

情報セキュリティすごろくの 遊び方

～上級編～

ネット安全・安心ぎふコンソーシアム

この教材は、令和元年度子どもゆめ基金（独立行政法人国立青少年教育振興機構）の助成金を受けて、公益社団法人 岐阜県青少年育成県民会議が作成したものです。

準備するもの

- すごろくシート
- トランプ
- さいころ
- 人数分のコマ（身近にあるものでよい）
- クイズカードと答え、解説
- ○×カード

チーム分けなど

<チーム分け>

- ・ 5人程度で1つのグループをつくる。

<役割>

- ・ 一人をクラッカーに、残り的人是プレーヤーになる。

<コマを置く位置>

- ・ 好きなところに置く。(クラッカーは最後)

すごろくのルール1

- ① 一人8枚ずつトランプを配る。
- ② 全員でじゃんけんをして、サイコロを振る順番とクラッカーを決める。
- ③ じゃんけんで負け残った人が、クラッカー。
- ④ コマを、好きなところ（マス）に置く。
- ⑤ サイコロを振り、とまったマスの指示に従う。

すぐろくのルール2 <GETとLOST>

<Get>

- ・トランプをもらうときは、山札の一番上から指定された枚数分をとる。

<Lost>

- ・トランプがとられるときは、右隣の人に、枚数分を引いてもらう。隣人は、引いたトランプを捨て札置き場に置く。

すごろくのルール3

<手持ちのトランプがなくなったら>

○手持ちのトランプがなくなった人は、山札から新たに4枚借りる。

※以降、なくなる度に、これを繰り返す

※ゲームが終了したときに、借りた枚数分を山札に返す。

すごろくのルール4 <ゲームの終了と勝敗>

<ゲームの終了>

- ・ 指定された時間が来たら、ゲーム終了。
それ以降はサイコロを振ることはできない。

<ゲームの勝敗>

- ・ 終了時に、自分が持っているトランプの数字の合計点で勝敗を競う。
※ 合計点が最も多い人が勝ち。

各マスの説明 <EVENT>

- ① 大きな声でマスの内容を読む。
- ② それぞれのマスの指示に従う。



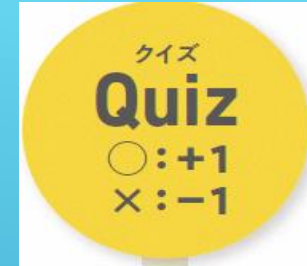
各マスの説明 <QUIZ>



～プレイヤーがとまったとき～

- ① クラッカーは、クイズカードから1枚カードを引き、そのマスにとまったプレイヤーに出題する。
- ② プレイヤーは、○か×で答える。
- ③ 正解した場合は、プレイヤーは、山札からトランプを1枚もらおう。
- ④ 間違えた場合は、トランプを1枚とられる。

各マスの説明 <QUIZ>



～クラッカーがとまったとき～

- ① クラッカーは、クイズに答えるプレイヤーを指名する。
- ② 指名されたプレイヤーは、○か×で答える。
- ③ 正解した場合は、プレイヤーは、山札からトランプを1枚もらおう。
- ④ 間違えた場合は、トランプを1枚とられる。

各マスの説明 <ながらスマホGAME>

- ① このマスにとまった人は、「山札」のトランプを手に持ち、上から順番にトランプの数字を声に出して読む。
- ② このマスにとまった人がトランプの数字を読んでいる間に、クラッカーはサイコロを4回振る。



各マスの説明 <ながらスマホGAME>

- ③ このマスにとまった人は、トランプの数字を読みながら、サイコロの目を、出た順番に暗記する。
- ④ サイコロを4回振ったら、このマスにとまった人は、4つの数字を順に答える。



各マスの説明 <ながらスマホGAME>

- ⑤ 1つでも違っていた場合は、右隣の人に3枚トランプをとられ、捨て札置き場に捨てられる。
- ⑥ 4つとも合っていた場合は、そのまますごろくを再開する。



各マスの説明 <ながらスマホGAME>

※ クラッカーがこのマスにとまったときは、クラッカーがサイコロを振る人を指名し、クラッカーがサイコロの目を答える。クラッカーが間違えたら、クラッカーは、右隣の人にトランプを3枚とられ、「捨て札置き場」に捨てられる。



各マスの説明 <情報を見極めるGAME>

- ① このマスにとまったプレイヤーが回答者になる。
- ② クラッカーがとまったときは、クラッカーが、プレイヤーの中から回答者を指名する。



各マスの説明 <情報を見極めるGAME>

- ③ 回答者から順番に、全員、「山札」から1枚ずつ、トランプをとる。
- ④ 自分のトランプは、数字を見ずに裏向けにして、他の参加者に見せる。



各マスの説明 <情報を見極めるGAME>

- ⑤ 回答者以外の全員が、「Aさんの数は、Bさんの数よりも大きい」などのヒントを出す。
- ⑥ プレーヤーは、正しい情報でも間違った情報でも、どちらをいってもよい。
- ⑦ クラッカーは、間違った情報のみ。



各マスの説明 <情報を見極めるGAME>

- ⑧ 回答者は、ヒントを参考にして、自分のトランプが、全員の中で何番目に大きいかを言い当てる。



各マスの説明 <情報を見極めるGAME>

- ⑨ もし言い当てられなかったときは、回答者は、右隣の人にトランプを4枚抜き取られ、捨て札置き場に捨てられる。
 - ⑩ 言い当てることができたときは、回答者は、山札からトランプを4枚もらえる。
- ※ 使用したトランプは、山札に戻す。



各マスの説明 <トラブル発生>

- ① このマスにとまったプレイヤーが回答者になる。
- ② クラッカーがこのマスにとまったときは、クラッカーが回答者を指名する。

トラブル発生！

トラブル発生！

各マスの説明 <トラブル発生>

- ③ クラッカーは、自分の手札の中からトラランプを1枚出し、大きな声で、出したトラランプに対応した攻撃をしかける。
- ④ 回答者は、自分の手札の中から、クラッカーが出したトラランプを同じ数字のトラランプを出して、攻撃を回避する。

トラブル発生！

トラブル発生！

各マスの説明 <トラブル発生>

- ⑤ 攻撃の回避に成功したときは、プレイヤーは、クラッカーが出したトランプの数字に応じて、指示された枚数のトランプを取る。

トラブル発生！

トラブル発生！

各マスの説明 <トラブル発生>

- ⑥ 回避に失敗した（同じ数字のトランプがない）ときは、クラッカーが出したトランプの数字に応じて、指示された枚数分のトランプをクラッカーに奪われる。

トラブル発生！

トラブル発生！