



ゲームに必要なもの



チェック	準備するもの ※青字はA1サイズでやる場合に特に必要
☐	ゲーム盤 (カラー印刷) グループでやるときはA1サイズを推奨 ※A3、A4サイズでやるときは避難ルートは紙に直接書き込む
☐	アイテムカード HPからダウンロード。人やアイテムをとったら置く
☐	人形 A1サイズのゲーム版の上を移動するコマ ※なくても可能
☐	おはじき (小) A1サイズのゲーム版の避難ルートに並べる
☐	サイコロ (7つ) 津波の高さと時間を決める。大きいと盛り上がる ※Googleで「サイコロを振る」と検索すると画面上でサイコロを振れる
☐	ふせんと筆記具 ゲーム盤の町のなかの危険な箇所を書いて貼る
☐	ストップウォッチ ゲームの進行のため ※なくても可能
☐	プロジェクターセットとパソコン ※なくても可能 ルール説明、子どもの発表、ゲーム後の解説などのため
☐	レーザーポインター ※なくても可能
☐	マイク、スピーカーなど ※なくても可能 大きな会場で実施したり、動画の音声を流したいときなど)
☐	書籍 「みんなの津波避難2 2のルール 3つのSで生き残り！」 (合同出版) ゲームの進行やポイントを確認するため
☐	

<http://naganokai.com/tbs/>
(ゲーム盤などの無料DLサイト)



令和5年8月
弁護士・防災士 永野 海
(静岡県弁護士会)

お問合せ mail@naganokai.com

めざせ!

津波避難マスター

つなみひなん

(津波避難シミュレーションゲーム)

ーゲーム実施の手引きー



ゲームの目的

めざせ！津波避難マスターとは



これは津波避難を体験する**シミュレーションゲーム**です。

子どもから大人まで、自分の頭と手とを実際に使いながらゲーム盤の町で「**津波避難を疑似体験**」することで、津波から命を守る力を実践的に身に付けられます。ゲームの町の中には、避難場所とともに、アイテムや人、危険な場所などが散りばめられていますが、これらは**東日本大震災の教訓**をもとにして作られています。

ゲームの直後には、「自分たちの避難ルートや避難場所が本当に安全だったのか？」「避難途中でとったアイテムは、命を守る上で役に立つのかそうでないのか」東日本大震災の実際の動画をみたり、3月11日におきた出来事を勉強して、みんなで**津波避難の知識**を学びます。

そして、ゲームを体験したあとは、「自分の家ならどこに逃げるか？」「学校なら？」「あの海沿いの遊び場なら？」と、**実際の生活場所での津波避難**を考え、逃げる訓練をきちんと繰り返すことにつなげていきます。

ゲームの進行

1. ゲームの町で津波から逃げる（15～20分程度）

1マス動くのに1分かかるゲーム盤の世界。20マス動けば20分かかる。町の中の数字は標高の高さ。黄色いマスの中の人やアイテムは、入ると一緒に動ける。なるべく高い場所に逃げよう！逃げるのに使える時間は無制限。でも、たくさん時間をかけると…。



2. 運命のサイコロを2回振る！

避難が完了したらサイコロの出番。最初に2つのサイコロで、津波の高さ(最大12m)が決まります。次に7つのサイコロで津波到達時間(最大42分)が決まります。津波がやってきた時間のときにきみがいた場所は、やってきた津波よりも高い場所だったかな？



3. 発表タイム

どんな風に？
誰と一緒に？
どんなルートで？どこに逃げた？その理由も発表。自分と違う意見も勉強になる。



4. 振り返りタイム

ゲームで命を守れた人もそうでない人も、危険な逃げ方をしていないか、東日本大震災の出来事から学ぼう。

