

ゲームマニュアル（出品者用）

スケジュール

		受け手グループ	出品者
1月24日		・ 出品者の物語を読む	他の組の受け手グループにオブザーバー参加
		・ 物語を作成する	
1月31日	前半	・ 物語を作成する	他の組の受け手グループにオブザーバー参加
	後半	・ 出品者に物語をプレゼン	受け手グループの物語を評価
2月8日		組のメンバー全員で振り返り	

出品者が主にやること

- 1月24日までに物語をつくること
 - ゲーム開始時点で出品者の物語が必要です
 - 物語は文書で受け手グループに渡されます（読み上げる必要はありません）
- 1月31日の後半に、受け手グループがつくった「衣服との新しいつきあい方」に関する物語を評価すること

その他、出品者がやること

- 1月24日、1月31日のゲームでは、後半の評価のとき以外、他の組の受け手グループにオブザーバーとして参加してください
 - どの組のどのグループに参加するかは指示します
- 2月8日の振り返りには、組の他のメンバーと一緒に参加して議論してください

物語の作り方

- 物語の作成は、次の2つのシートを埋めることで進めます。
 - 衣服プロフィールシート
 - 物語シート

衣服プロフィールシート

- シートに記載された質問に答えて空欄を埋めていってください
- これが、BAZAARでやり取りする衣服になります。
自分が本当に持っている（持っていた服）を元にしてください。
多少創作が入っても良いです。
- ただし、創作が入りすぎると、受け手グループの物語を評価するときに困るので
ほどほどにしてください（つまり、どちらが納得できるか、という判断がしにくくなる。
どうせ創作だからどちらでもいい、となってしまうので）。

物語シート

- 物語シートも記載された質問に答えて空欄を埋めていってください
- 受け手グループは、衣服プロフィールシートと物語シートを読んで、衣服との新しいつきあい方に関する物語をつくります

具体的に何をすればいいの？

- **1月23日（日）までに**、衣服プロフィールシートと物語シートを完成させて下記アドレスまで送ってください
 - （アドレス）
- 1月24日、31日は、○組の受け手グループAにオブザーバーとして参加してください
 - ただし、1月31日は、受け手グループの物語評価のときだけ、自分の組に戻って評価をしてください（授業終了〇〇分前ごろ。教員から指示があります）
- 2月8日は自分の組の振り返りに参加してください