

生活設計・マネープランゲーム
使い方アイデア集

【ゲームの使い方アイデア集①】

課題①

【5時間目のゲームで、最終的な貯蓄額がとて多くなってしまいます】

アイデア①

【収入カード①を使用しないと、大きすぎる貯蓄額が出にくくなります】

1時間目で「生活設計・マネープランゲーム」を一度体験した生徒たちは、収入と支出のバランスの大切さに気付き、「なるべく収入は多く」、「なるべく支出は少なく」という判断でカードを選んでいく可能性が大きくなります。思い出ポイントを多く獲得したいため、敢えて「休みが少ない仕事」をする「収入カード①」を避けるグループもありますが、「収入の多さ」を基準に考えて「収入カード①」を選択するグループもできます。

「収入カード①」を選びますと、最終的な貯蓄額が数億円になるケースもあります。授業の中で、このような貯蓄額ができることをなるべく避けるためには、5時間目では「収入カード①」を使わない、という方法があります。

このことにより、生涯賃金はだいぶ抑えられ、最終的な貯蓄額が億単位になることは少なくなります。

また収入カード②、③のみを使ってゲームを行うと「30歳代」、「40歳代」での合計貯蓄額もだいぶ少なくなり、住居と自動車の購入にも、より慎重な判断が必要となるため、さらに「考えさせる」機会を増やすこともできます。

【ゲームの使い方アイデア集②】

課題②

【フリーターを選んだグループが、貯蓄・思い出とも非常によい結果を出してしまうことがあります】

アイデア②

【フリーターカードの使用・選択に当たって、一定の条件をつけてみてください】

キャリアカード全15種類と合わせて、働き方のひとつの在り方として例として「フリーターカード」が用意されています。このゲームでは、キャリアカード(職業)と収入、基本生活支出がリンクしていないため、「フリーター」で非常に多くの貯蓄、思い出ポイントを獲得し、ゲームとして「成功」してしまうこともあります。

そのようなことを避けるには、下記のような条件で使用してみるのもアイデアです。

①フリーターカードは「キャリアカード」としては取り扱わない

(全く使用しない、もしくはほかのキャリアカードと比較するための参考資料としてのみ使用する)

②フリーターカードを選択したグループは「収入カード」は「③」以外、選択できない

ゲームを行う生徒のうち、一部の生徒は、キャリアカード(職業)と収入について、強い相関関係を持ってゲームに取り組んでしまう可能性がありますので、このゲームの趣旨について誤解のないよう、きちんと伝えてあげてください。

【ゲームの使い方アイデア集③】

課題③

【最終的な合計貯蓄額にのみ、固執する生徒が出てきてしまいます】

アイデア③

【各年代で合計貯蓄額、累積思い出ポイントの振り返りを大事にしてみてください】

ゲームをスムーズに、テンポよく行おうとすると、【カードの選択⇒計算・記録】の作業にのみ意識が集中し、【各年代での振り返り】がおろそかになってしまう場合があります。

最終的(60歳の段階)な成果も重要ですが、このゲームでは各年代(20歳代、30歳代、40歳代、50歳代)で獲得した貯蓄、思い出ポイントも非常に重要なポイントになっています。

最後では多くの貯蓄が貯まっても、30歳代や40歳代の時に貯蓄額がマイナスであれば、それは決してよい「生活設計・マネープラン」であるとはいえません。各年代できちんとマネープランのバランスが取れていること、思い出ポイントが獲得できていることが重要となります。

ですので、①各年代の作業・記録を行った段階での振り返り ②60歳までの成果が出た段階での各年代の振り返り を大事にしてあげることで、最終的な合計貯蓄額にのみ固執することがなくなると思います。