



消費者教育教材 「1週間1万円ゲーム」

指導者用解説書
千葉市消費生活センター

趣旨・目的

- ・生活を充実させながら、限られたお金をどう使うか考える力をつける。
- ・貯金や節約の必要性、お金を計画的に使うことの重要性を理解する。
同時に、お金を余らせることだけを目的とせず、バランスのよいお金の使い方を学ぶ。
- ・生活において、必要な支出や予想外の出費があることを理解する。
- ・ゲームを通して、自分のお金の使い方を振り返る。

対象：小学4年生以上

所要時間：30～45分程度

用意するもの

- ・ゲーム用カード4種類
 - ①買わなきゃ!!カード(あいこ・黄色)18枚1組
 - ②どうしようかな?カード(勝ち・ピンク)18枚1組
 - ③アクシデント!?カード(負け・青)18枚1組
 - ④ほしいもののカード(緑) 6枚1組

- ・ゲーム用ワークシート(A3)1枚

- ・筆記用具、のり、電卓



ゲームルール①

1. 買わなきゃ!!カード、どうしようかな?カード、アクシデント!?カードは、種類ごとにシャッフルした後、裏向きにして机に置く。
2. ほしいもののカードは、表向きにして机に置く。



ゲームルール②

ゲーム開始

1. ほしいもののカード6枚の中から、1枚選んでワークシートに貼る。

(残ったカードは使用しない)

2. ルール説明: 最初の手持ち金額は10000円。

月曜～日曜の7日間、じゃんけんの結果に応じて毎日1枚ずつカードを引き、お金を使う。

7日間が終了した後、残ったお金で「ほしいもの」が買えるように、お金をやりくりする。

手持ちのお金がなくなっても、残高をマイナスとしてゲームを継続する。

ゲームルール③

2. 月曜日

先生と児童全員で一斉にじゃんけんを行う。

以下のようにじゃんけんの結果に応じて、カードを上から一枚引く。

先生に勝った：どうしようかな？カード（お金を使うかどうか選べる）

先生とあいこ：買わなきゃ！！カード（必要な出費がある）

先生に負けた：アクシデント！？カード（予想外の出費がある）

引いたカードを表向きにしてワークシートに貼る。

カードに選択肢がある場合、好きな選択肢をひとつ選んで○をつける。

ゲームルール④

3. 残高の記入

引いたカードに従って、「支払った金額」と「残高」を記入する。

ほしいもののカードの代金は最後に支払うものとして考えるため、

ゲーム中は10000円から、引いたカードの内容のみを差し引いて残高を記録していく。

日曜日終了時点で、残高が「ほしいもの」の金額以上なら「ほしいものが買えた」とする。

4. 火曜日～日曜日

「2. 月曜日」～「3. 残高の記入」をあと6回繰り返す。

ゲームルール⑤

5. 日曜日が終了した時点での残高を確認する。

残高が「ほしいもの」の金額以上: 生活するお金が足りた。ほしいものも買えた。

残高が「ほしいもの」の金額未満: 生活するお金は足りたが、ほしいものが買えなかった。

残高がマイナス: ほしいものは買えず、生活するお金も足りなくなってしまった。

6. ゲーム終了。振り返りを行う

ゲーム用ワークシート



かばん・くつ・
アクセサリーなど

2,500円



《悪質商法ひっかからん蔵》
千葉市消費生活センターのイメージキャラクター。
市民のみんなが悪質商法にひっかからないように
啓発をがんばっている。2013年生まれ。



1 週間 1 万円ゲーム

小学校 年 名前

曜日	月	火	水	木	金	土	日
お金の使い道	ティッシュペーパーがなくなった！ A やわらかティッシュ 600円 B ふつうのティッシュ 300円 C 特売のティッシュ 200円 	えい 映画が見たいな A 映画館で見る 1,000円 B えい 見ほうだい1か月 500円 C 今はがまん (0円) 	車のライトがつかない！ 交かん代 1,500円 	学校から社会科見学の 集金袋が届いた！ 見学代 1,200円 			
はら がつく 支払った金額	300	500	1500	1200			
残 高	9700	9200	7700	6500			
学習の ふり返り	ゲームをして、気づいたことを書いてみよう。 お金をうまく使えたか、どうすればもっと良くなるか考えてみよう。 ほしいものは 2500 円だから、 使えるのはあと 4000 円だな…  						

ゲーム用ワークシート



かばん・くつ・
アクセサリなど

2,500円



《^{あくしつしょうほう}悪質商法^{ぞう}ひっかからん蔵》

千葉市消費生活センターのイメージキャラクター。
市民のみんなが悪質商法にひっかからないように
啓発をがんばっている。2013年生まれ。



1 週間 1 万円ゲーム

小学校 年 名前

曜日	月	火	水	木	金	土	日
お金の使い道	ティッシュペーパーがなくなった！ A やわらかティッシュ 600円 B ふつうのティッシュ 300円 C 特売のティッシュ 200円 	えい 映画が見たいな A 映画館で見る 1,000円 B 見ほうだい1か月 500円 C 今はまん (0円) 	車のライトがつかない！ 交かん代 1,500円 	学校から社会科見学の集金袋が届いた！ 見学代 1,200円 	お米がなくなった！ A おいしいお米 3,000円 B ふつうのお米 2,000円 C お徳用のお米 1,500円 	ペットのえさがない！ A おいしいえさ 1,000円 B お徳用のえさ 500円 	かぜをひいて夕飯を作れない！ だい A 宅配のピザ 1,800円 B コンビニ弁当 700円 
はら 支払った金額	300	500	1500	1200	1500	500	1800
残 高	9700	9200	7700	6500	5000	4500	2700
学習のふり返し 	ゲームをして、気づいたことを書いてみよう。 お金をうまく使えたか、どうすればもっと良くなるか考えてみよう。  やった！ ほしいものが買えた！						

学習のポイント

「1週間1万円ゲーム」は限られたお金の中で必要な出費に対応しながら、どのようにお金を使うか考え、お金の使い方を体験するゲームです。

このゲームには決まった「クリア条件」や「正解」はありません。

「ほしいもののカード」は、ゲーム中の指針・目標をわかりやすくするためのものです。自分で「何を買い、何を買わないか」を考え、振り返ることが重要です。

また、節約することだけが「お金の使い方」ではありません。

生活を充実させたり、楽しみのためにお金を使うことも重要です。

一方で、予想外の出費で赤字にならないよう、備えておく必要もあります。

「バランスを考えながら、限られたお金を計画的に使う」ことが大切です。

ゲームの進め方・指導案①

①ゲーム開始前

- ・このゲームは、「お金の使い方」を体験するゲームです。
7日間でお金を使い、最後に「ほしいもの」が買えるように考えていきましょう。
- ・（残高がなくなった場合について）ゲームでは残高をマイナスにして計算しますが、実際の生活では、持っているお金を超えて使わないことが大切です。

ゲームの進め方・指導案②

②ゲーム中

- ・「今いくら残っているか」「いくら使えるか」だけでなく、
「ほしいものを買うために、いくら残しておく必要があるか」を考えましょう。
- ・カードの選択肢を選ぶときは、「なぜ自分がこれを選んだか」を考えてみましょう。
どんなものにお金を使いたいかは、人それぞれ違います。
自分にとってよりよい生活ができるよう、考えてお金を使っていくことが大切です。

ゲームの進め方・指導案③

③ゲーム終了後（振り返り）

- ・どんなことを考えながら進めたか、話し合ってみましょう。

（例）買う・買わないを決めるとき、何を大切にして決めた？

どれを選ぶか、迷った選択肢はあった？ その理由は？

- ・「ほしいものを買えた・買えなかった」だけでなく、どうしてそうなったか考えてみましょう。

（例）「これを選んでよかった」または「やっぱりこうすればよかった」と思う日は？

アクシデントは、実際の生活でも起こるかも？

- ・「お金を上手に使う」とは、どうやって使うことなのか、話し合ってみましょう。

（例）節約することだけが「お金を上手に使う」こと？

おこづかい帳シートについて

振り返り用のワークシートです。(ゲームに必須ではありません)
ゲーム後の振り返りの一例としてお使いいただけます。

表面はゲームの振り返りを行いつつ、おこづかい帳を記録する習慣付けを促すものです。
ゲームで使ったお金をおこづかい帳に整理することで、おこづかい帳の書き方を学べます。
(ゲームで行うのは支出のみのため、収入の書き方も併せて指導するとよいです)

裏面は自宅学習として行う想定で、保護者の方にお話を聞いて記入します。
お金の使い方について、家族間での会話のきっかけ作りとしてのねらいがあります。

アレンジ例

- ・「4日間5000円ゲーム」に変更

ゲーム時間を短縮したい場合、日数・最初の手持ち金額を変更してください。

「ほしいもののカード」等、相対的に高額になるカードの金額を調整しても構いません。

- ・じゃんけん→サイコロに変更

サイコロの目とカード三種を対応させることで、一人でプレイすることもできます。

- ・グループ学習で利用することもできます。

リーダーを1人決めてじゃんけんを行い、各グループでゲームを進行することもできます。

または、2～4人のグループで1枚のワークシートを使用してもよいです。

その場合、先生とのじゃんけんは交代で行い、話し合って選択肢を決めながら進行します。

ゲーム終了後、お互いのお金の使い方や考え方を検討しあうのもよいでしょう。

活用上の注意

- ・本教材は非営利の目的に限り利用できます。商業目的での利用はできません。
- ・本教材の一部を自作教材等に組み入れる場合は、
「千葉市消費生活センター制作：消費者教育教材『1週間1万円ゲーム』」と明記してください。
- ・授業など教育現場で活用する場合は、
千葉市消費生活センター消費者教育班(043-207-3602)へご連絡ください。
また、活用後はアンケート(ホームページ掲載)にご協力ください。

消費者教育教材「1週間1万円ゲーム」

令和8年9月 千葉市消費生活センター作成

※この教材は、平成31年3月に千葉市消費生活センターで作成した消費者教育教材

「買い物の仕組み」と「消費者の役割」より「1時間目：1週間1万円生活!」を抜粋し、変更・調整を加えたものです。