



# 進級制作企画書

2G10 中山維都

今回の進級制作では、紙とアクリルを使った、新しい要素のカードゲームを作りたいと考えました。さらにその性質を活かして遊びながら学ぶことができると思い、SDGsの内容をプラスしました。授業以外でも学べる機会をつくり、みんなで話をしたり自分で考えたりするきっかけになれるようなカードゲームです。

# SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

持続可能な開発目標（Sustainable Development Goals）  
2015年9月の国連サミットで加盟国の全会一致で採択された、  
2030年までに持続可能でよりよい世界を目指す国際目標です。  
17のゴール・169のターゲットがあります。

## 遊びながら学びのきっかけを作るカードゲーム

紙とアクリルのカードを使った、重ねてそろえるカードゲーム  
SDGs17の目標のそれぞれの課題とわたしたちにできることを  
カードで遊びながら学ぶことを目指す

## 幼稚園や小学校に通う子どもとその家族

普段の遊びの中に取り入れることで、身近な問題としてとらえてもらい一緒に遊んでいる大人も学ぶ機会を作る



StuDyGames

シンボル…アルファベットが繋がっているデザイン

ロゴタイプ…一つの文字にパーツが重なっている様なデザイン

## 制作物

### SDGs について学べるカードゲーム

#### 内容物

- ・情報カード 34 枚（紙 17 枚、透明アクリル 17 枚）
- ・行動カード 34 枚（紙 17 枚、スモークアクリル 17 枚）
- ・SDGs アクリルタイル 17 枚
- ・説明書 1 枚



#### あそびかた

1. カードをよくきり、全てのカードを重ならない様に裏にして並べます。
2. 順番を決めて、紙のカード→アクリルのカードの順に 2 枚めくります。正しい組み合わせの場合は自分の手札に加えてさらに 2 枚めくります。間違っていた場合は裏返して元に戻します。
3. 同じ目標の情報カードと行動カードが手札にそろったら SDGs タイルをもらうことができます。
4. 並べたカードがなくなり、合計ポイントが 1 番高い人が勝ちです。

カード 1 組…1 ポイント

タイル 1 枚…2 ポイント

#### 情報カード

紙のカードとアクリルのカードを重ねると文章が読めるようになります。  
SDGs の 17 の目標ごとの課題を、数字やイラストから学びます。


#### 行動カード

紙のカードとアクリルのカードを重ねるとイラストが変化します。  
SDGs の 17 の目標ごとの課題の解決に向けて、私たちができることを提案します。

### 情報カード（紙 × 透明アクリル）

**1 貧困をなくそう**  
せかい たじげん しすう  
世界多次元 指数


約 6 人に



のうち が深刻な の  
なかで暮らしています。  
層の半数は 18 歳未満の子どもが  
占めています。

**1 貧困をなくそう**  
ひんこん  
貧困 (MPI)

1 人



61 億人 11 億人 貧困

重ねる

**1 貧困をなくそう**  
せかい たじげん ひんこん しすう  
世界多次元貧困指数 (MPI)


約 6 人に 1 人



61 億人のうち 11 億人が深刻な貧困の  
なかで暮らしています。  
貧困層の半数は 18 歳未満の子どもが  
占めています。


### 行動カード（紙 × スモークアクリル）

**10 人や国の不平等をなくそう**  
ふびょうどう  
不平等をなくすために



わたしたちができることは？


**10 人や国の不平等をなくそう**  
たが ちが  
お互いの違いを  
認め合い理解しよう！



ふびょうどう へ  
不平等を減らすには、みんなが違って  
いることを知り、違いがあるのが当然  
だと理解すること。お互いの違いを認  
め、相手を大事にする気持ちが、何よ  
りも大切になってきます。

重ねる

**10 人や国の不平等をなくそう**  
たが ちが  
お互いの違いを  
認め合い理解しよう！



ふびょうどう へ  
不平等を減らすには、みんなが違って  
いることを知り、違いがあるのが当然  
だと理解すること。お互いの違いを認  
め、相手を大事にする気持ちが、何よ  
りも大切になってきます。



# 制作物

## 情報カード

紙のカードと透明アクリルのカードで一組です。

白と目標ごとのカラーのみにして、重ねた時の統一感を意識しました。



## 行動カード

紙のカードとスモークアクリルのカードで一組です。

重ねた時のイラストの変化がわかりやすいようにつくりました。



# 制作物



## パッケージ

かぶせ式の貼り箱です。

SDGs 全体のカラフルさとカードが重なった感じをイメージしてつくりました。



## SDGs アクリルタイル

SDGs のアイコンをタイルにしました。



## 説明書

あそびかたや SDGs についての説明が書かれています。



## イメージパネル



みんなで集まって遊んでいる、賑やかな感じをイメージしました。

# コンセプトボード



## 遊びながら学びのきっかけを作るカードゲーム

紙とアクリルのカードを使った、重ねてそろえるカードゲームです。  
SDGs17の目標のそれぞれの課題とわたしたちにできることを  
カードで遊びながら学ぶことができます。

授業以外でも学べる機会をつくり、みんな  
で話をしたり自分で考えたりするきっかけ  
になったらと思い制作しました。

カードをランダムに並べたイメージ  
のコンセプトボードです。

# コンセプトボード

## あそびとまなびは紙一重。 かさねてあそべる!SDGsカードゲーム



### 内容物

- ・情報カード34枚  
(紙17枚、透明アクリル17枚)
- ・行動カード34枚  
(紙17枚、スモークアクリル17枚)
- ・SDGsアクリルタイル17枚
- ・説明書1枚



SDGsの17の目標ごとの課題を、数字やイラストから学べます。



SDGsの17の目標ごとの課題の解決に向けて、私たちができることを提案します。



### あそびかた

裏にして並べたカードをめくり、情報カードと行動カードそれぞれの組み合わせを集めます。

同じ目標のカードが2組そろったらSDGsタイルがもらえます。

並べたカードがなくなり、合計ポイントが一番高い人が勝ちです。

カード1組…1ポイント

タイル1枚…2ポイント

Title.

StuDyGames

CHIBA DESIGNER GAKUIN

デザイン科  
グラフィックデザインコース2年

No. 1004900  
中山 維都



Profile.

週末の夜にラジヲを聴くのが好きです。  
有線聴いている曲も、ラジオから流れると物別な感じがします。  
お汁粉は客手だけどころこサンドが好きです。  
1日が48時間あればいいなと日々思っています。

写真や説明など、情報がメインの  
コンセプトボードです。