



情報リテラシーカードゲーム「リテらっこ」

遊び方説明書(スターターキット)



リテらっことは？

「情報リテラシーカードゲーム リテらっこ」(以下「リテらっこ」)は、インターネットの利用中に直面する可能性のあるインシデント(トラブルや困りごと)に対して、どうやってその状況を切り抜けるかを疑似体験しながら、その対処法を学べるカードゲームです。

ゲームマスター(進行役&正しい知識の解説役)が「インシデントカード」をめくり、プレイヤーは、あらかじめ配られた5枚の「アクションカード」から、インシデントに対して最初にとった方が良いと思うアクション(行動)を1枚決めます。ゲームマスターによるインシデントに正しく対応するための解説も踏まえながら、話し合いでそれぞれが出したアクションカードのうち、最初にとったらい行動「グッドアクション」を決めていきます。グッドアクションに選ばれた人は「らっこコイン」を獲得できます。これを繰り返して最後に「らっこコイン」を一番多く獲得したプレイヤーが勝利となります。

このゲームで使うもの(スターターキット)

インシデントカード	20枚	遊び方説明書	1冊
アクションカード	50枚	ゲームマスターマニュアル	1冊
らっこコイン	20枚	インシデント一覧(ミニ解説付き)	1冊

このスターターキットは、ご自身で印刷・切り抜いてご利用いただくことを想定しています。印刷の際は、カードサイズ、印刷の向きがそれぞれ異なりますので、下記のカード説明に記載のとおり設定を行ってください。

インシデントカード	アクションカード	らっこコイン
		
ゲームマスターがお題として出すカードです。インターネットの利用で起こりうるトラブルや困りごと(インシデント)を記載しています。 1枚の用紙にカードが4枚配置されています。印刷後、ガイドに沿って切り分けてください。 <印刷方法> 用紙サイズ:A4(推奨サイズ) 印刷の向き:横 両面印刷、短辺とじ	プレイヤーに配る手札となるカードです。インシデントが発生した時に、あなたが行動する内容(アクション)を記載しています。 1枚の用紙にカードが8枚配置されています。印刷後、ガイドに沿って切り分けてください。 <印刷方法> 用紙サイズ:A4(推奨サイズ) 印刷の向き:横 両面印刷、短辺とじ	ポイントとして使用するコインです。 1枚の用紙にコインが20枚配置されています。印刷後、ガイドに沿って切り分けてください。 <印刷方法> 用紙サイズ:A4(推奨サイズ) 印刷の向き:縦 片面印刷

推奨対象学年・プレイ人数

● 対象学年： 小学 4 年生以上

■ 個人同士でゲームをする場合：

・プレイヤー： 2～6 人

・ゲームマスター： 1 人

■ 大人数でゲームをプレイする場合（学校の授業・イベントなど）：

このゲームは、1 人ずつだけでなく、班やグループごとにチームを作り、チーム対抗で遊ぶこともできます。

各班・グループを 1 チームとして扱い、同じチームのメンバーで相談しながらゲームを進めてください。

プレイ時間

30～60 分（1 ターンあたり 10 分前後が目安）

勝利条件

ゲーム終了時に、「らっコイン」を一番多く持っていたプレイヤーが勝利となります。

プレイヤーとゲームマスターの役割

ゲームマスター：

ゲームの進行役および正しい知識の解説役です。ゲームの進行役としてお題（問題）となるインシデントカードをめくり、プレイヤーにアクションの選択を促します。プレイヤーが、アクションカードに記載されている内容の意味が分からなかったり、アクションの選択に困っていたりする場合は、プレイヤーをサポートします。プレイヤーからの回答を否定したり、批判したりしないように進行を進めてください。

プレイヤー：

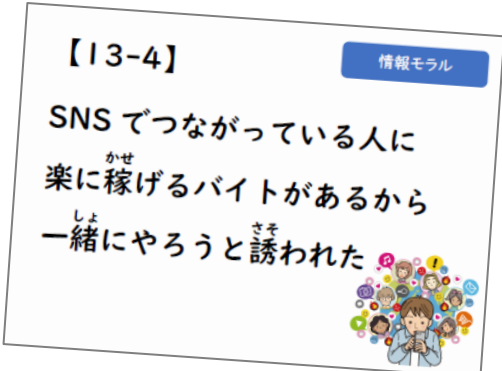
ゲームの参加者です。各プレイヤーには 5 枚のアクションカードが配られます。手持ちのアクションカードの中の 1 枚を選び、インシデントカードのトラブルや困りごとを解決します。

グループ戦の場合は、各班・グループを 1 チームとして扱い、チーム内で相談しながらアクションカードを 1 枚選びます。

※ プレイヤーがネット初心者の場合は、プレイヤーの中にゲームマスターを補助するプレイヤー（以下「サポーター」といいます）がいるとゲームの進行がスムーズになります。サポーターはゲームにも参加しながら、ゲームマスターの説明が足りないときに補足したり、他のプレイヤーの質問に答えたりなどして、ゲームの進行を助けます。

遊び方

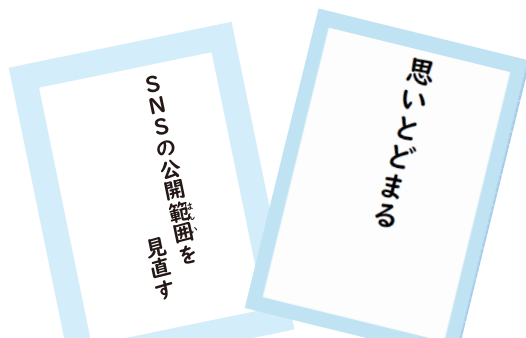
ゲームマスターがゲームを進めるためのマニュアルは「ゲームマスターマニュアル」をご覧ください。



【13-4】
情報モラル

SNSでつながっている人に
楽に稼げるバイトがあるから
一緒にやろうと誘われた

① ゲームマスターはインシデントカードをめくって読み上げます。



② プレイヤーはそのカードの状況を切り抜けるためのアクション(行動)カードを選びましょう。



③ プレイヤーは一斉にカードを出し、理由を説明したら、より良い解決方法をみんなで話し合います。



④ 話し合いの中で最初にとると良い行動を「グッドアクション」に選び、選ばれたプレイヤーは「らっコイン」を獲得できます。

※ インシデントカード左上の番号(13-4)は、サイバー・グリッド・ジャパン製作の『情報リテラシー啓発のための羅針盤』のインシデント項目番号に準拠して割り当てを行っています。

「情報リテラシーカードゲーム リテらっこ」フルパッケージ版のご案内

「リテらっこ」は、幅広い世代の方に、情報リテラシーを楽しく学んでもらうために制作したゲームです。この「スターターキット」をお試しいただき、もっと様々なテーマで学びたいと思われたら、すべてのカードがそろった「フルパッケージ版」をぜひご利用ください。

ご不明な点については当社窓口メールアドレス (cgj-litelacco@lac.co.jp) よりお問い合わせください。

	スターターキット（本製品） 当社サイトから無料ダウンロード	フルパッケージ版 当社問い合わせ窓口 (cgj-litelacco@lac.co.jp)
入手方法	当社 HP からダウンロード(無料)	メールアドレスよりお問い合わせ
製品形式	PDF データ (各パーツを印刷し、切り抜いて ご利用ください)	紙製 (化粧箱に各パーツを梱包済み。 すぐに利用が可能です)
インシデントカード	20 枚	76枚
アクションカード:	50枚	100枚
らっこコイン	20枚	20枚
説明書	✓	✓
GM(ゲームマスター) マニュアル	✓	✓