



(国籍が決まったら人生スタートゾーンへ)

国籍選択ゾーン

スタート! 	「誰か助けて。」 B国民は、水汲みの途中で武装集団に襲われた。人生スタートゾーンへ戻る。 	「全然学校に行けないよ。」 B国民は、水を運ぶことばかりで学校に行けない。友達に会えないでショックを受けた。6歩戻る。 	「読書は楽しいな。」 A国民は文字を読むことができるので読書をして知識を増やした。もう1回サイコロを振ることができる。 	「お弁当おいしいな。」 B国民はお弁当を食べた。体力が回復した。1歩進む。 	「お弁当忘れちゃった」 B国民は、お弁当を家まで取りに行くことにした。3歩戻る。 	「学食おいしいな。」 A国民は、学食を食べた。体力が回復した。1歩進む。 	「数学難しいよ。」 A国民は、数学を勉強した。もう1回サイコロを振ることができる。 
水道があるA国に生まれた。今日からA国の国民となる。 人生スタートゾーンへ移動する。 	ワープゾーン 	「今度は逃しはしないぞ。」 B国民は、水汲みの途中で武装集団に襲われた。人生スタートゾーンへ戻る。 	「音楽楽しいな。」 A国民は、音楽を勉強した。気分が明るくなった。2歩進む。 	「痛い！」 B国民は、急いでいたので走って学校に向かったが転んでしまった。4歩戻る。 	「水が飲みたいよ」 B国民は水を飲んだ。しかし、川の水なのでお腹を壊した。1回休み。 	「水がおいしいね。」 A国民は水道で水を飲むことができた。体力が回復した。2歩進む。 	「けがをしたので病院へ。」 A国民はけがをしても病院に行けるのですぐに治った。3歩進む。 
水道がないB国に生まれた。今日からB国の国民となる。 人生スタートゾーンへ移動する。 	「もう一度水を運んできて。」 B国民は、もう一度水を運ばなければならぬ。4歩戻る。 	「お腹が痛いよ。」 B国民はお腹が痛くてトイレに行ったけど、清潔じゃないトイレだったから2歩戻る。 	ゴール! 	「残念だったな。」 B国民は、最後の最後で武装集団に捕まった。人生スタートゾーンへ戻る。 	「もう一度水を汲んできて。」 B国民は、もう一度水を汲まなければならない。4歩戻る。 	「水を汲んだよ。学校に行かせて。」 B国民は家の手伝いをしなければならぬ。学校には行けない。5歩戻る。 	「痛い！」 B国民は水を運ぶ途中で転んでしまった。水を汲み直す。人生スタートゾーンへ戻る。 
水道があるA国に生まれた。今日からA国の国民となる。 人生スタートゾーンへ移動する。 	「体育は得意なんだ。」 A国民は、体育をした。楽しかったので、2歩進む。 	「先生に褒められたよ。」 A国民は、先生に褒められた。1歩進む。 	「水が飲めるぞ。」 B国民は、川で汲んできた水を飲んだ。お腹を壊した。人生スタートゾーンへ戻る。 	「お仕事褒められたよ。」 B国民は、家の仕事を褒められた。1歩進む。 	「走るの得意だよ。」 A国民は、走って学校に行き無事到着した。2歩進む。 	「やった、賞を取ったよ。」 A国民は、学校で賞を取った。4歩進む。 	「水が飲みたいよ」 B国民は水を飲んだ。しかし、川の水なのでお腹を壊した。1回休み。 
水道がないB国に生まれた。今日からB国の国民となる。 人生スタートゾーンへ移動する。 	「これって何て読むのかな。」 B国民は学校に行っていないので、文字が読めない。1歩戻る。 	「間違えた！」 B国民は学校に行っていないので数学ができない。バイトでお釣りを間違ってしまった。2歩戻る。 	「あれっ、熱かな。」 A国民は風邪を引いた。病院に行ったので1回休み。 	「あれっ、熱かな。」 B国民は、風邪を引いた。お金がないので、医者に行けない。4歩戻ってさらに1回休み。 	「自転車に乗りたいよ。」 B国民は、自転車を買ってもらえない。2歩戻る。 	「自転車でお出かけだ！」 A国民は自転車でお出かけに行った。5歩進む。 	「水が飲みたいよ。」 A国民は水道で水を飲むことができた。体力が回復した。2歩進む。 
水道があるA国に生まれる。今日からA国の国民となる。 人生スタートゾーンへ移動する。 	水道がないB国に生まれる。今日からB国の国民となる。 人生スタートゾーンへ移動する。 	人生スタートゾーン 	「トイレ、トイレ。」 A国民は、水道があるトイレで用を足した。体が軽くなった3歩進む。 	「朝起きたら水を汲みに行きなさい！」 B国民は、川に水を汲みに行かなければならない。1回休み。 	「顔を洗いたいな。」 A国民は、水道があるので家で顔を洗った。1歩進む。 	「お腹が痛いよ。」 B国民はお腹が痛くてトイレに行ったけど、清潔じゃないトイレだった。1歩戻る。 	「朝！いつも通り学校に行こう！」 A国民はワープゾーンに移動する。 



国籍選択ゾーン (国籍が決まったら人生スタートゾーンへ)



2018年度
一般社団法人静岡青年会議所
グローバルリーダー育成委員会
作成資料

- ① 双六を振ってAかBが決める
 - ② スタートゾーンに移動してスタート!
- ルール
- A国民がグリーンスペースで止まった場合は待機
B国民がピンクスペースで止まった場合は待機
最初にゴールした人の勝ち