

まちをつくろう！ 憧れの市長かるた

ずっと暮らし隊
河合、塩崎、宇都宮、徳満、浦谷

2026.1.26

近畿大学 文芸学部 文化デザイン学科
プロデュース学特論Ⅲ

【SDGsテーマ】 「住み続けられるまち作りを」

11

住み続けられる
まちづくりを



家や交通などを整え、すべての人が
住みやすいまちを作ること。
また、文化遺産などを保護し、災害
などにも強いまち作りをすること。



まちは、住宅・人口、産業・観光、文化・教育、
防災・医療...というような複数の要素が重なり合いながら
成り立っています。

どれか1つだけを良くしようとすると
別のどこかにしわ寄せが起きてしまう。
そんなまちづくりの難しさと面白さを
遊びながら体感できることを目指しました。

＼まちをつくろう！憧れの市長かるた／

SDGs × まちづくり × かるた

SDGs目標11「住み続けられるまちづくりを」をテーマにした、
まちづくり体験型のかるたゲームです。

ポイントは『市長』になりきることと点数の特徴を理解すること！

「かるた」には
まちづくりで起こり得る
出来事や課題が🔍

＼かるたポイント4つの要素／

住宅・人口
産業・観光
文化・教育
防災・医療



＼札を取ってポイントを稼ぐ！／

1つの分野を伸ばすと、別の分野のポイントが下がることも！？

「どの札を取るか=どんなまちを選ぶか」

を考えながら進めるゲームです。

まちをつくろう！ 憧れの 市長かるた

①初期地カードを引く

このカードがあなたのまちづくりの軸となる！

各自で4項目の初期点数を振り分ける場合は、**4項目の合計が60点**になるように設定する

②就任スピーチ

市長になりきって自己紹介をしよう

実際に住んでいるまちをあてはめた自己紹介も面白い！

【かるたスタート】

③シンキングタイム（3ターンに1回）

各項目ごとの点数の増減を確認しよう

【Point】 3枚読む+シンキングタイム1回を1ターンとする

④中間条件確認（5ターン目）

条件①をクリアしている → そのまま続ける

クリアしていない → 手札を1枚捨てる

⑤勝敗の決定

【ベスト・オブ・市長の受賞条件】

① 初期地カードの条件を満たしている

② ①をクリアしている人の中で獲得枚数が一番多い

⑥ベスト・オブ・市長による受賞スピーチ

自分のまちづくりにおいて大切にしてきた考え方を発表しよう！