**KUG(帰宅困難者支援施設運営ゲーム)の進め方**

東京大学廣井研究室、SOMPOリスクマネジメント株式会社

1. **使うもの**
	1. 帰宅困難者カード(216枚)　帰宅困難者コマ(216人分)
	2. イベントカード(32枚)　(時間や施設の環境に応じて限定もしくはランダムに数枚を選択)
	3. 図面(施設内図面[1/50])　汎用版は3パターンから選ぶ

　実際の施設の図面を用いるほうがよいが，ない場合はキット内の汎用版を用いる．

* 1. 備蓄品の設定(水，食料，マット，毛布等)：施設にある備蓄品をリストアップ
	2. ミニチュア看板類
	3. サイコロ(3個)（用意ください）
1. **ゲームの進め方**
2. 施設のレイアウトを決める．

・施設内平面図をもとに，受付，受け入れ場所(帰宅困難者一時待機場所)，受け入れ前の待機スペース，備蓄品配付スペース，情報提供スペース等を設定し，該当するミニチュア看板類を配置する（施設平面図に直接または付箋等で書き込んでも可）．

・帰宅困難者の受け入れ・移動の動線を決める（施設平面図に直接通路を書き込んでも可）．

1. 帰宅困難者を受け入れる．

・帰宅困難者カードをめくり，帰宅困難者の受け入れを行う．

・受入時に配布する備蓄品を決める．

・受け入れた帰宅困難者に対応する帰宅困難者コマを施設内レイアウトに基づき配置する．帰宅困難者カードは名簿として整理する．

・施設内に入りきらない場合には受入を断るか施設内のレイアウトを変更する等で対応する．

1. イベントへ対応する．

・イベントカードをファシリテータ（進行役）がめくり，読み上げる．

・イベントへの対応を検討する．

（・イベントによってはサイコロを振って対象者や対象人数を決める．）

（・サイコロを振って該当者がいない場合には「該当者なし」とする．）

1. 施設を閉鎖する．

・イベントカードをめくり切った時点で施設の閉鎖を決定する．

・施設に残った帰宅困難者への対応を検討して，施設を閉鎖する．

1. 振り返り

・振り返りシートを使い，ゲームを振り返る．

・マニュアル等がある場合は，その改善案について検討する．

1. **その他**

○帰宅困難者を入れている最中にイベントを起こしても可．

○施設内の平面図のほか，施設周辺図も用意することが望ましい．

○鉄道事業者等においては，一度に列車から降車した人や駅に来訪した人への対応という形での演習が可能．

○アンケート結果を，東京大学　廣井研究室　hiroi@city.t.u-tokyo.ac.jpまでPDF等でお送りいただければ幸いです．

以上（2019.02.05版）