

みんなのマネプラ！[®] を活用した 授業の手引き

資産運用を
楽しく学べる！



設定されたペルソナ(キャラクター)の
ライフプランを叶えるために、
上手に資産を運用しましょう！



授業にあたっての注意

- 対象学年は中学生以上を推奨します
- 授業開始時に3~4人のグループを作っておいてください
※ ゲームは2人でもプレイ可能ですが、3人以上を推奨します

50分の授業プラン概要

①	ゲーム準備とルール説明	5分
②	キャラクターの自己紹介	5分
③	20代を一緒に進行	5分
④	30代~60代までを各グループで進行	15(20)分
⑤	自分の結果を記録、発表とまとめ	5分
⑥	振り返りシートの記入(可能であれば発表)	15(10)分



みんなのマネプラ！[®] パーツとゲーム開始時の配置

■ みんなのマネプラ！[®] 各パーツの概要

① キャラクターカード

- ゲームの登場人物4名の自己紹介が記載されたキャラクターカードです



② ライフイベントカード

- キャラクター毎に10枚です
- それぞれのライフイベントカードを確認しましょう。どのタイミングでライフイベントを実現させていきたいか？計画を立ててみるのも良いですよ



③ ライフイベントシート、資産運用シート

- 「ライフイベントシート」は、各プレイヤーに1枚あります。自分の前に配置します
- 「資産運用シート」は、1チーム1枚です。各プレイヤーの手が届く場所に配置します

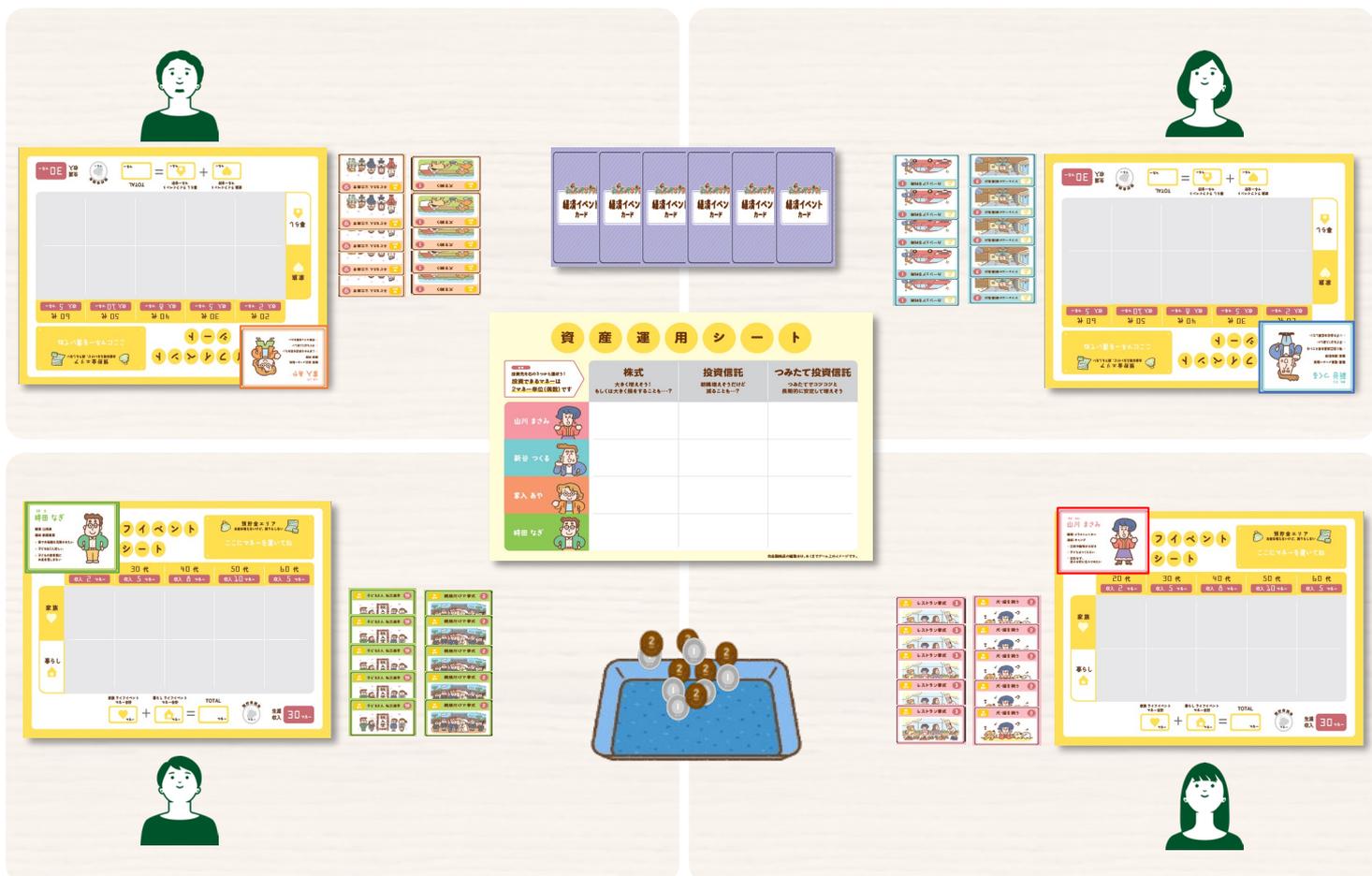


④ 経済イベントカード

- 各プレイヤーがマネーの投資先を決めたあとに、代表者が1枚めくります。内容にしたがって、投資したマネーを増減させます。1回引いたカードは、戻しません



■ みんなのマネプラ！[®] ゲーム開始時の各パーツの配置



授業プラン①～⑥と指導ポイント

No.	時間	イメージ	指導ポイント
① ゲームの準備とルール説明	5分	<p>みんなのマネプラ!® 解説動画</p>  <p>ゲームのポイント お金を上手に投資に振り分け運用し、各キャラクターの夢（ライフイベント）をより多く実現させることを目指すゲームです</p> <p>収入は計30マネー、ライフイベントは計60マネー。ライフイベントを全部達成するには「資産運用」が必要</p> <p>投資先は「株式・投資信託・つみたて投資信託」</p> <p>キャラクターの豊かな人生の実現を目指そう!</p> <p>ゲームのすすめかた</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 お金をもらう (収入を得る) 2 投資をする 3 経済イベント発生 (資産価格が上下する) 4 増えたマネーでかなえたい事を実現 <p>20代～60代まで10年を一区切り計5回繰り返す</p> <p>勝利は「ライフイベント」合計マネー数</p> <p>※視点の順番「株主マネー」をカウント</p> 	<p>■ ゲームのポイントやすすめ方を説明。解説動画のスライドをぜひご活用ください</p> <p>■ ゲームのポイント</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 収入は計30マネー、ライフイベントは計60マネー。ライフイベントを全部達成するには「資産運用」も検討 ② 投資先は「株式・投資信託・つみたて投資信託」の3種 ③ 各キャラクターの夢を多く実現した人（実現したライフイベントのマネー数の多い人）が勝ち <p>■ ゲームの進め方</p> <ol style="list-style-type: none"> ① マネーをもらう（働いて収入を得る） ② 投資をする（しない選択もある） ③ 経済イベント発生 ④ 増減したマネーでかなえたいライフイベントを実現 <p>①～④を20代～60代まで5回繰り返す</p> <p>■ 各パーツの説明（キャラクターカード、ライフイベント、経済イベントカード、資産運用シート、ライフイベントシート、マネー）</p> <p>■ 進行上の注意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 経済イベントカードは裏返して配置します ・ 使った経済イベントカードは除いておきます ・ 投資は2マネー単位（偶数）です ・ 投資先の選択は、「株式・投資信託・つみたて投資信託」の中から、①1つに投資、②複数に投資、③投資しない、のいずれも選択可能です
② キャラクターの自己紹介	5分		<p>■ 各キャラクターに「なりきって」、キャラクターカードの裏面に書いてある自己紹介をグループで読み合うよう指示します</p> <p>■ この時、各キャラクターのライフイベントカード（10枚）の内容も確認するよう促します</p>
③ 20代を一緒に進行	5分		<p>■ 最初の20代は「ゲームの進め方」の①～⑤を先生の指示の元、一緒に進行します</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 20代の収入2マネーを中央のマネー置き場から受け取る ② 投資をします（2マネー単位、投資しない選択も可） ③ 経済イベントカードを1枚めくる（経済イベント発生） <ul style="list-style-type: none"> ● 代表者が1枚だけ（30代以降は順番に） ● 一度使ったカードは元に戻さず除きます ④ カードの指示に従う <ul style="list-style-type: none"> ● 例えば2マネーを投資して1.5倍になった場合、元手2マネーに利益1マネーを足して3マネーを手元に戻す ⑤ 叶えたいライフイベントをマネーと交換（しないの可）
④ 30代～60代まで通してプレイ	15分 (20分)		<p>■ 30代～60代まで続けてプレイします</p> <p>■ 進行上の注意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ライフイベントカードは、マネーがあれば1つの年代で複数実現させることも可能です（逆にライフイベントと交換しない選択も可能です） ・ 途中の年代でマネーを全部ライフイベントと引き替えても、次の年代でマネーを受け取るので、マネーがゼロになることはありません

授業プラン①～⑥と指導ポイント

No.	時間	イメージ	指導ポイント
<p>⑤ 自分の結果を記録、発表とまとめ</p>	<p>5分</p>	 <p>温泉旅行</p> <p>生涯収入 30 マナー</p> <p>優勝でなくても 30マナーを超えたら Good!</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 各人が実現したライフイベントのマナー数を合計し、ライフイベントシートに記入するよう指示します ■ 生徒への質問（手を挙げさせるなど） <ul style="list-style-type: none"> ✓ 実現したライフイベントが30マナーを超えた人は？ <ul style="list-style-type: none"> ・ 30マナーを超えれば収入以上のライフイベントが実現できたことになるので、資産運用は成功 ✓ 各チーム1位だった人は？ ✓ 1位の人で、40マナーまで行った人？ ✓ 50マナー？60マナー？と聞いていく ✓ （実現したライフイベントのマナー数が多かった生徒に）コツなどあったかな？ ■ まとめ <ul style="list-style-type: none"> ・ 資産運用はお金を増やすことが最終的な目的ではなく、自分の叶えたいライフイベントを実現するための手段です ・ 資産運用では経済イベントによって、結果に差がでたと思いますが、実際の資産運用でも経済や市場の動向を予想するのは大変困難です ・ そのため、資産運用では自分がコントロール可能な「何に」、「どれだけ」投資するかを考えることが非常に重要です ・ それによってリスクを抑え、比較的安定した資産形成を行うことも可能です ・ 具体的には「長期・積立・分散」投資が良いとされており、金融庁なども提示しています
<p>⑥ 振り返りシートの記入</p>	<p>15分 (10分)</p>	 <p>中高生向け</p> <p>大学生・新社会人向け</p> <p>振り返りシートの指導ポイント</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 最後にゲームにて得た知識や経験を振り返りシートにまとめ、様々な気づきを顕在化させます ■ 振り返りシートのポイント <ul style="list-style-type: none"> 【中高生向け】 <ul style="list-style-type: none"> ・ ライフイベントの実現に費用がかかることをイメージさせる ・ 投資の方法により資産運用の結果が異なることを気づかせる ・ ハイリスク・ハイリターンとローリスク・ローリターンの関係に気づかせる ・ 資産運用が避けられない経済イベントに左右されることを気づかせる 【大学生・新社会人向け】 <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の意思決定の傾向に気づかせる ・ 投資先を選択する際、何を重視していたか意識させる ・ 資産運用において、期待と結果が異なった場合、どこに原因があるか考えさせる ・ 今後の行動にどう活かすか考えさせる ■ 本授業を通しての期待される学習効果 <ul style="list-style-type: none"> ・ ライフプランニングへの関心醸成 ・ 金融経済への関心醸成 ・ 資産運用への関心醸成と必要性の理解 ・ 金融経済を学び続けることへのモチベーション向上

指導ポイントの補足

● 重要なのは、人生をいかに充実させるか

このゲームは、資産運用への気づきを与えることも重要な目的ですが、より重要なのは人生をいかに充実させるか、つまりゲームとしてはライフイベントをどれだけ多く実現させるかが、一番の目標です。

各キャラクターの性格や夢をじっくり考えて、適切な時期にライフイベントが実現できるよう促してください。ただし、その際、ステレオタイプな人生設計を強要しないように注意してください。

● 収入は「労働の対価」

ゲーム上、収入は各年代で無条件にもらえますが、働いて得た収入であることを意識させてください。

● 自分で考え、選択する

各年代の収入に対応して、どれだけのマネーをどの資産に投資するか、どのタイミングでどのライフイベントと実現するかなど、正解が1つでないことを自分で考えるという姿勢を重視してください。

● 自分の人生に置き換えてみるきっかけ

なかには資産運用のみを行ってマネーを増やし、60代になるまでライフイベントを実現しないプレイヤーも出現するかもしれませんが、その場合は、そのプレイヤーのキャラクターの人生が充実しているか、自分だったらそういう人生を送りたいかを問いかけましょう。

● 「経済イベント」は運・不運がある

複数のグループでゲームをした場合、経済イベントによって運の良いグループと運の悪いグループが生じますので、グループ間のゲーム結果の比較は、あまり重視しないでください。

● 自分がコントロール可能な点にフォーカスさせる

人生において、多少の運・不運はつきものです。自分がコントロールできる範囲でいかに最善を尽くすかという視点が非常に重要です。

● ゲームの勝敗以上に自分の納得感・充実感を重視

ゲームである以上、勝ち負けがあります。しかし、キャラクターの人生が充実したものであったとプレイヤーが思えるなら、ゲームの内容としては十分「勝ち」です。

大和アセットマネジメント

Daiwa Asset Management