

ゲームの説明書

○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. 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. インターネットのお約束「あひルのおやコ」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、講師（警察官）がまとめの解説を行う。

裏面へ

■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. スタートのマスにコマ（大）と、ポイント表の0の位置にコマ（小）を置きます。
2. 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）
3. 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。
4. 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。
（※ポイントは0より少なくなりません）
5. 両チームがゴールした時点で、ゲーム終了です。
最後にポイントの高かった方のチームが勝ちです。
（※途中でゲームが終了した場合、その時点でポイントが高かった方を勝ちとします）

【参考事項】

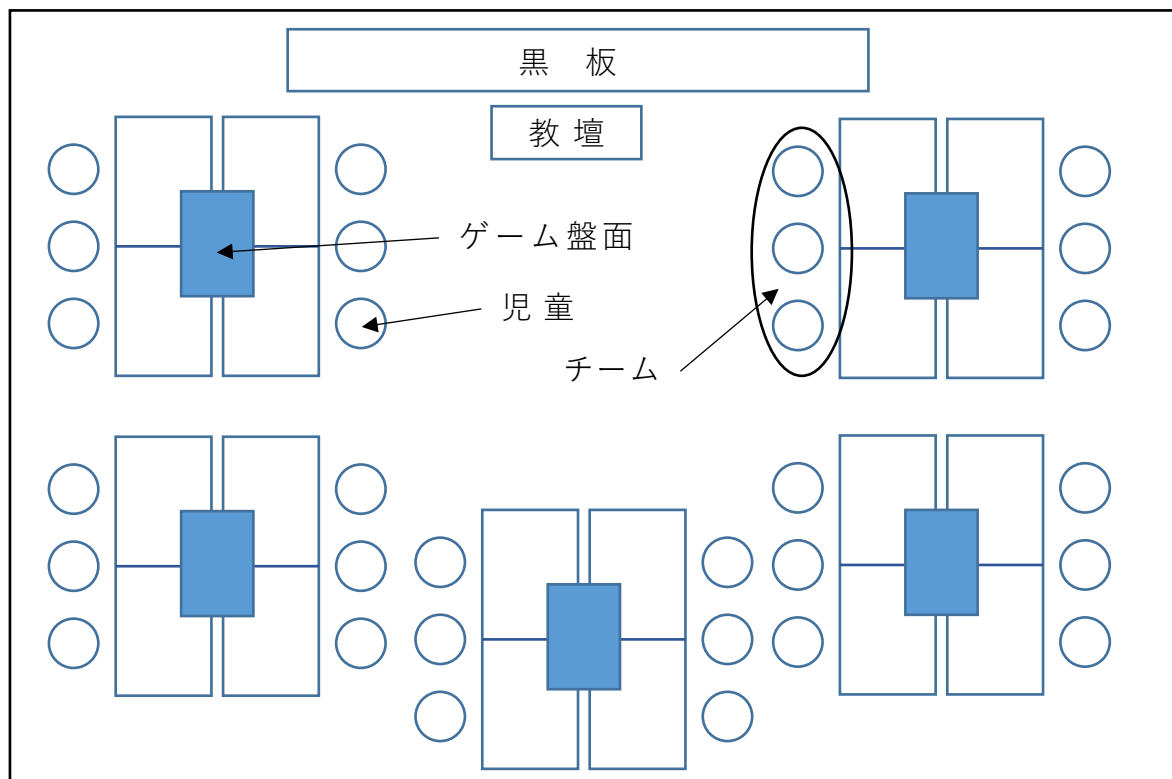
- ・「ゲームの進め方」は一例であり、必ずしもこれに沿う必要はありません。
生徒らの特性などを加味し、講師の使いやすい方法で利用してください。
- ・「問題発生カード」は、決まった答えを求めるものではないため、クイズカードのように「児童用の答えと解説」はありません。自由に考え、発言させてください。
インターネット上で発生するトラブルに対し、どうすれば巻き込まれないかをチーム全員で検討しながら、自らスマートフォンの危険性について学習することを目的としています。

【問い合わせ先】 （内線）2968

兵庫県警察サイバー企画課サイバー情報発信室



■ チーム分けの例



■ 教材一覧

