

エンパワメントカードゲーム

【ゲーム目的】

- ・座学的でなく、実践的にエンパワメントを体感すること

【プレイ人数／プレイ時間／対象年齢】

- ・4人推奨（3～5人）／10～30分／8歳以上

【ゲームの内容物】

- ・イラストカード40枚

【ゲーム1】アイスブレイク

目的：多くのモノの見方・考え方に触れよう！

- ①カード束を裏向きに置き、1枚めくると同時に1分計る
- ②1分以内にそのイラストから想像できることを出来るだけ多く全員で言う
- ③繰り返す

【ゲーム2】自己紹介

目的：自分を堂々とポジティブに説明しよう！

- ①カードをすべて表向きに無作為に配置。
 - ②カードの中から3枚選び、自分について説明する。
- ※最大7枚使った自己紹介でもよさそう

【ゲーム3】YES BECOUSE GAME

目的：自分を良くとらえて話す

- ①カード束を裏向きに置き、スタートプレイヤーを決める
- ②1枚めくり、イラストを交えて
「自分の好きな部分」「自分の得意なこと」とその理由を話す。
※苦手意識があったとしても探す。
例) このカードを◎◎と解釈して、これは私の得意・強みです。なぜならば…
- ③発表者以外の聞き手は拍手や掛け声を行う。例) すごい!、ナイス! など
- ④発表者は②のカードを手元に置き、左隣の人が②を繰り返す。全員の手札のイラストカードが3枚ずつになるまで続ける。
- ⑤その3枚を使って、改めて自己紹介をして、少しフリートーク。

【ゲーム4】 YOU HAVE TALENTS

目的：他人からみた自分の強みを発見し、自分の良さを再確認する、

- ①ランダムに（プレイヤー数－1）枚ずつ手札をとり、スタートプレイヤーを決め、その人を1番とし、時計回りにプレイヤー番号をつける。
- ②1は手札から1枚出し、234のプレイヤーのうち1人に対してそのカードに関連した強みを話す。（自分はあなたのここが強みだと思う、感覚的にそんな気がする、など）
- ③受け手は「ありがとう」「その通り」「そうかもしれない」など、肯定的に言葉を返す。
※「違う」「そんなことはない」など、否定的に返してはいけない
- ④受け取ったカードは手札ではなく、自分の手元にオープンして配置する。これを全員に1枚ずつ渡し、手札がなくなるまで繰り返す。
- ⑤最後、受け取ったカード3枚で自分を自己紹介する。全員終わったらフリートーク。

【ゲーム5】 LET' S CHALLENGE!

目的：得意でないことや心配なことに対してみんなで工夫・挑戦を考える

- ①裏向きのカード束をシャッフルし、それぞれに3枚渡し、スタートプレイヤーを決める。
- ②手札の3枚から1枚選び、そのイラストを交えて「自分の得意でないこと、不安があること」を話す。
- ③発表者以外の聞き手はそれを受けて、共感したり、工夫の仕方を提案したりする
- ④③を受けて、発表者はなにか1つ宣言をする。そのカードは手元に置き、残りの2枚は山札に返す。次の人にバトンタッチし、同様の動作を行う。
- ⑤挑戦宣言をした手元カードが全員3枚になるまで繰り返す。
- ⑥その3枚で改めて工夫宣言をし、フリートーク。

【ゲーム6】 SOCIAL CREATIVES

目的：この町の良いところを気付き、さらに理想を考える

- ①カードをすべて表向きに並べる
- ②この町の良いところにリンクするカードをとり、手札として持つ。（1人何枚でも良い）
- ③すべて出きったら、それぞれ1枚ずつこのカードをとった理由を話し、1か所エリアを決め、そこに置いていく。
- ④場に残ったカードをみて、「これがあつたらいいな」を選び、手札として持つ。（1人何枚でも良い）
- ⑤手が止まったら、それぞれそれらを手にした理由を話す。
- ⑥皆の意見を参考に、チームで「理想のこの町の姿」をまとめる。

【ゲーム7】 WELL-BEING

目的：多世代が交流し、楽しみを作る※世代が違うメンバーだと楽しめる

- ①カード束を裏向きに置き、スタートプレイヤーを決める
 - ②1枚めくり、イラストを交えて1分以内に「このメンバーの答えが揃いそうなクイズを考える」
 - ③出題し、シンキングタイム10秒を経て、3, 2, 1で答える。
 - ④そろったら人数が得点となる
- ※4人一致=4点、3人一致=3点、2人一致=2点（2, 2に分かれても2点）、バラバラ=0点
- ⑤全員繰り返し、合計の点数を出す。
 - ⑥クイズを振り返り、フリートーク。