

教案 4

1 第3部 地域をつくる



ゲーム カタストロフオイ

「カタストロフオイ」(Katastrofoj)とは、エスペラント語で「大災害」の意味。

対象

●中学生以上

ねらい

●大規模災害が起きたときに外国人など情報弱者が遭遇する事態を疑似体験する。避難する際の問題点を発見し、それを克服する具体的な手段を考える。

ゲームの概略

●参加者は「架空の街にすむ外国人」になる。経験したことのない災害に遭遇し、避難する場面から始まる。家族と自分の命を守るために必要な用事をクリアしていく。

各グループで使うもの

●カタストロフオイボード 1枚 P 56
●人物カード及びコマ 5種類 P 58、P 61
●指示カード 18枚 P 59～P 62
●ルールカード 1枚 P 57 ●サイコロ 1個 P 63
●東京新聞記事 P 64
●グループでの振り返り用白紙(必要数)
●ピクトグラム(絵文字)作成用模造紙とマジック(グループ数)

準備

●カタストロフオイボードを中央に置く。1グループ5名。
●人物カードとコマはセットにしておき、指示カードと並べて裏返しに置いておく。
●ルールカード、サイコロも用意しておく。

活動の流れ

●約100分



【展開】

活動①

カタストロフオイ(ロールプレイ)ゲーム

準備15分

- (1) このゲームの【ねらい】と【ゲームの概略】を参加者に伝える。
- (2) 指示カードをカタストロフオイボード上の建物に重ねて置いていき、町の全体像を把握してもらう。
- (3) 「今のあなたはこんな人」カード(P 58)を参加者に選んでもらい、人物像をしっかりと理解してもらう。理解できたらコマを作り、カタストロフオイボード上の家にコマを置いてもらう。どの家でもかまわない。
- (4) 参加者が感情移入するために、各自コマの名前(ロールプレイ役名)を考える。
- (5) 各グループ内で1人ずつコマの名前、「今のあなたの状況」と「クリアする用事2つ」を発表しあう。
- (6) 参加者の一人にルールカードを読み上げてもらい、ルールを共有する。必要に応じて補足説明をおこなう。
- (7) 「コマの人物が一番短い名前の人からスタート」など順番を決め、それからサイコロを振り、ゲームを開始する。

実施15分

実施15分 ゲーム中はサイコロの指示にしたがって行動する。

P 57 のルールを守って行動する。

- ・基本的に参加者どうしの話はできない。
- ・2か所の用事は必ず済ませなくてはならない。
- ・張り紙の内容が理解できず、次の行動に移れないときは1回だけサイコロをパスできる。

※簡単にあがってしまった参加者は、他の参加者を観察する。

備考

※参加者が指示カードの裏を見ないように注意する。

※カードで示された状況は全くのフィクションではない。東京新聞記事等の資料を再構成したもの。(P 64 参照)

指示0カード(裏)で使用したピクトグラム(絵文字)と外国語による表記は、横浜国際交流協会作成「災害時に役立つ外国語の表示シート集(横浜版)」P 66 からの引用。

ちなみに外国語で示された内容は「水は飲みます。」「(携帯)電話は使えます。」「バスは動いています。」「建物は安全です。」という意味。なお、コンビニに係るピクトグラムは新たにはまつ共生教材プロジェクトメンバーで創作した。

【展開】

振り返り20分

- (1) 「張り紙」(指示カード)を見たときの気持ちと判断、判断に至る過程等をグループで共有する。
- (2) 東京新聞の記事を読み、中越地震の際の外国人が置かれた実際の状況を知ってもらう。
- (3) グループで外国人などの安全で円滑な避難のために必要なことは何かを考える。
- (4) 全体に各グループの考えを発表し、共有する。

活動②

誰にでもわかるピクトグラム(絵文字)を作成しよう。

ねらい

●カタストロフオイのゲームで感じたことを踏まえ、「すべての人」が暮らしやすいよう、具体的な手段を考える。

【展開】

ピクトグラム作成40分

各グループで「避難地(場所)」を表すピクトグラム(絵文字)を作成し発表する。

備考

備考

※日本では「避難地」を表す定まったピクトグラムは現在ないとのこと。一番近い意味で使われているのは「緑十字」だろう。ただ、イスラム文化圏では、赤十字社のことを赤新月社と言い、赤い十字架が「病院」や「救急車」の意味を表さず、救急車は、「月」のマークである。このように日本では当たり前のことでも、文化の違いに対する配慮が必要である

作成したピクトグラムを参加者以外の方にみてもらい、どのくらい理解してもらえるか確認しても良い。

全体の振り返り10分

各グループで感想を話し合い、全体に発表する。

■ゲーム体験者の感想から



疑似体験できるこのゲームはぜひ多くの方が体験するだけの価値があると思う。他人と相談できない状況がよけい緊張感があった。



ゲームの後に避難所のマークを考えたりする活動は、私たち日本人がアイデアを出し合って情報弱者の人たちの様々な状況を理解しあう方法としていいなと思った。

多文化共生における視点で「災害」を考えたことがなかったので、とても新鮮でした。大人から子供まで年齢を問わず楽しめそうでとても有効だと思う。



言葉の通じないところで暮らしていく不安をゲームを通して感じた。一日も早く対策を考えなければいけないと思う。

言語のわからない中での命の危険体験はリアルですね。ゲームの中とはいえ必死でした。命を大切にするという意味でも使えそう。生徒たち、喜ぶと思います。