

サイバースピリッツルールブック

ゲーム開始前に以下の内容をチーム代表者が説明してください

●サイコロを投げて、サイコロの出た目に従い、コマを進めていきます。

●マスについて（種類）

クイズマス

- ・クイズカードは1枚を引き、チームで解答する。
- ・クイズは全問で4問あり、クイズマスごとに違う問題に挑戦する。

えれこっちゃマス

- ・えれこっちゃカードはテーマの①から④の順番に話し合う。
 - ・テーマ内容を解く時間は1問につき約2分間。
 - ・最初にえれこっちゃマスに到着したチームは、えれこっちゃマスに止まる。
 - ・次に到着したチームは、そのまま進む。
 - ・えれこっちゃマスは両チームでテーマの内容を解く。
 - ・えれこっちゃマスは、先に到着したチームは特典として2マス進む。
- プレイ時間20分が経ったら、またはすべてのチームがゴールしたら、えれこっちゃカードの振り返りをしましょう。

参考事項

えれこっちゃカードのテーマ内容は、決まった答えを求めるものではないため、自由に考え、発言させてください。

本教材は、サイバー犯罪の手口やインターネット上のトラブルに対し、どうすれば巻き込まれないかをチーム全員で考察しながら、学習することを目的としています。

サイバースごろく 説明書

事前に準備するもの

- ・ゲームの盤面
- ・えれこっちゃんカード
- ・クイズカード
- ・えれこっちゃんカード解説
- ・クイズカード解説
- ・サイコロ1個
- ・コマ3セット

推奨サイズ：A3

A4で両面印刷してフチをはさみで切り、使用してください。

推奨サイズ：A4

推奨サイズ：A4

推奨サイズの
大きさに印刷して
活用してください

ゲームの進め方

- ① チーム分けをする（3人1チームの2チームで対戦形式）
- ② えれこっちゃんカードのテーマ（4テーマ）を一つ決める。
- ③ ゴールマスは折り返しが**あり**か**なし**かを決める。
- ④ クイズはクイズマスに止まったチームが、
対戦チームからクイズカードを引いて回答する。
- ⑤ チーム代表者がルール説明を行う。
※ルール説明は「ルールブック」に沿って説明する。
- ⑥ 所要時間は、プレイ時間20分・えれこっちゃんカード振り返り10分、
合計30分程度とする。
- ⑦ えれこっちゃんカードの解説や振り返りは教員が進行してもよい。

