

# ゲームの説明書

## ○事前に準備する物品

- ゲームの盤面……………推奨サイズ A 3
- 問題発生カード……………A 4 (横)で両面(短辺綴じ)印刷して二分してください。
- クイズカード……………A 4 (横)で両面(短辺綴じ)印刷して二分してください。
- クイズの答えと解説(児童用)……………推奨サイズ A 4
- インターネット5つの約束……………推奨サイズ A 4
- サイコロ1個  
コマ2セット……………推奨サイズ A 4
- ※ワークシート……………「問題発生カード」を引いた際に、自分の意見を記載させるシートです。使用する場合はゲーム開始前に配付してください。

## ○ゲームの進め方

- 1 チーム分けをする……………推奨人数 1チーム3人  
(ゲームは2チームで行う対戦形式)  
※3ページ「チーム分けの例」参照
- 2 2チームの中から、クイズの答え合わせと解説を行う児童を1人決める。
- 3 クイズの答え合わせ等を行う児童に「クイズの答えと解説(児童用)」を渡す。
- 4 「インターネット5つの約束」を見せ、インターネットを使う上で、守るべき事項を教示する。  
ゲームを通じて理解を深めることを目的としているため、この時点で全て理解させることは求めない。
- 5 ルール説明を行う。※児童に説明するルールは2ページに記載
- 6 ゲーム時間は、概ね20分～30分とする。
- 7 授業終了前の5分で、教員がまとめの解説を行う。

■ルール説明（ゲーム開始前に以下の内容を児童に説明してください。）

- 1 先攻・後攻を決めます。
- 2 スタートのマスと、ポイント表の0の位置にそれぞれコマを置きます。
- 3 各チーム交互にサイコロを振り、出た目の数だけコマを進めます。
- 4 問題発生のマ스에止まったら、問題発生カードを1枚引きましょう。  
カードに赤字で質問が書かれているので、チームで話し合しましょう。  
チーム全員が発言することができれば、2ポイント入ります。  
相手のチームは答えをよく聞いて、自分だったらどうするか一緒に考えましょう。  
(※ワークシートを使用する場合は、記載する旨説明する)
- 5 クイズのマ스에止まったら、クイズカードを1枚引きましょう。  
クイズの答えは一つとは限りません。  
チームで考えて、答えを決めましょう。正解したら1ポイント入ります。  
「クイズの答えと解説」を持っている人は、クイズには参加できません。
- 6 ポイント表に置いたコマは、獲得したポイントに応じて進めてください。
- 7 最後にポイントの高かった方のチームが勝ちです。

【参考事項】

- ・ 「ゲームの進め方」は一例であり、必ずしもこれに沿う必要はありません。  
クラスの特性などを加味し、教員の使いやすい方法で利用してください。
- ・ 「問題発生カード」及び「盤面のピンク色のマス」は、決まった答えを求めるものではないため、クイズカードのように「児童用の答えと解説」はありません。児童が各々自由に考え発言し、チームで考えることを目的としています。  
児童への説明は、教員用の解説（マス目の解説及び問題発生時の解説）を参考としてください。

【問合せ先】

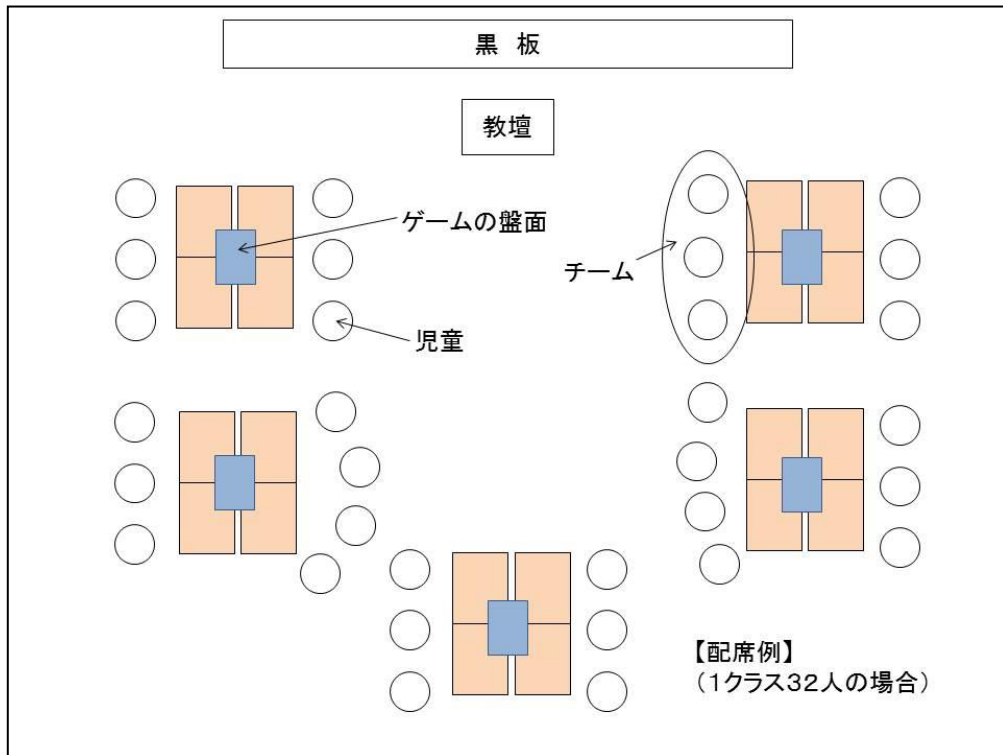
(代表)052-951-1611

愛知県警察本部サイバー犯罪対策課 対策係



サイバ課長 マホ巡査

■ チーム分けの例



■ 教材一覧

