

SOMPOオリジナルコンテンツ！

The Action! ～SDGsカードゲーム～

「The Action! ～SDGsカードゲーム～」は、SDGsの17の目標を達成するために現在から2030年までの道のりを体験するカードゲームを用いたワークショップです。ゲームを通じて楽しくSDGsの理解を深め、自分ごと化し、行動につなげるためのSOMPOオリジナルコンテンツです。

背景

「SDGsに取り組みたいけど何をしたら良いかわからない」、「自社の全従業員に理解を促すためにどうしたら良いか」という取引先の声を耳にした現場の営業社員が、SDGsに関心のない方も楽しんでSDGsを理解するためのコンテンツとして開発しました。

実績

2022年度より開始し、全国各地で企業、自治体、学校など多くの皆さまにSDGsを楽しく理解するツールとして活用いただいています（直近のメディア掲載実績は裏面の通り）。

ワークショップの概要

所要時間：2～3時間（事前説明・ゲーム・振り返り学習で1セット）

場所：集合形式・出前形式どちらも可
出前の場合は動き回れるスペースを確保願います

費用：無料

参加人数：9名～50名

申込方法：損保ジャパン担当者にご連絡ください。

The
Action!
～SDGsカードゲーム～

ご紹介動画
はこちら！

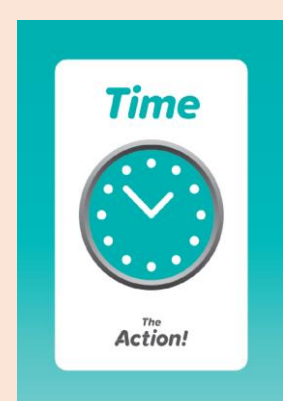


ゲーム内容

プレイヤーカード



プレイヤーカードに記載されたゴールの達成を目指します。



お金と時間を使ってプロジェクトを実行し、ゴールを目指します。

プロジェクトカード



地域の状況メーターの変化

B +1 G - Y +1



- プロジェクトを実行すると、プロジェクトカードの下にある「世界（地域）の状況メーター」に書かれたパラメータが変化します。
- どのプロジェクトを行うかで世界の状況が刻々と変化し、参加者全員のプロジェクトの結果、2030年の世界があらわれてきます。

地域の状況メーター

経済 ●●●●●●●●●●●●●●●●
環境 ●●●●●●●●●●●●●●●●
社会 ●●●●●●●●●●●●●●●●



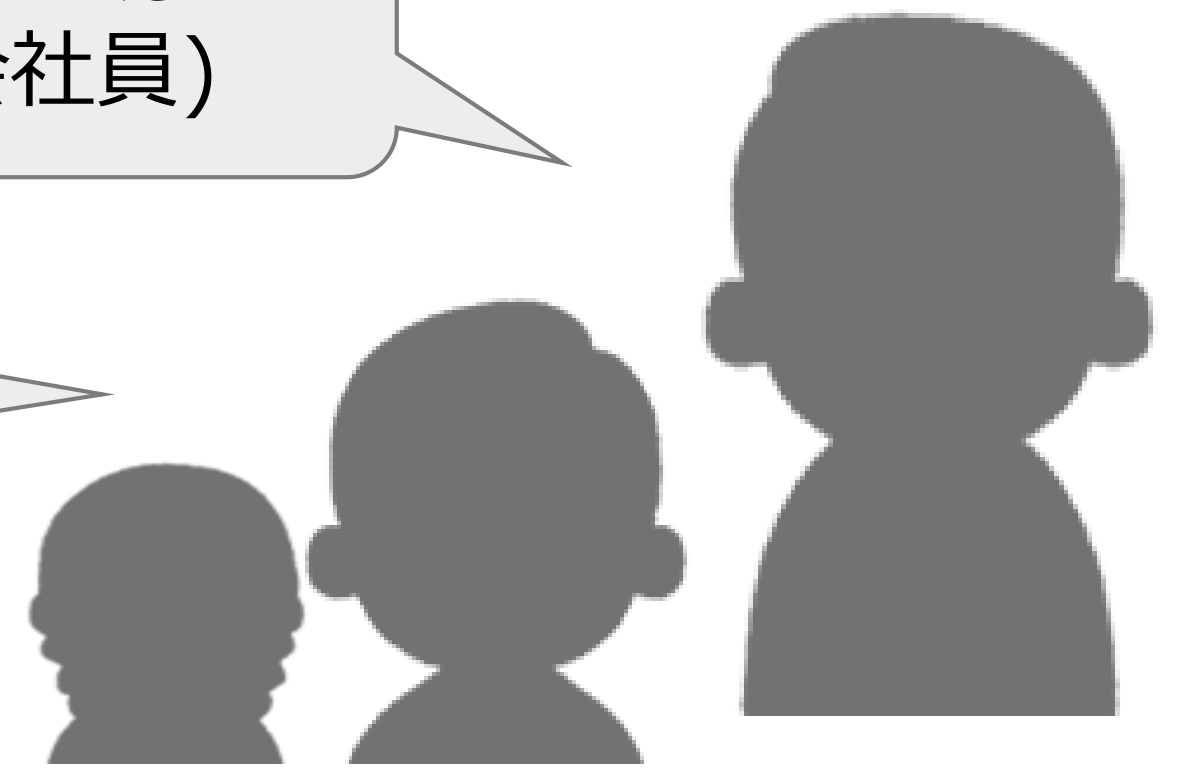
参加者の声



夢中でゲームをして終わった後、「SDGsが目指しているのはこういうものなのか！」と**いつの間にか理解していた**。(会社員)

SDGsについて学校で習ったつもりだったが今回のワークショップで多くの地域課題や解決策を知れた。(中学生)

ひとりではできないことでも**仲間と協力すれば達成できる**ことがあった。(中学2年生)



直近のメディア掲載実績 (学校関係抜粋)

掲載日	媒体	連携先 (開催先)
2023/01/18	福井テレビ	福井県立高志高校
2023/01/19	いわてめんこいテレビ	盛岡中高高校附属中学校
2023/01/26	北海道新聞	育英館大学
2023/02/08	NCC長崎文化放送	長崎市立橘中学校
2023/02/15	保険毎日新聞	福井県立高志高校
2023/02/21	日刊留萌新聞	北海道庁留萌振興局・教育局
2023/02/28	保険市場タイムズ	旭川大学
2023/08/07	大分合同新聞	明豊高校
2023/11/25	茨城新聞	つくば市立竹園東中学校



損害保険ジャパン株式会社