

「みんなで学ぼう！バスのあいうえおカルタ」

ん

ん
ん！いいね！
大人数で
バスの旅

ん

ら

ら
ランドセル
元気いっぱい
スクールバス

ら

や

や
やっちゃった
次来るバスは
2時間後

や

ま

ま
ママあね
バスで冒険
してきたよ

ま

は

は
バス来ない
平日ダイヤと
勘違い

は

り

り
リュックだき
みんなの通路
ひろげよう

り

ゆ

ゆ
雪だるま
バス待つあいだに
つくっちゃお

ゆ

み

み
見えるかな
運賃表示の
この番号

み

ひ

ひ
ピツとして
小銭要らずの
キャッシュレス

ひ

る

る
ルールから
まなぶ大人の
第一歩

る

よ

よ
夜の道
バスのライトが
照らしてる

よ

む

む
昔から
乗っていたよと
パパが言う

む

ふ

ふ
ふるさとへ
正月帰る
孫連れて

ふ

れ

れ
恋愛や
友情育む
路線バス

れ

わ

わ
わすれずに
乗るときもおう
整理券

わ

め

め
めんこいね
特等席は
ママのひざ

め

へ

へ
ペットでも
ルール守れば
バス乗れる

へ

ろ

ろ
路線バス
ぼくひとりでも
乗れるもん

ろ

を

を
ヲタクたち
撮る・乗る・語る
路線バス

を

も

も
もう着くね
バスが止まって
から立とう

も

ほ

ほ
ほつとする
バスから降りる
キミを見て

ほ

好きな絵札に
投票してください！

制作経緯

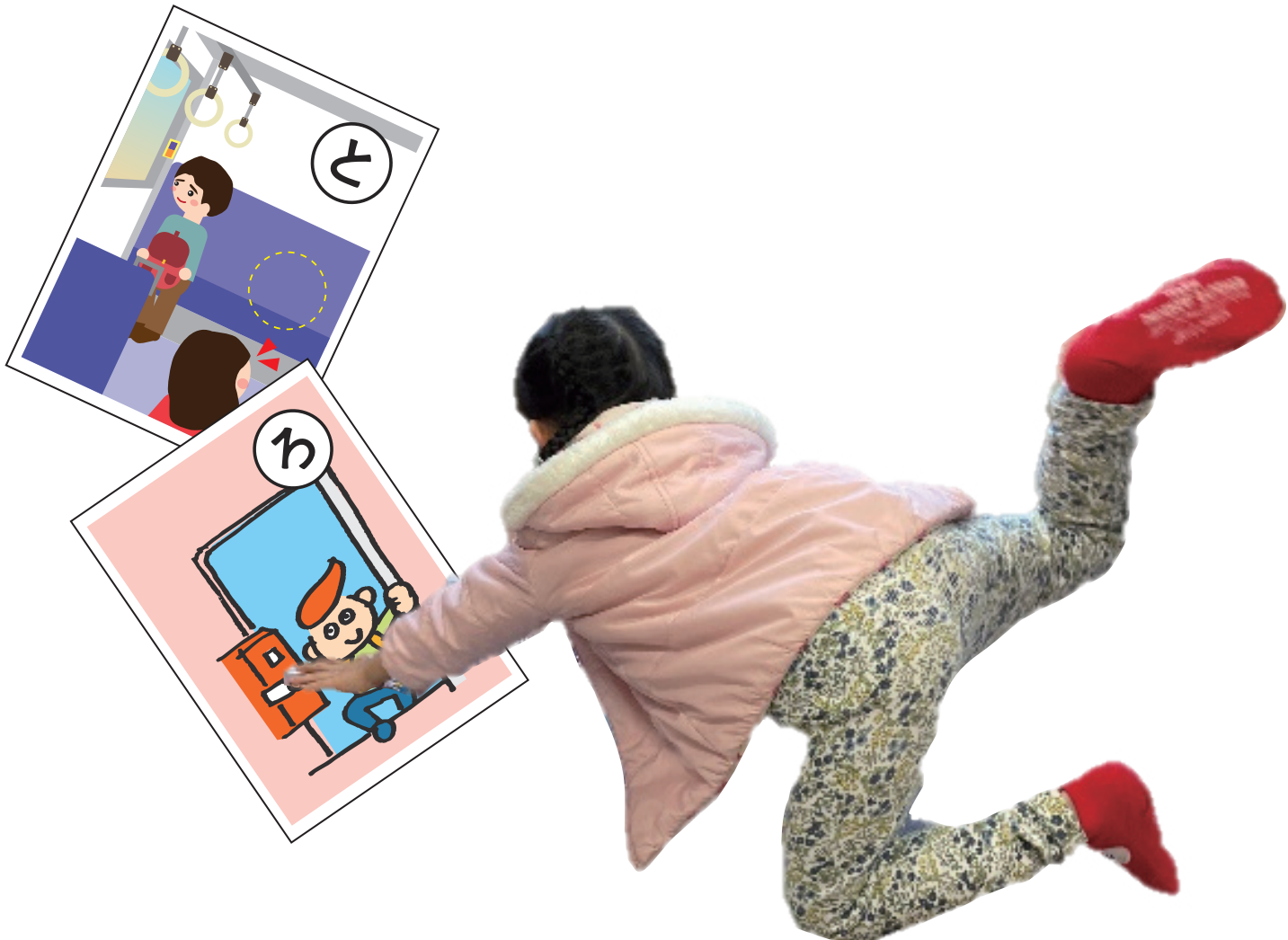
令和6年度共創・MaaS実証プロジェクトに採択された人材育成事業において、モビリティ・マネジメントのコーディネーター候補者向けの支援ツールとして制作。

背景目的

モビリティ・マネジメントにおける遊びを軸とした各種ツールは高い学習性が期待されるが、その多くは時間や場所を要したり、開発者による十分な説明や伴走がないと運用が難しい。こうした運用面での課題を乗り越えて自走・普及していくモビリティ・マネジメントツールを制作することを目的としてこのカルタを企画・制作した。

運用上の メリット

帯広市における小学校出前講座において使用した際にはこれまでに使用したことのある「バスすごろく」に比べて運用のスムーズ化が実現でき、子どもたちの反応も非常によかった。またゲームを最後まで完了させなくともその時点の枚数で勝者を決めることもできるので、授業などの時間制限のある場面でも有効に活用できることが証明された。



受賞者

能戸紫月（札幌市立大学大学院）
尾田美月（北海道大学大学院）
株式会社地域デザイン
一般社団法人交通環境まちづくりセンター
一般社団法人北海道開発技術センター
日本データサービス株式会社

バ あいうえお の カルタ



ポイント

簡便性

「カルタ」の遊び方は全国共有であり説明や伴走がなくとも遊ぶことができる。また場所や時間も要さないため運用上の利点も非常に大きい。

経済性

制作にあたっては専門性の高いスキルを要さず箱や紙質にこだわらなければ厚紙に印刷するだけで制作が可能のため経済性も高い。

学習性

絵札と読み札によってバスのルールやマナーなどを自由度高く伝えることが可能。また運用時においても札ごとに読み手が補足することで学習性が担保される。

地域性

例えば方言を交えたり、地域のバス会社のイメージカラーを採用するなど、地域性やオリジナリティを表現することができる。

可能性

通常こうしたゲームは遊ぶ側の態度変容を狙うが、読み札のブレストや絵札の制作に係ることによって作り手の態度変容も狙うことができる。例えば小学生向けの絵札コンテストの開催、中学生向けの読み札 WS、高校生向けのカルタ大会ボランティアなど可能性の枚挙にいとまがない。

「読み札のアイデア」、「カルタつくってみたい!」など、ご記入ください！

ご意見欄