

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！



設定されたベルソナ(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

40秒の紹介動画は
こちら



50分の授業プランの例

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分

みんなのマネプラ！[®]

期待される学習効果

- ゲームを通して、より多くのライフイベントを実現する喜びを感じながら、実現に必要なお金を資産運用も活用しながら増やすというゲーム性で、人生設計の大切さやお金の価値、資産運用の必要性に気づきかけを与えます。
- 多様性を認める現代において、それぞれのライフプランに思いを馳せることの重要性に加え、資産形成への関心を高めることで、自身で金融経済を学び続けるといった行動変容につながることを期待されます。

消費者教育の充実・発展に有益である点

- 金融リテラシーの向上に資するという点で公益性があること
- ファイナンシャル・ウェルビーイングに重きを置き、単なる資産運用ゲームとは一線を画していること
- キャラクターの人生を充実させるために、様々な選択肢・可能性を検討する中で自身の思考が深まること
- ゲームを通して様々な気づきが得られ、自立への力が育まれること
- 金融経済教育の講義と併用することで、座学部分への関心や理解度が高まること

「みんなのマネプラ！[®]」に託した思い

- **——すべては「金融経済教育が伝わらない」という違和感から始まった**
金融経済教育の現場では、これまで多くのセミナーや資料が提供されてきました。しかし、一方通行の座学型セミナーでは、行動変容につながりにくいという課題もありました。
- **——「金融経済教育こそ、体験型であるべき」という答え**
議論を重ねる中でたどり着いた結論は、「お金の話は、読んで学ぶより、体験して気づく方が早い」。そこで私たちが目を向けたのが、体験型のゲームという形でした。
- **——人生を疑似体験する「カードゲーム」という発想**
こうして生まれたのが、“人生を豊かに”と“資産運用”を結びつけたカードゲーム型教材です。人生におけるライフイベントの実現を主役に据え、そのための手段として「お金」と「資産運用」がある、という構造にしました。
- **——ゲームで“他人”になってプレイする理由**
①他人の前でお金の話、自分の価値観を話すのは恥ずかしい、②踏み込んだ自己開示など、授業で行うにはプライバシーの観点から心配との声から、自分ではなくキャラクターになりきって遊ぶ方法を採用しました。
- **——“勝ち負け”の概念をあえて、変えた理由**
このゲームでは、最終的にお金を一番持っている人が勝ちではありません。「どれだけ多くのライフイベントを実現できたか」が勝敗を左右します。お金を増やすことが目的ではなく、人生を豊かにするための手段である。このメッセージを説明ではなく体感してもらうために、あえてゲームのルールそのものに落とし込みました。
- **——「理解」だけでなく「気づき」も持ち帰ってほしい**
「みんなのマネプラ！[®]」が目指したのは、投資知識を完璧に覚えてもらうことではありません。「資産運用は必要かもしれない」、「今すぐでなくても、将来を考えることは大切なのかも」、「これを機に学び続けようかな」など、小さな気づきと、行動へのきっかけを持ち帰ってもらうことです。

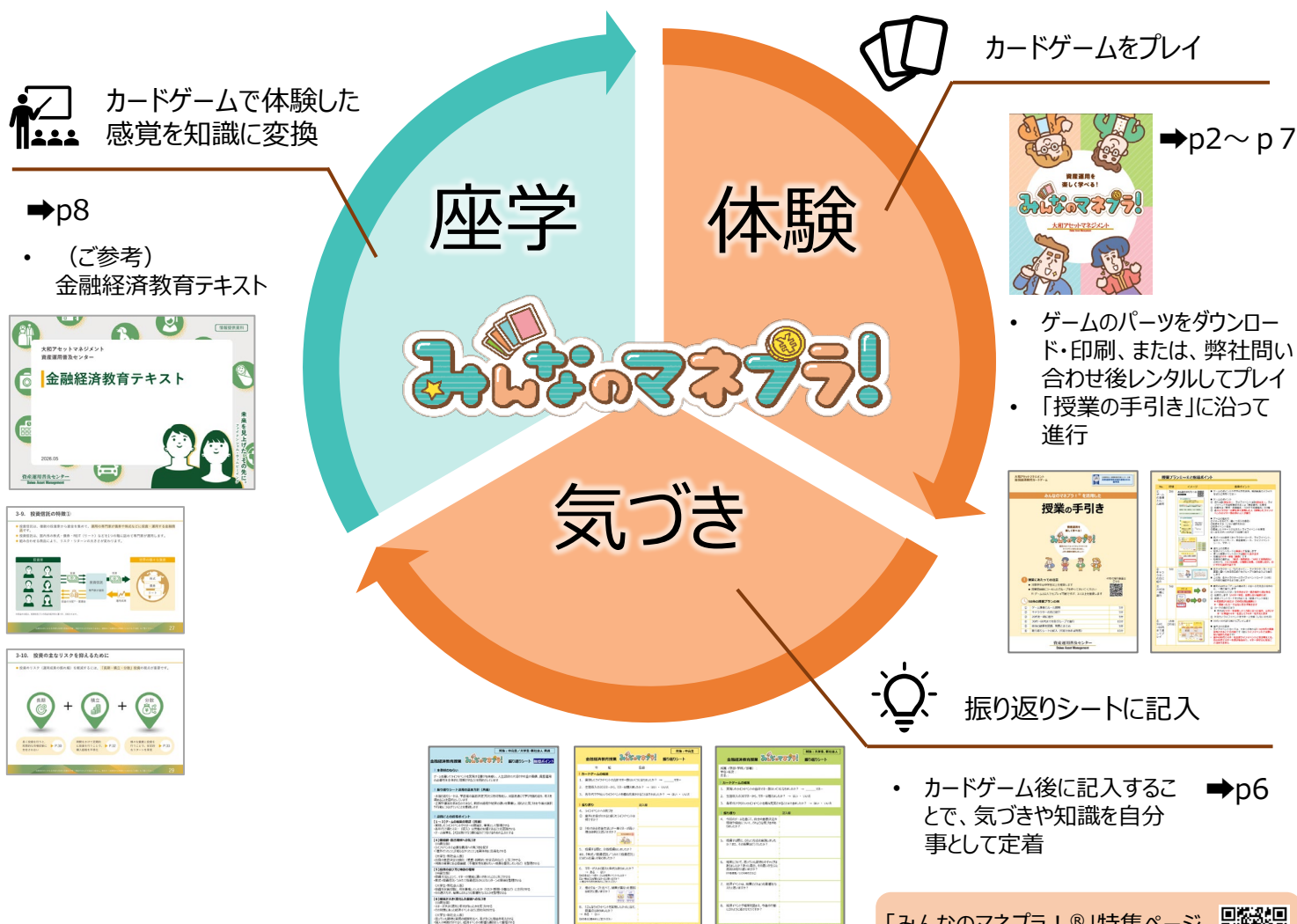
みんなのマネプラ！[®] 概要

当ゲームは、**実現したライフイベントのマネー数（ゲーム内でのお金の単位）が多い人が勝ち**です。

授業では、ゲームの勝ち負けに焦点を当てるのではなく、キャラクターの人生を自身に置き換え、「どういう人生を送りたいか？」考えてもらうことを目指します。その上で、各年代で叶えたい夢とランダムに発生する経済イベントを踏まえて、どのように資産運用を活用していくのがよいか考えることを促します。

人 数	2～4人（3人以上推奨）
時 間	約30分（人数や進行により前後します）
対 象 者	中学生以上
ポ イ ント	① 登場人物は、魅力的な夢を持ったキャラクター4名。それぞれの夢（＝ライフイベント）の実現を目指し、キャラクターになりきることが重要です ② 実現したいライフイベントはキャラクターごとに様々設定されており、10個ずつあります ③ 20～60代までの収入（計30マネー）に対して、すべてのライフイベントを実現させるには60マネーが必要なため、資産運用も活用します ④ 資産運用では「株式・投資信託・つみたて投資信託」の3つの資産が投資先になります ⑤ 投資後に起こる「経済イベント」によって、マネーが増減します ⑥ 手元のマネーで、できるだけ多くのライフイベントを実現させていきます

ゲーム教材による学びの効果と座学との相乗効果



「みんなのマネプラ！[®]」特集ページ
ゲームパーツ、各種教材をご用意



みんなのマネプラ！[®] パーツとゲーム開始時の配置

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カードです



② ライフイベントカード

- キャラクターごとに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グループ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



ゲーム開始時の各パーツの配置



みんなのマネプラ！[®]の進め方

開始～終了までの流れ

- 各キャラクターの「自己紹介」を行い、各自のライフイベントカードの内容を確認します
- その後、20代～60代まで、各年代ごとに手順1～4を繰り返します（20代～60代で計5回）

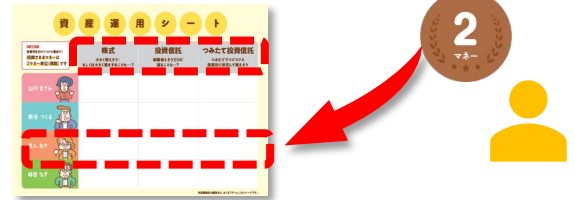
1.収入を得る

各世代の収入の「マネー」を受け取ります。
20代…2マネー、30代…5マネー、40代…8マネー、50代…10マネー、60代…5マネーです



2.投資先を決める

2マネー単位で「株式」「投資信託」「つみたて投資信託」から投資先を選び、マネーをシートに置きます。複数選択や、投資しない選択も可能です



4.ライフイベント実現

キャラクターが実現したいライフイベントを考えながら、マネーと「ライフイベントカード」を交換します



3.経済イベント発生

「経済イベントカード」を代表者が1枚めくります。経済イベントの内容によって投資先のマネーが増減します



60代まで終わったら

5.実現したライフイベントのマネー数を合計します



実現したライフイベントを振り返りながら、ライフイベントカードのマネー数を合計します。実現したライフイベントのマネー数が多いプレイヤーが勝ちです
※同じ場合は残りのマネー数が多い方が勝ちです

実現したライフイベントの
マネー数が多い人が勝ち



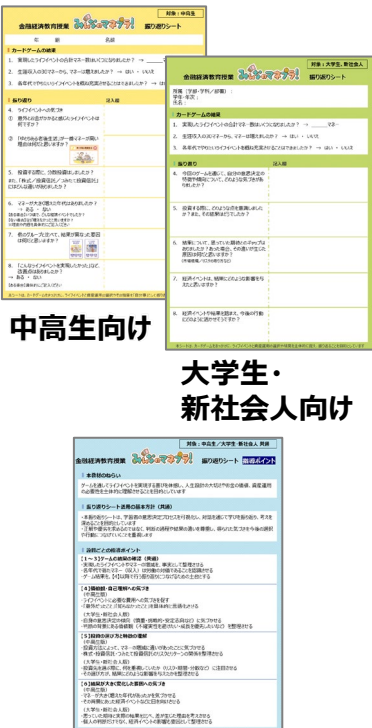
優勝でなくても
30マネーを
超えたらGood!

生涯
収入 30 マネー

50分の授業プラン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	みんなのマネプラ！® 解説動画  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 収入は計30マネー、ライフイベントは計60マネー ライフイベント全達成には「資産運用」が必要 投資先は「株式・投資信託・つみたて投資信託」 キャラクターの豊かな人生の実現を目指そう！ ゲームのすすめかた 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（資産価値が上下する） 4 増えたマネーで叶えたい事を実現 20代～60代まで10年を一区切り計5回繰り返す プレイは「ライフイベント」合計マネー一 ※異なる場合「現金マネー」をカウント 	■ ゲームのポイントや進め方を説明。解説動画のスライドをぜひご活用ください ■ ゲームのポイント 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 ■ ゲームの進め方 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. 増減したマネーで叶えたいライフイベントを実現 1～4を20代～60代まで5回繰り返す ■ 各パーツの説明 ・ キャラクターカード、ライフイベントカード、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 ■ 進行上の注意点 ・ 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		■ 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 ■ 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
③ 20代を一緒に進行	5分		■ 最初の20代は「ゲームの進め方」の①～⑤を先生の指示のもと、一緒に進行します 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. 投資をする（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） ● 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 カードの指示に従う ● 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 4. 叶えたいライフイベントをマネーと交換（しないの也可）
④ 30代～60代まで通してプレイ	15分 (20分)		■ 30代～60代まで続けてプレイします ■ 進行上の注意点 ・ 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

50分の授業プラン①～⑥と指導ポイント

No.	時間	イメージ	指導ポイント
⑤ 自分の 結果を 記録、 発表と まとめ	5分		■ 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） ✓ 実現したライフイベントが30マナーを超えた人は？ ・ 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 ・ 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
⑥ 振り返り シートの 記入	15分 (10分)	 中高生向け 大学生・新社会人向け 振り返りシートの指導ポイント	■ 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 【中高生向け】 ・ 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 ・ 避けられない経済イベントに資産運用が左右されることを気づかせる 【大学生・新社会人向け】 ・ 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 ・ 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

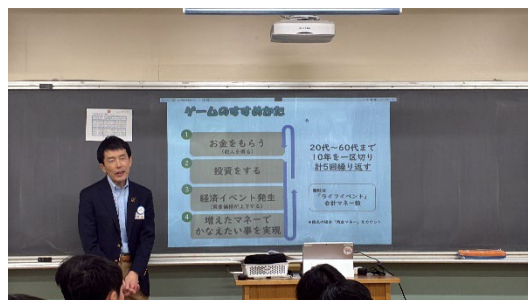
サポート教材

「ゲームの進め方」の10分動画

- 説明ポイントを動画でご説明いただくことも可能です。授業のサポート教材としてご使用ください



みんなのマネプラ!®
解説動画はこちら▶



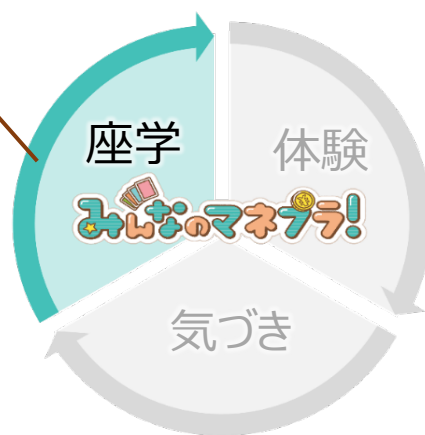
動画を使用した実際の授業

大和アセットマネジメントの「金融経済教育テキスト」



金融経済教育の座学

- みんなのマネプラ!®をプレイした後に、プラスして金融経済教育の座学を行う場合にご活用ください
- 金融経済教育テキストの構成は、公的な会議体が定めた「金融リテラシー・マップ」を踏まえています



金融経済教育
テキストはこちら▶



目次	
1	生活設計 (ライフプランニング) 2
2	家計管理 7
3	資産形成の基本 15
4	ローン・クレジット (借金) 37
5	リスク (危険) と保険 45
6	金融トラブル等への対処



大和アセットマネジメント

Daiwa Asset Management