

SDGs すごろく「Go Goals」

- 対象** 小学4年生以上
- ねらい** 楽しみながら SDGs への知識を高め、積極的に取り組む動機付けを行う。
- 時間** 90分
- 人数** 1班4～7名程度
- 準備物** [団体] 班割表、振り返りシート
[ネパール] 遊戯盤、サイコロ、コマ
- 展開**



時間	活動内容	留意点
	<p>●事前準備</p> <ul style="list-style-type: none"> ・長机を向かい合わせ、机上に遊戯盤、人数分のコマ・サイコロを置く。 ・PC、プロジェクターを設置する。 	<p>PC、プロジェクターはネパールで貸出可能。スライド (Power Point) はPCデスクトップに有り。</p>
15分	<p>●本日の活動内容を理解し、スライドを見ながら SDGs の概念を学ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・SDGs とは何か？17 のターゲットとは？ ・世界で起こっている諸問題は？ ・自分にできることは何か？ 	<p>グループワークを通して学びを深めるので、スライドは簡単に終わらせる。</p>
60分	<p>●グループワーク (すごろくに挑戦)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> ①盤上には 63 個のマス目があります。サイコロを振って出た数だけ前に進めます。 ②プレイヤーはスタートのマス目にコマを置き、順番にサイコロを振って出た数だけ進みます。 ③はしごの下で止まったら、はしごを登って進むことができます。 ④ウォータースライダーの上で止まったら、滑り落ちて後戻りしなければなりません。 ⑤SDGs 17 の目標のいずれかのマス目で止まったら、カードを引くことができます。引率者がカードのクイズを読み上げます。正解すればもう一度サイコロを振ることができます。 ⑥「2030」のゴールに最初にたどり着いたプレイヤーの勝ち。サイコロを振ってゴールまでピッタリの目をだしたら上がりです。それ以上の目を出したら、その分だけコマを戻します。 	<ul style="list-style-type: none"> ・1班に1人引率者がつくことより学びを深めることができる。引率者は、カードを読み上げるが、プレイヤー全員が問題に注目して答えを考えられるように誘導すると良い。(回答するのは当事者のみ) ・班の数に対して引率者数が不足する場合は、回答者以外のプレイヤーが問題を読み上げる。
15分	<p>●振り返り・片付け</p> <ul style="list-style-type: none"> ・振り返りシートに各自記入。今後、取組みたいことなどを発表。 ・机、椅子をもとの位置に戻す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・日々の生活において小さなプラスの行動が起こせるような振り返りにする。

※Go Goals は国連地域広報サービスが創作者ヤシン・アイトゥ・カシの協力を得て作ったものです。