

# SEA HAZARD

～みんなの海を守れ～

所属 F3 F8

## 1. 序論

わたしたちの班は、深刻になりつつある海洋汚染の原因・対策についてより広く知ってもらうため、実際に問題解決に取り組む体験ができるカードゲームを作成した。

## まとめ・結論

- ・実際に日本で発生した事例を用いる事でより現実的にゲームを体感できるようにしている。
- ・現在海洋汚染の改善が期待されている新技術をゲーム中にとり入れる事で海洋環境に対する知識・関心を高められるようにしている。

## 2. ゲームの概要

このゲームは、参加者が県のリーダーとなって他の県のリーダーと連携を組んで、水質汚濁の問題から水質を保全していくゲームです。すべての県にそれぞれの水質レベルが設定されており、いずれかの県でその水質レベルが、全県共通の最低レベルに達した場合、ゲームオーバーとなってしまいます。

### ○ゲームのアイテム

- ・コイン(枚数はランダム)
- ・技術カード(2～3枚)
- ・水質メーター
- ・ルーレット
- ・県についてのステータスシート

## 3. ゲームの構成

- ゲーム開始  
(県はランダムで割り当て)
- 【参加者】  
それぞれの県のステータス確認
- ハザード(1回目)
- 【参加者】  
各々所持している技術カードの中から有効だと考えるものを1枚選択
- 議論
- 【参加者】  
1つずつ選ばれたカードについて有効か否か議論し、採用するカードを決定  
ハザード発生県  
↓コイン  
使用する技術カード所有国
- ダメージ算出  
(ハザードによる被害)  
-(技術カードの有効指数)  
=(水質ダメージ)  
→値分水質メーター減少
- 技術カードの適応性の説明  
※繰り返し
- 台風降臨  
水質メーター7以上:成功  
7未満:失敗

## 参考文献

なし