

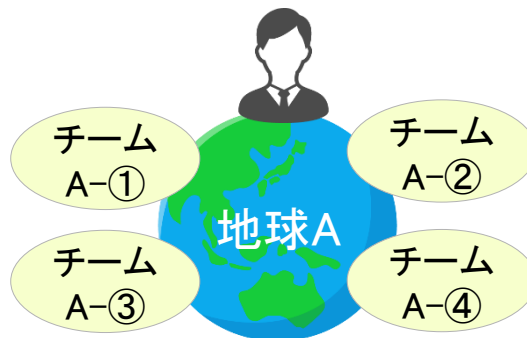
# 煎餅ゲーム ZOOM開催フロー

LEAD THE VALUE



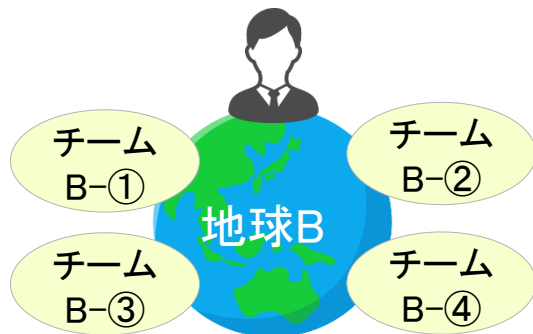
司会

ファシリテーター

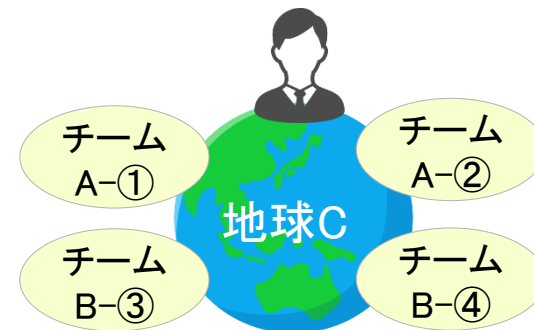


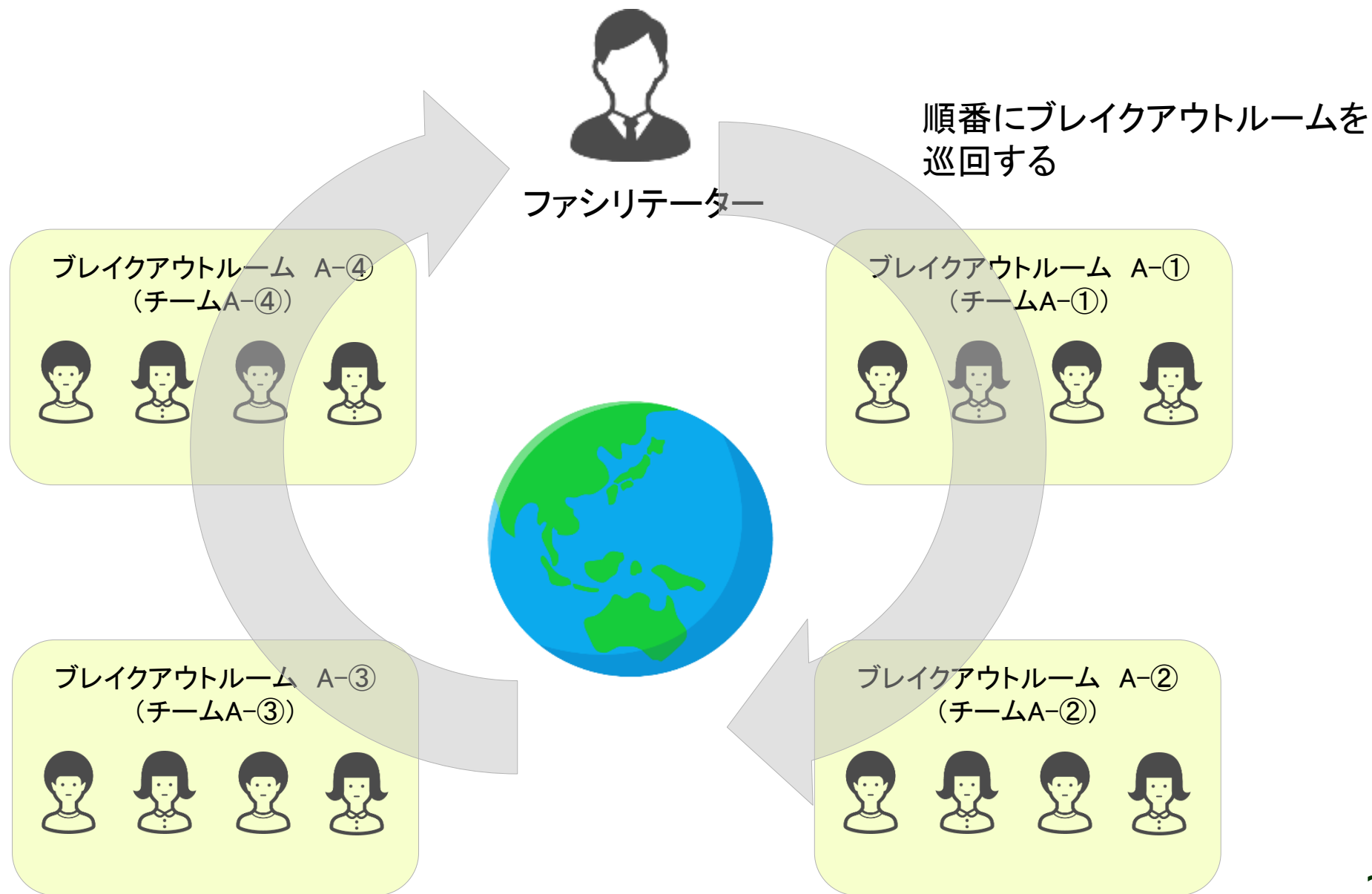
※1チームあたり  
3～4人

ファシリテーター



ファシリテーター





### ＜募集時＞

- イベントの趣旨、主催者の説明、日時、参加方法（ZOOM）
- 全体的な流れ（タイムテーブル）

### ＜参加者決定後＞

- 日時・場所（10分前から入室可）、開催形式（ZOOM ID）
- 修了証は郵送？オンライン？
- 事前通信確認要否
- 事前の趣旨説明要否、当日連絡先（LINEID、LINEグループ作成要否）
- 10分前に入室
- 所属チーム案内（子供の名前にチームアルファベットを入れるために）
- 子供名前ルール（A 小3 ちひろ）、**保護者ルール**（イニシャル）  
⇒**保護者は観覧する？**

### <前日まで>

- チーム割りを作成（参加者、ファシリ）

### <当日開始まで>

- ZOOMアンケート作成（ホスト）
- アスカサイト立ち上げておく（司会、ファシリテーター）
- パワポ等を立ち上げておく（司会、ファシリテーター）
- レコーディング許可（ホスト）
- 画面共有許可（ホスト）
- ブレークアウトルーム時間設定（ホスト）
- 背景を変えておく（全員）
- 参加者が入ってきたら、出来る限り個人名で声がけをして、緊張を和らげる

<煎餅ゲーム用サイト（アスカさんサイト）>  
XXXXXXXXXXXXXXXXXX

<アカウント情報>

ID = XXXXXXXXXXXXXXXX

Pass = XXXXXXXXXXXXXXXX

- ① 10:00～10:05 (全) 〈5分〉 オープニング&趣旨説明
- ② 10:05～10:20 (ブ) 〈15分〉 ボードゲーム
- ③ 10:20～10:50 (ブ) 〈30分〉 商品開発 販売計画

④

⑤

⑥

⑦

⑧

未定

⑨

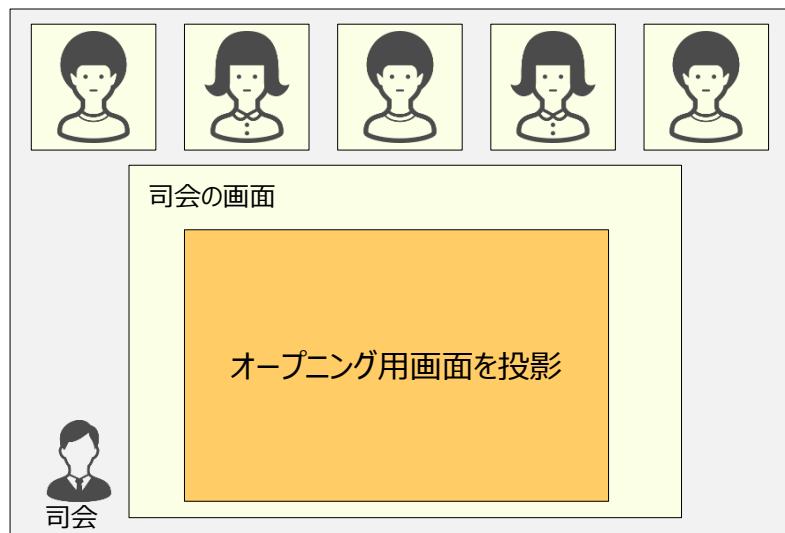
⑩

11

12

～全体ルーム～

【10分】



- ✓ (ロジ) ブレイクアウトルーム設定  
⇒名前等は事前に記載ルールをこちらから提示。  
事前に入ってきてもらい、ブレイクアウトセッションを  
準備し始める
- ✓ (ロジ) 出欠確認をとる

### 【ロジのタスク】

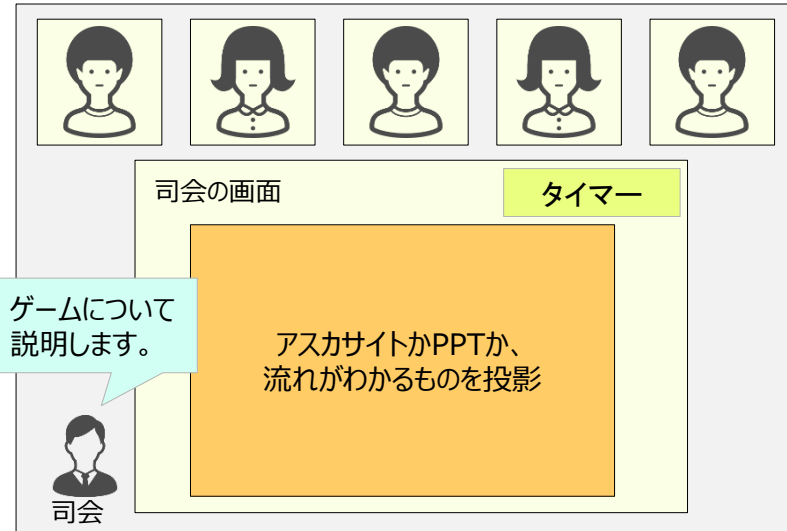
☐ ブレイクアウトセッションの設定準備



# ■ ①オープニング&ゲーム趣旨説明 hh:mm~hh:mm

～全体ルーム～

【X分】



- ✓ (司会) オープニング挨拶
- ✓ (司会) 以下、資料 (※未作成) を投影しながら説明
  - ①ゲームの趣旨と設定 (地球、チーム、CO2)
  - ②ゲーム練習の時代設定 (1960年代)
- ✓ (司会) ブレイクアウトルームの説明  
(こんな画面が出てくるので、ボタンを押してね。)
- ✓ (ロジ) ブレイクアウトルーム設定  
⇒各チームの子供、ファシリ  
(イニシャル・背景なし) を割り振る

## 【司会のタスク】

- ☐ 司会進行
- ☐ 画面共有

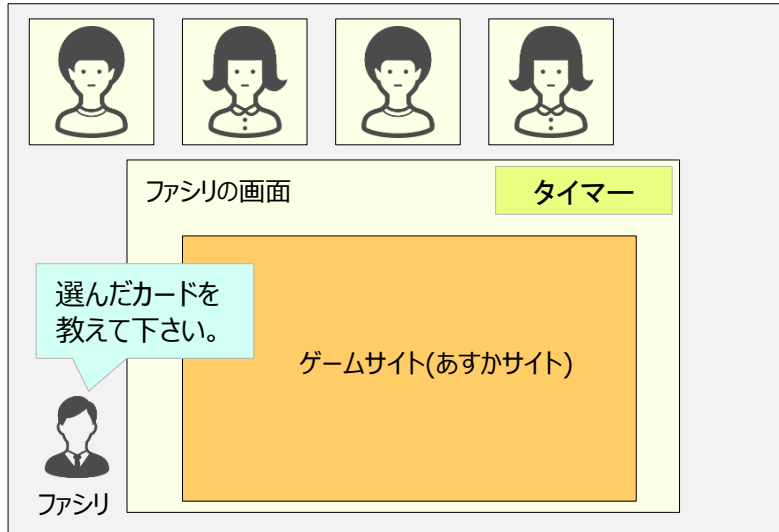
## 【ロジのタスク】

- ☐ ブレイクアウトセッションの設定
- ☐ ブレイクアウトセッションの開始

## ■ ②ゲーム練習（1960年代） hh:mm~hh:mm

～ブレイクアウトルーム（チーム別）～

【X分】



### 【ファシリのタスク】

- ☐ 進行／タイムマネジメント
- ☐ 画面共有（ゲームサイトと時計）
- ☐ 共有事項があればLINE共有

### 【ロジのタスク】

- ☐ ブレイクアウトセッションの終了

- ✓ 各チームにブレイクアウトしたら挨拶（簡単に1人ずつ自己紹介）

⇒補助の大人がいない状況だが、大丈夫か？

※以下、画面共有時は、時計も見えるように

〈ゲーム実施〉 子供たちは社長という設定！！！！

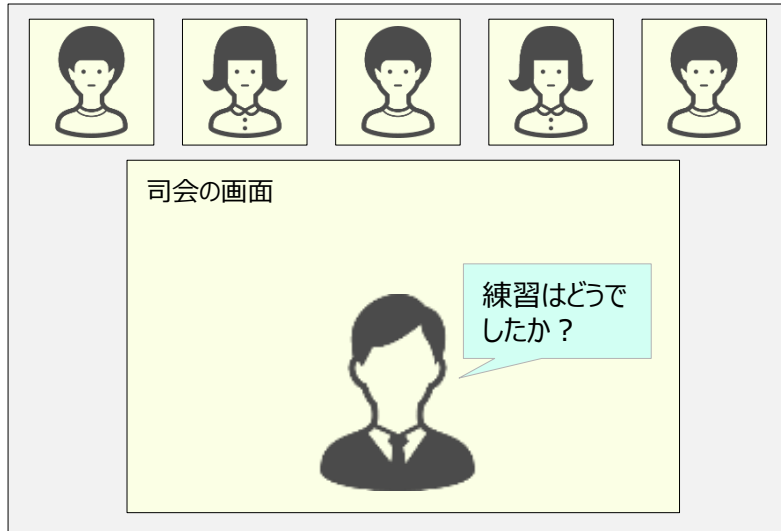
- ✓ （ファシリ）ゲームサイトを投影しながら  
子供たちのカード選択をゲーム画面に反映

- ✓ （ファシリ）適宜、パワポを投影して補足説明・進行

### ■ ③ゲーム練習の振り返り hh:mm~hh:mm

～全体ルーム～

【X分】



- ✓ （司会）練習を振り返りつつ、以下の内容を説明
  - ①支出と収入（会社が稼ぐ仕組み）
  - ②地球のCO2メーター
  - ③得点の取り方（収益とCO2のバランス）
  - ④CO2排出権と植林の効果
- ✓ （司会）振り返り後にゲーム本番開始アナウンス
- ✓ （司会）ブレイクアウトルームへ誘導

#### 【司会のタスク】

- ☐ 進行／タイムマネジメント
- ☐ 画面共有
- ☐ 共有事項があればLINE共有

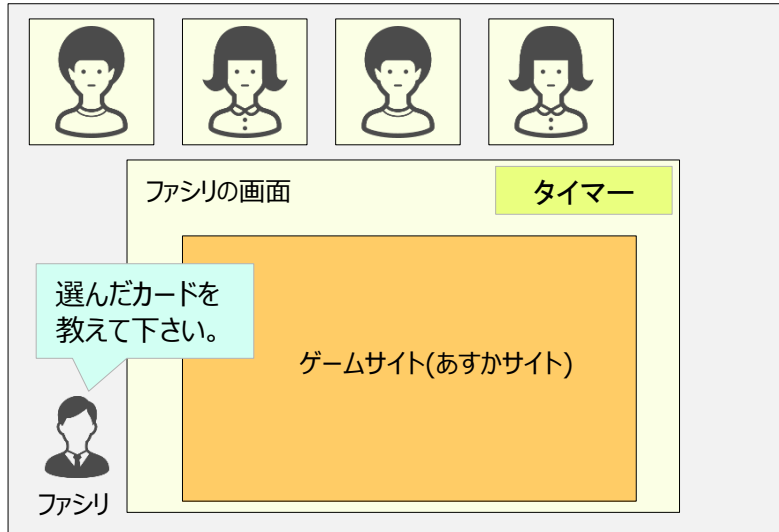
#### 【ロジのタスク】

- ☐ ブレイクアウトセッションの開始

## ■ ④ゲーム本番 hh:mm~hh:mm

～ブレイクアウトルーム（チーム別）～

【X分】



※以下、画面共有時は、時計も見えるように

- 〈ゲーム実施〉 子供たちは社長という設定！！！！
- ✓ （ファシリ）ゲームサイトを投影しながら  
子供たちのカード選択をゲーム画面に反映
  - ✓ （ファシリ）適宜、パワポを投影して補足説明・進行
  - ✓ （ファシリ）イベント発生のアナウンス？

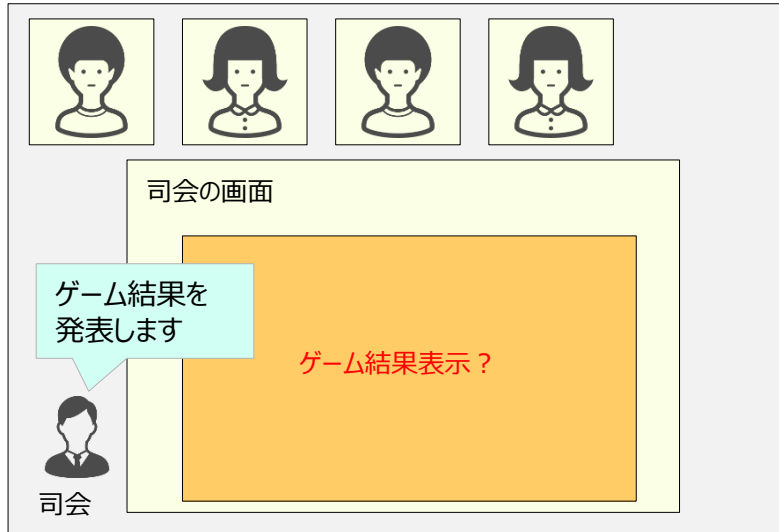
### 【ファシリのタスク】

- ☐ 進行／タイムマネジメント
- ☐ 画面共有（タイマーも）
- ☐ 各地球のゲーム結果を司会に連絡？
- ☐ 共有事項があればLINE共有

## ■ ⑤ゲーム結果発表 hh:mm~hh:mm

～全体ルーム～

【X分】



- ✓ (司会) ゲームサイトを投影しながら  
各地球 (A～C) のチーム別得点を発表
- ✓ (司会) 環境に配慮することの重要性について  
記事も見せながら子供たちに説明

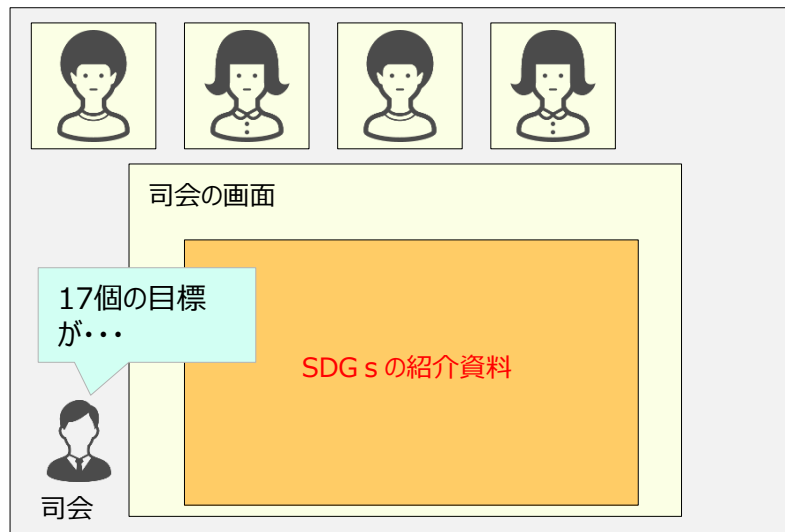
### 【司会のタスク】

- ☐ 進行／タイムマネジメント
- ☐ ゲーム結果を画面共有？

## ■ ⑥SDGsの紹介 hh:mm~hh:mm

～全体ルーム～

【X分】



### 【司会のタスク】

- ☐ 進行／タイムマネジメント
- ☐ SDGs資料の画面共有
- ☐ 共有事項があればLINE共有

### 【ロジのタスク】

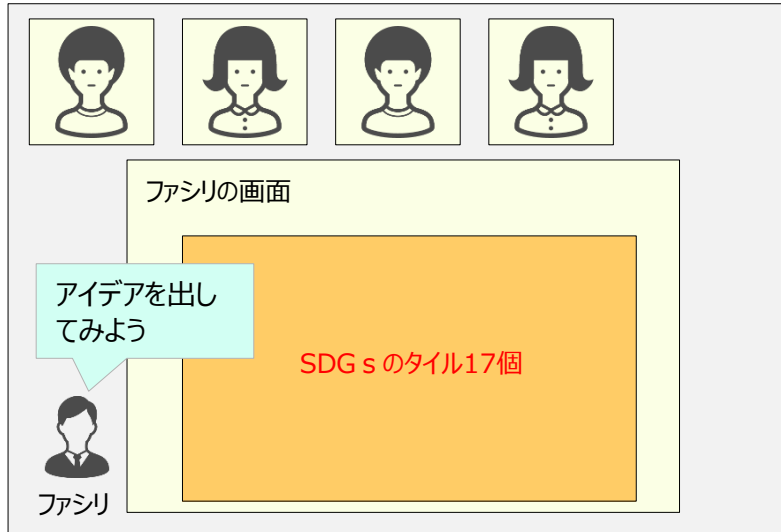
- ☐ 地球別のブレイクアウトセッションを設定
- ☐ ブレイクアウトセッションの開始

- ✓ (司会) SDGs (17個のタイル) について紹介
- ✓ (司会) 以下の内容を子供たちにアナウンス
  - ①チーム内でSDGsの取組アイデアを話し合ってもらう (制限時間は5分)
  - ②出てきたアイデアを同じ地球の他チームへ発表してもらう
  - ③各地球の中で良いアイデアに投票してもらう (投票先は自分のチーム以外)
  - ④各地球で得票数が一番のチームは全体宛てに発表してもらう
- ✓ (司会) ブレイクアウトルームへ誘導

## ■ ⑦SDGsのアイデア出し hh:mm~hh:mm

～ブレイクアウトルーム（チーム別）～

【X分】



- ✓（子供たち）アイデア出し
- ✓（ファシリ）各ルームを巡回？基本は待ち？  
⇒ファシリが議論をサポートできない状況？

### 【ファシリのタスク】

- ☐ 進行／タイムマネジメント
- ☐ 共有事項があればLINE共有

### 【ロジのタスク】

- ☐ ブレイクアウトセッションの終了  
（5分後）
- ☐ 地球別ブレイクアウトセッションの設定

## ■ ⑧SDGsアイデアの地球内発表 hh:mm~hh:mm

～ブレイクアウトルーム（地球別）～

【X分】



- ✓ （ファシリ）アイデア発表の進行
- ✓ （子供たち）各チームからアイデア発表
- ✓ （ファシリ）子供たちに投票を促す  
⇒投票は挙手機能か何か？手集計？
- ✓ （ファシリ）投票結果を子供たちに共有する

### 【ファシリのタスク】

- ☐ 進行／タイムマネジメント
- ☐ 共有事項があればLINE共有

### 【ロジのタスク】

- ☐ ブレイクアウトセッションの終了  
（5分後）



## ■ ⑨SDGsアイデアの全体発表 hh:mm~hh:mm

～全体ルーム～

【X分】



- ✓ (司会) アイデア発表の進行
- ✓ (子供たち) 各チームからアイデア発表
- ✓ (司会) 発表内容について軽くコメント

### 【司会のタスク】

- ☐ 進行／タイムマネジメント
- ☐ 共有事項があればLINE共有

～全体ルーム～

【X分】



- ✓ (司会) リソー社の方からひと言もらう？
- ✓ (司会) 締めの挨拶

### 【司会のタスク】

- ☐ 進行／タイムマネジメント
- ☐ 共有事項があればLINE共有