

■通年コースサンプル(基礎コース)

ルールの把握	4月	前半	イントロダクション(5分) ゲームの説明(10分)	テストゲーム(20分)	簡単な振り返り(5分) 片付け(5分)	時間短縮のため会社名や初期カード等は決めない
		後半	イントロダクション(5分)	ゲーム(30分)	授業「仕事」(10分) 片付け(5分)	もう一度最初から
交渉とは？	5月	前半	イントロダクション(5分)	ゲーム(30分)	授業「商談」(10分) 片付け+シート記入(5分)	【記録シートを導入】
		後半	イントロダクション+復元(5分)	ゲーム(30分)	授業「win-win」(10分) 片付け(5分)	
win-winの実感	6月	前半	イントロダクション(5分) 新ルールの説明(10分)	ゲーム(30分)	授業「強みと弱み」(10分) 片付け+シート記入(5分)	【win-winカードの導入】 【商品ブロックの組み合わせ変更】
		後半	イントロダクション+復元(5分)	ゲーム(30分)	授業「結果をみんなで話し合う」 片付け(5分)	win-winカードが多いほど優秀な成績になる予定
需要と供給	7月	前半	イントロダクション(5分)	ゲーム(30分)	授業「市場」「需要と供給」(10分) 片付け+シート記入(5分)	【価格変動ルールを導入】
		後半	イントロダクション+復元(5分)	ゲーム(30分)	授業「ニッチとメジャー」(10分) 片付け(5分)	
理解の確認	8月	前半	基礎コース中間試験			こんなときどう交渉するのがベストか？という内容
		後半	基礎コース中間試験			商品ブロックの組み合わせを変える できればゲームは50分ぶっ続けで
CSRと情報	9月	前半	イントロダクション(5分) 新ルールの説明(5分)	ゲーム(30分)	授業「CSR」(10分) 片付け+シート記入(5分)	【CSRカードを導入】 【商品ブロックの組み合わせ変更】 【全体的にインフレさせる】
		後半	イントロダクション+復元(5分)	ゲーム(30分)	授業「情報」(10分) 片付け+シート記入(5分)	※「情報」はテキストに記載はありません

雇用創出 株式会社	10月	前半	イントロダクション(5分) 新ルールの説明(5分)	ゲーム(30分)	授業「雇用」(10分) 片付け+シート記入(5分)	【雇用ボーナスを導入】 【所持金ボーナスを導入】
		後半	イントロダクション+復元(5分)	ゲーム(30分)	授業「株式会社」(10分) 片付け+シート記入(5分)	
提携	11月	前半	イントロダクション(5分) 新ルールの説明(5分)	ゲーム(30分)	授業「契約」(10分) 片付け+シート記入(5分)	【契約書カードを導入】 ※「契約」はテキストに記載はありません
		後半	イントロダクション(5分)	ゲーム(30分)	授業「契約内容を考える」(10分) 片付け(5分)	どのような契約が使えるか意見を出し合う おそらく初回では難しいですが、考え続けるきっかけを
全体最適 ディスカッション	12月	前半	授業「事業支援」(10分)	-	授業「支援内容を考えよう」	【地域経済カードを導入】
		後半	イントロダクション(5分)	ゲーム(30分)	授業「結果発表」(10分) 片付け(5分)	※今回のゲームは30分で終わり
総仕上げ	1月	前半	イントロダクション(5分) 新ルールの説明(5分)	-	授業「支援内容を考えよう」	【商品ブロックの組み合わせ変更】 【ゲーム時間を延ばす】
		後半	イントロダクション(5分)	ゲーム(25分)	授業「中間発表と相談」(10分) 片付け+シート記入(5分)	
総仕上げ	2月	前半	イントロダクション(5分)	ゲーム(25分)	授業「中間発表と相談」(10分) 片付け+シート記入(5分)	
		後半	イントロダクション(5分)	ゲーム(25分)	授業「結果発表」(10分) 片付け	
理解の確認	3月	前半	基礎コース卒業試験			
		後半	基礎コース卒業試験			