概要書（指導者配付用）

悪質商法ひっかからん蔵

カードゲーム

「１週間お手伝いゲーム」

～１週間のお手伝いで何が買えるかな？～

主な趣旨・目的

参加者（児童）に対し、以下のことを学んでもらう。

- お金を稼ぐことの大変さを理解する。
- お金が限りあるものであることを改めて認識する。
- 日常生活における消費行動に関する意識を高めるとともに、収入・支出の理解を深める。
- 欲しい物に対して決められた期間内で購入できるように、家計的な意識を向上させる。

ゲームを作成した背景

- キャッシュレス決済（経済産業省によると全体約4割）が普及し、紙幣や硬貨を使用することや触れる機会が減少したことにより、「お金は限りあるもの」としっかり認識している児童は以前より少なくなってきている。

  例）ゲーム課金、電子マネーなど

- お金に対する意識が希薄したまま成人になり、本人名義のモバイル決済やクレジットカードなどを持つと、計画性のない消費行動によって多重債務に陥るリスクが高まる。

※注意事項　各ご家庭によって、おこづかいに対する考え方は異なりますので、本教材を使用予定の指導者様におかれましては、各児童を取りまく家庭環境等に十分配慮の上、ご活用ください。

学習指導要領における消費者教育に関する内容

第２章　各教科　第８節　家庭　第２ 各学年の目標及び内容（抜粋）

〔第５学年及び第６学年〕

１内 容　C 消費生活・環境

(1) 物や金銭の使い方と買物

ア 次のような知識及び技能を身に付けること。

(ｱ) **買物の仕組みや消費者の役割が分かり、物や金銭の大切さと計画的な使い方について理解すること。**

(ｲ) **身近な物の選び方、買い方を理解し、購入するために必要な情報の収集・整理が適切にできること。**

該当する単元（目安）

千葉市小学校年間指導計画（令和６年度版）を参照

- 小学５年生　家庭科

「生活を支える物やお金」ー「物やお金の使い方を考えよう」

- 小学６年生　家庭科

「持続可能な社会のために」ー「生活と資源の関係を考えさせよう」

ゲーム概要

- 対象者　　：小学３～６年生
  ※お金の計算ができれば誰でも参加可
- プレイ時間：３０分程度（５分の振り返り時間を含む）
- 必要な道具：筆記用具、のり
- 必要な教材：ワークシート（A3）、欲しいものカード
  イベントカード、お手伝いカード　計４点
- その他　　：個人ワーク、グループワークどちらでも可

ゲームルール①

用意するもの

- 筆記用具
- のり
- ワークシート
- カード（欲しいものカード、イベントカード、お手伝いカード）

ゲームルール②

準備すること

①ワークシートを机に置く。

②イベントカードは、シャッフルして一束にした後、表面を下にしてワークシートの上に置く。

③お手伝いカードは、シャッフルして一束にした後、表面を下にしてワークシートの上に置く。

※②③はカードの内容が見えないように注意！

④欲しいものカードは、一束にし表面を上にしてワークシートの上に置く。

ゲームルール③

ゲーム開始

手順①　作業時間：５分程度

欲しいものカードから１枚好きなものを選びワークシートに貼ります。

手順②　作業時間：５分程度

イベントカードを上から１枚引き、ワークシートの月曜日に貼ります。これを７日分繰り返します。

→１週間の予定が完成する。

ゲームルール④

決まった１週間の予定の中で、選んだ「欲しいものカード」を買うために、計画的に家事のお手伝いをしておこづかいを貯めましょう。

手順③　作業時間：１５分程度
①お手伝いカードを上から７枚引きます。
②引いた７枚のお手伝いカードを各曜日に１枚ずつ貼ります。
※イベントカード「お手伝いできない日」が貼られた曜日には、お手伝いカードを貼ることはできません。
※引いた７枚のお手伝いカードで欲しいものカードが買えない場合は、お手伝いカードの山札からカードを１枚引き交換しましょう。

★ここがポイント
先ほど貼りつけたイベントカードにより、何曜日にどのお手伝いカードを選ぶか、それによっておこづかいの貯まる金額が変わります。よく考えて１週間のお手伝い計画を立てましょう。上手にお手伝い計画が立てられると欲しいものを買うためのおこづかいを貯めることができます。

ゲームルール⑤

振り返り

手順④　作業時間：５分程度

ゲームを通じて、気づいたことや感じたことをまとめてみましょう。

まとめた内容を発表して、みんなで共有し、お金の使い方について話し合ってみましょう。

ご相談は 消費者ホットライン

☎：188 (いやや!)

最寄りの消費生活相談窓口をご案内する
全国共通の短縮ダイヤルです。

千葉市内に在住・在勤・在学の方は ☎：043-207-3000
詳しくは千葉市消費生活センターのホームページをご覧ください。

悪質商法ひっかからん蔵

このゲームは「令和6年度千葉県消費者団体ネットワーク強化・活性化事業」として、千葉市 と 淑徳大学コミュニティ政策学部消費者法研究室 が作成しました。