

連載「”遊戯性教材“で拓く、新たな「森育・木育」の可能性」

遊んで学ぶ森林サイクル 新発想ボードゲーム「森の守り人」

丸紅木材株式会社

丸紅木材株式会社は、国産材の価値向上と持続可能な森林経営を目指し、国材事業を積極的に展開しています。日本の森林課題を解決するため、丸紅木材は木材の流通や加工

遊び道具ではなく、森林や林業の現場をリアルに体験し、楽しみながら学べる“遊戯性教材”として、今後の木育・環境教育の現場での活用が期待されています。

1. 開発の背景・コンセプト

が、木育ブランド「IKONIH（アイコニヒ）」です。IKONIHは、国産ヒノキを使つた玩具や教材を通じて、子どもから大人まで木や森林に親しむ機会を提供し、木の温もりや日本の森林の大切さを伝える活動を続けています。これまでに多くの保育園や幼稚園、小学校、公共施設などでIKONIHの

全国に広がつて
います。

IKONIHのおもちゃ「ミニキッチン」

製品が導入され、木育の輪が全国に広がっています。

トやワークショップで「木のぬくもりは感じ
るけれど、なぜ国産材を使うことが大切な
か分からない」という参加者の声もありまし
た。言葉やパンフレットだけでは、森林の現
状や国産材活用の意義を伝えきれない。そん
な課題意識が、ゲーム開発の原動力となりま
した。

た。最初の試作品は、社内の企画担当者が手作りしたシンプルな「すごろく」でしたが、実際に遊んでみると「もっとイベント性がほしい」「林業のリアルな課題を盛り込みたい」という意見が続出。マス目を増やしてテストプレイを行います。例えば、あるテストプレイでは「木を伐るタイミングが難しい」「災害イベントが多くて進めない」といった声が上がり、マスの配置やイベントのバランスを大幅に見直しました。別の回では「クイズに正解するとポイントが増えるのが楽しい」「木が成長していく様子が分かりやすい」といったポジティブな反応もあり、子どもから大人まで夢中になれる工夫を随所に盛り込んでいきました。また、林業会社の現場担当者からは「実際の林業でも、天候や灾害、獣害など予測不能な出来事が多い。サイコロの運で状況が変わるのはリアルだ」と評価され、現場のリアリティを大切にする方向性が定まりました。こうした現場の声を反映し、社内外で30回以上のテストプレイを実施。ボーディングゲームの専門家の監修も受けながら、細部までこだわり抜いた設計となつており、マス数やイベント数、ポイント配分など、難易度やデザインも徹底的に調整しました。

最終的には、木の伐採から活用、植林まで、森林サイクルの全工程をゲーム内に盛り込み、遊びと学びが両立する教材として完成しました。



口を振って森林の成長や活用を体験します。

ゲームボードには成長マスやイベントマスが配置されており、成長マスやイベントマスが中木→成木と自分の山に植えた木が1段階成長し、イベントマスでは土砂崩れや獣害、違法伐採など、林業のリアルな課題がランダムに発生します。

自分が管理していた山に植林をすると、植林証明書のカードをゲット、自分の山で間伐状態になると、間伐カードをゲットできます。ゲーム終了後、植林証明書を一番多く手にした人は植林王カードをゲットできるのも、また面白さのポイントとなります。



「森の守り人」盤面やコマ、カード、サイコロなどキット内容

ました。当社の「楽しさがなければ遊びは続かない」「体験を通じて自分ごととして気づいてほしい」という思いが詰まつた一作です。

2. ゲームの紹介（目的・進め方）

「森の守り人」は、森林サイクル（伐る→使う→植える→育てる）の流れに沿って展開するボードゲームです。プレイヤーは、サイコロを引いて林

次々と起こります。
また、クイズカードを引いて林



ボード上にある「土砂崩れ」や「間伐」などのマス



一番多く植林した人がゲットできる「植林王」のカード

素材や森林に関する問題に答えると、正解すればポイントが加算され、遊びながら自然と専門用語や知識が身につきます。子どもたちからは「クイズに正解してポイントが増えるのがうれしい」「知らなかつた言葉を覚えられた」と好評です。

ゲームの目的は、森林サイクルを維持しながら、最終的にポイントを一番多く取得することです。最初にゴールした人が勝者ではなく、森林サイクルを一番上手に維持し、ポイントを多く集めた人が勝者となる独自のルールが特徴です。

素材やデザインにも徹底的にこだわり、木材のやわらかさを活かした丸みのあるコマや、成長段階が一目で分かる木のパーツ、表情豊かなイラストのゲームボードなど、五感で木や森林を感じられる工夫が随所に施されています。実際の体験会では「木の香りがして癒される」「コマがかわいくて愛着が湧く」といった声も多く、遊びながら自然と木や森林に親しみることができます。



大阪府庁、大阪府みどり公社、環境事業協会、百貨店にて体験会を実施

「森の守り人」は、
森林サイ

員同士が積極的に参加したり、盛り上がつて拍手が起る場面もありました。

クルを学ぶ

ためにプレ

イする”の

ではなく、

ボードゲー

ムで夢中に

なって遊ん

だ結果、自

然と森林サ

イクルや林

業の仕組み

が身につく

設計です。

大人も思わ

ず白熱し、

立ち上がり

てしまふほ

4. 森の守り人の意義と今後の展望

導入した際には、普段

遊戯性教材は、林業・木材産業への関心醸成や専門用語・仕組みの理解促進、主体的な

3. 活用事例・ユーザーの声

企業研修や行政の普及啓発活動、インター
ン生の教育教材として、小学校・百貨店での
体験会など、多様な現場で活用されています。

・サイコロという運の要素と、実際の災害と
がリンクしているところに関心した

・展開が読めないのが面白い

・クイズやアクリシデントで森林を知ることが
できる

・伐採と植林をどの場所にするか考えながら
行うのがリアル

・ポイントを数えるまで勝敗が分からぬ
体験会参加者全員が「とても面白かった」

と回答し、大人も子どもも夢中になると好
評をいただきました。

今後はボードゲーム体験後に森林体験を組
み合わせる等、より実践的な学びの場の創出
を目指しています。また、参加者同士のコミ
ュニケーションが活発になり、協力や競争を
通じて主体的な学びや気づきが生まれる点も
大きな効果です。

【ゲームの概要】

プレイヤー人数…2名～4名

プレイ時間…約90分（現在短縮版を制作中）
対象年齢…小学生以上

【キット内容】

・ゲームボード

・木のコマ（成長段階が分かるパーツ）

・サイコロ・プレーヤーコマ

・カード（植林証明書カード、クイズカード
等）

・山プレート

・ルールブック・解説資料
など

【お問い合わせ】

丸紅木材株式会社担当：田淵

メール…info@ikonihi.jp

体験会希望やキット購入、貸し出し等、お気
軽にお問合せください。

学びを促すツールとして期待されています。

「森の守り人」は、楽しみながら森林・林業
の課題や社会的役割を体感的に理解できる教
材です。今後も多様な分野・地域での展開を
目指し、体験会やワークショップを通じて普
及を進めていきます。