していた生徒の意識が高まる。「メンバー」以上の生徒は自動的に 1 進む。追加獲得(I) メンバー以上の人数×100 ポイント。<4・3・2>自分の問題意識が深まった。追加取得(A)200 ポイント。<1> お金と時間の無駄だった。という感想もあった。ただ自分の意識は高まった。

ボラ参加	獲得インパクトポイント(I) 50 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 100 ポイント また、サイコロの目(サ)の数によって、以下の追加得点を得ることができる。 <(サ)の数 1>イベントで団体紹介と自身の活動紹介をする。追加獲得(I)100 ポイント/追加取得(A)300 ポイント。<(サ)の数 2>FTCJ の出展イベントで来場者に団体紹介をする。追加獲得(I)70 ポイント/追加取得(A)200 ポイント。<(サ)の数 3>街頭募金に参加する。追加獲得(I)70 ポイント/追加取得(A)150 ポイント <(サ)の数 4>イベントでフェアトレード商品の販売を手伝う。追加獲得(I)50 ポイント/追加取得(A)100 ポイント。<(サ)の数 5>イベントの受付を手伝う。追加獲得(I)30 ポイント/追加取得(A)100 ポイント。<(サ)の数 6>事務所での打ち合わせに参加する。追加獲得(I)10 ポイント/追加取得(A)100 ポイント *グループ組織時のボーナス さらに追加獲得(I) メンバーとなっている生徒数×20 ポイント/さらに追加取得(A) メンバーとなっている生徒数×40 ポイント
WEunion	獲得インパクトポイント(I) 50 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 200 ポイント また、代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目(サ)の結果によって、以下の追加ボーナスが行われる。 <(サ)の数 偶数>多くの反響があった。(I)の保有状況で追加ボーナスがある。 保有(I)300 未満:追加取得(A)50 ポイント。 保有(I)300 以上 500 未満:追加取得(A)100 ポイント。活動共感以上となっている任意の生徒を 1 進められる。 保有(I)500 以上 800 未満:追加取得(A)120 ポイント。活動共感以上となっている任意の生徒を 2 進められる*。 保有(I)800 以上:追加取得(A)150 ポイント。活動共感以上となっている任意の生徒を 3 進められる。*1 人を 2 ないし 3 進めることでも、合計で 2 ないし 3 回進めるのでも構わない。 <(サ)の数 奇数>仲間に再会、同じ志の人に出会えて、モチベーションが高まる。追加取得(A) (サ)の数×10 ポイント 他の学校での活動事例を学ぶ。次のアクションカード(消費が 5 以上の場合)の消費エナジーチップが通常よりも 2 枚少なく実施できる。(5 未満のアクションカードの場合は、1 枚少なく実施できる。)
子どもの権利条約ワークショップ	獲得インパクトポイント(I) 100 ポイント/ 獲得アクションポイント(A) 200 ポイント また、代表者がサイコロを振り、出たサイコロの目(サ)の結果によって、以下の追加ボーナスが行われる。 <(サ)の数 偶数>大きな反響があった。(I)の保有状況で以下を獲得できる。 保有(I)300 以上 500 未満:追加獲得(I)100 ポイント。キノシタが 1 進む。 保有(I)500 以上 800 未満:追加獲得(I)200 ポイント。キノシタ、イトウ、スガが 1 進む。 保有(I)800 以上:追加獲得(I)300 ポイント。キノシタ、イトウ、スガ、ミヤタ、サカタが 1 進む。 <(サ)の数 奇数>多くの学びがあった。追加獲得(I) (サ)の数×10 ポイント。
世界食料デー企画	まず、サイコロを振り、出た目のエナジーチップが消費する。また、インパクトポイント(I)とアクションポイント(A)の保有状況と出たサイコロの目(サ)によって、以下の獲得ポイントを得ることができる。 【保有(I)700 未満】 (サ)の数 1:世界食料デーにあわせて、「食べ残し」をしないようにした。獲得(I)10 ポイント/ 取得(A)30 ポイント (サ)の数 2:世界食料デーにあわせて、食に関するイベントに一人で参加した。獲得(I)10 ポイント/取得(A)50 ポイント (サ)の数 3:世界食料デーにあわせて、食について友人に話した。獲得(I)30 ポイント/ 取得(A)100 ポイント (サ)の数 4:SNS で食に関する投稿を複数回行った。獲得(I)50 ポイント/ 取得(A)150 ポイント (サ)の数 5:食に関するイベントに友人を誘って参加した。獲得(I)100 ポイント/ 取得(A)200 ポイント (サ)の数 6:食に関する啓発ポスターをつくってクラスに貼った。獲得(I)150 ポイント/ 取得(A)250 ポイント 【保有(I)700 以上 1500 未満】 (サ)の数 1:フードバンクに関して調べる。獲得(I)30 ポイント/ 取得(A)80 ポイント (サ)の数 2:何人かのクラスメートと一緒に食について調べてみた。獲得(I)50 ポイント/取得(A)100 ポイント (サ)の数 3:何人かのクラスメートと一緒に食について調べてみた。獲得(I)30 ポイント/ 取得(A)100 ポイント。「協力」以上にいる任意の生徒 1 名が 1 進む。(人数が満たない場合は、可能な人数のみに適応) (サ)の数 4:クラスで食に関する話し合いを提案。各自ができることを討議。獲得(I)100 ポイント/ 取得(A)200 ポイント。「協力」以上にいる任意の生徒 2 名が 1 進む。(人数が満たない場合は、可能な人数のみに適応) (サ)の数 5:働きかけの結果、食に関する映画を総合学習で見ることになる。獲得(I)200 ポイント/ 取得(A)300 ポイント。「協力」以上にいる任意の生徒 3 名が 1 進む。(人数が満たない場合は、可能な人数のみに適応) (サ)の数 6:働きかけの結果、食に関する映画を総合学習で見ることになり、高反響。獲得(I)400 ポイント/ 取得(A)600 ポイント。「協力」以上にいる任意の生徒 5 名が 1 進む。(人数が満たない場合は、可能な人数のみに適応) 【保有(I)1500 以上】 (サ)の数 1:フードバンクのボランティアに参加する。獲得(I)100 ポイント/ 取得(A)300 ポイント (サ)の数 2:フードバンクのボランティアに友人を誘って参加する。獲得(I)200 ポイント/取得(A)400 ポイント (サ)の数 3:クラスで食料寄付集め(フードドライブ)を呼びかけ、フードバンクに寄付する。獲得(I)300 ポイント/ 取得(A)600 ポイント。サカタを除く全生徒は 1 進む。 (サ)の数 4:食品廃棄についてのワークショップをクラスで実施。反響が高まる。獲得(I)450 ポイント/ 取得(A)800 ポイント。サカタを除く全生徒、マツクラ、スズキは 1 進む。 (サ)の数 5:クラスメートと共に、学校での食べ残しの調査と発表を行う。獲得(I)600 ポイント/ 取得(A)900 ポイント。全生徒とスギヤマを除く全教員は 1 進む。 (サ)の数 6:働きかけの結果、全校をあげて、10 月は食料問題に対する取り組みを行うようになり、また、各家庭でも「食べ残し」に対する意識や公正な食に向けた行動が行われるようになる。獲得(I)1000 ポイント/ 取得(A)1000 ポイント。すべてのキャラクターは 1 進む。 【所有(A)ボーナス】 所有(A)が 1000 以上の場合、あなたの行動が周囲に活力と刺激を与える。サカタを除く任意の生徒 3 名がそれぞれ 1 進む。