

学校の先生や保護者の方へ

- このゲームは歴史的背景や経営用語、お金の計算などが出てくるため、最初は大人と一緒に遊んでいただくことをおすすめします。学校であれば、2人1組となって協力して遊んでいただくのもおすすめです。
- 以下の資料は生徒さんやお子さまへの簡単なルール説明や振り返り学習にご活用いただけます。ゲームを遊びながら順番にページを進めていただくとわかりやすいでしょう。詳しいルール説明はゲームに付属の「ルールブック」に記載しておりますので、あわせてご確認ください。

かんたんルール説明.....[P.2](#)

ふり返しシート.....[P.16](#)

※P.2以降は小学校5年生以上を想定した漢字表記となっております。

PHP

松下幸之助 ゲーム

人生と経営の達人への道

かんたんルール説明

ふり返しシート付



🎲 もくじ 🎲

- ♟️ このゲームについて……[4](#)
- ♟️ ゲームのじゅんび……[5](#)
- ♟️ ゲームの進め方……[6](#)

♟️ こんなマスが出てきたら？

- ① 開業………[7](#)
- ② 商品開発/雇用/借金…[8](#)
- ③ 販売/給料 ……[11](#)
- ④ サイコロの目………[13](#)
- ⑤ 借金の返さい………[14](#)

♟️ ぶり返しシート………[16](#)



🎲 このゲームについて 🎲

パナソニックグループをつくり、世界的な会社に育て上げた

松下幸之助
(まつした・こうのすけ)



のけいえい者人生を体験するゲームです。

商品を開発したり、売ったり、人をやとったりしながら
会社を大きくし、**社会の役に立つこと**を目指しましょう！

🎲 ゲームのじゅんび 🎲

♟️ 自分のコマを選び、メインボード左上のSTART（スタート）マスに置きましょう。

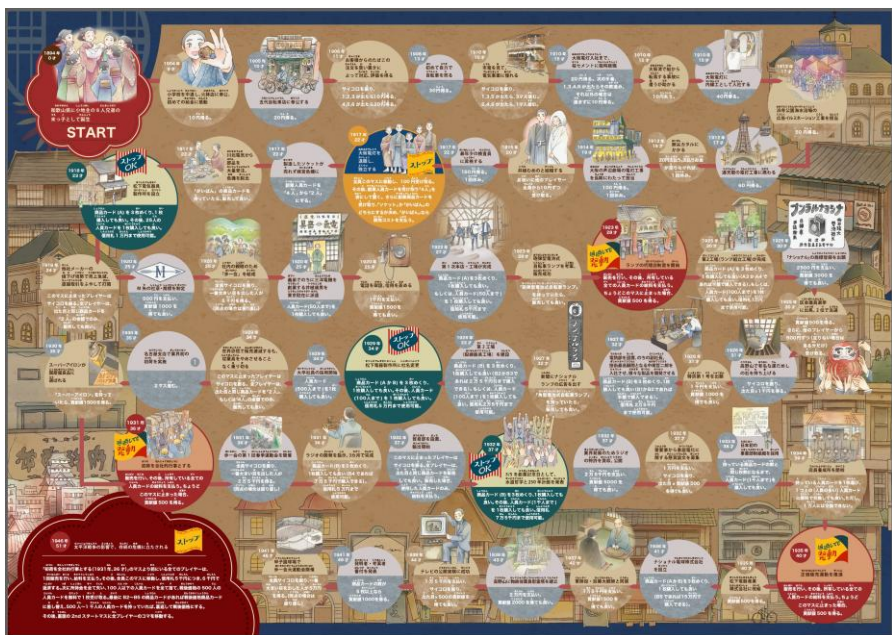
♟️ ❶のタイルをメインボードの❶のマス（1930年35才「名古屋支店で業界初の初荷を実施」）に置きましょう。※❷～❺はうら面

♟️ 商品カードはA、B、C、Dに分けてよく切ります。ほかのカードやお金なども種類ごとに分けておきましょう。



🎲 ゲームの進め方 🎲

- 👤 順番にサイコロをふり、出た目の数だけ進みましょう。
- 👤 貢献値（こうけんち）が一番高かった人が勝ちとなります。



👉 メインボード



貢献値チップ👉

それではゲームを始めましょう！



こんなマスが出てきたら？ ①開業

①開業

サイコロの目の数があまっても必ずとまりましょう。

創業（そうぎょう）人員カードと創業商品カードはうら表になっています。創業人員カードは4人を表に、創業商品カードはどちらか好きな商品を選んで表にしてください。「がいばん」は開発コストが100円かかります。

1917年
22才

おおさかでんとう
大阪電灯を
たいしよく
退職し、
どくりつ
独立する

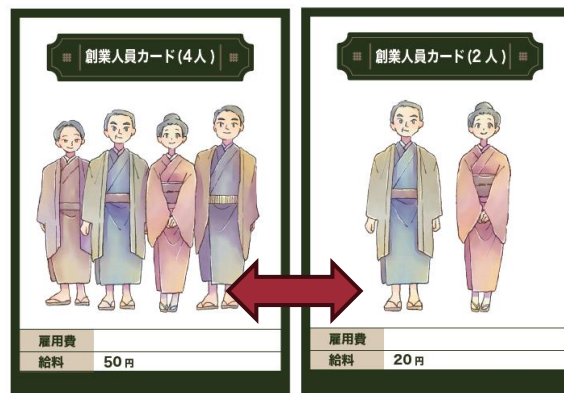


1917年
22才

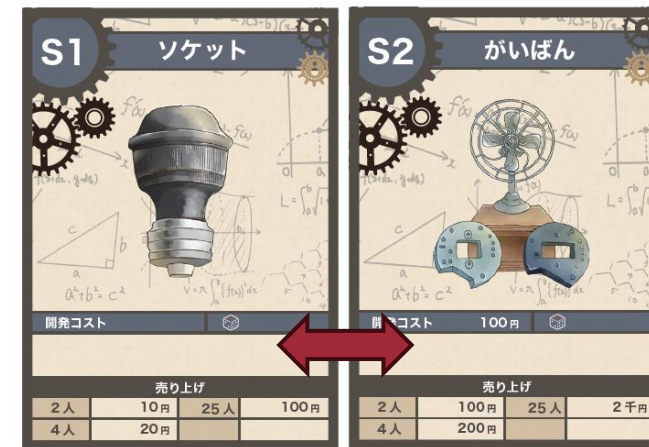
さいねんし
最年
しよ
に

ストップ

ぜんいん
全員このマスに移動し、100円受け取る。
その後、**創業人員カード**を受け取り「4人」を
おもて
表にして置く。さらに**創業商品カード**を
う
受け取り、「ソケット」か「がいばん」の
どちらにするか決め、「がいばん」なら
かいほつ
開発コストを支払う。



創業人員カード



創業商品カード



こんなマスが出てきたら？ ②商品開発/雇用/借金

②-1.商品開発

とまっても通りすぎてもOKですが、通りすぎた場合はマスのこう果を受けることができません。

ストップOK

1918年
23才

まつしたでんきさく
松下電器器具
せいさくしょ せつりつ
製作所を設立

しょうひん まい まい
商品カード (A) を 3 枚めくり、1 枚
こうにゆう よ こ にん
購入しても良い。その後、25人の
じんいん まいこうにゆう よ
人員カードを 1 枚購入しても良い。
しんようふだ まんえん しょうかのう
信用札 1 万円まで使用可能。

1920年



A1 改良アタッ

選んだカードの開発コストをはらいましょう。特定の商品カードを持っていると安くなることもあります。

前の商品の応用で安く開発できた！

開発コスト	500円		
「S1」所持：開発コスト 50円			
売上げ			
2人	200円	25人	4千円
4人	400円	50人	1万円

商品カード (A)



お金が足りないときは？ ②-3



こんなマスの出てきたら？ ②商品開発/雇用/借金

②-2.雇用 (こよう)

1917年 22才

ストップOK

1918年 23才

まつしたでんきさく
松下電気器具
せいさくしょ せつりつ
製作所を設立

しょうひん まい まい
商品カード (A) を 3枚めくり、1枚
こうにゆう よ こ にん
購入しても良い。その後、25人の
じんいん まいこうにゆう よ
人員カードを 1枚購入しても良い。

じんよつぎに まんじん しよつがじつ
信用札 1万円まで使用可能。

1920年



人員カード
じんいん かーど

25人

雇用費	
給料	1千円

買った人員カードの雇用費 (こようひ) をはらいましょう。100人までは雇用費がかかりません。

まだお金をかけなくても人が集まった!

人員カード (25人)



お金が足りないときは？ ②-3



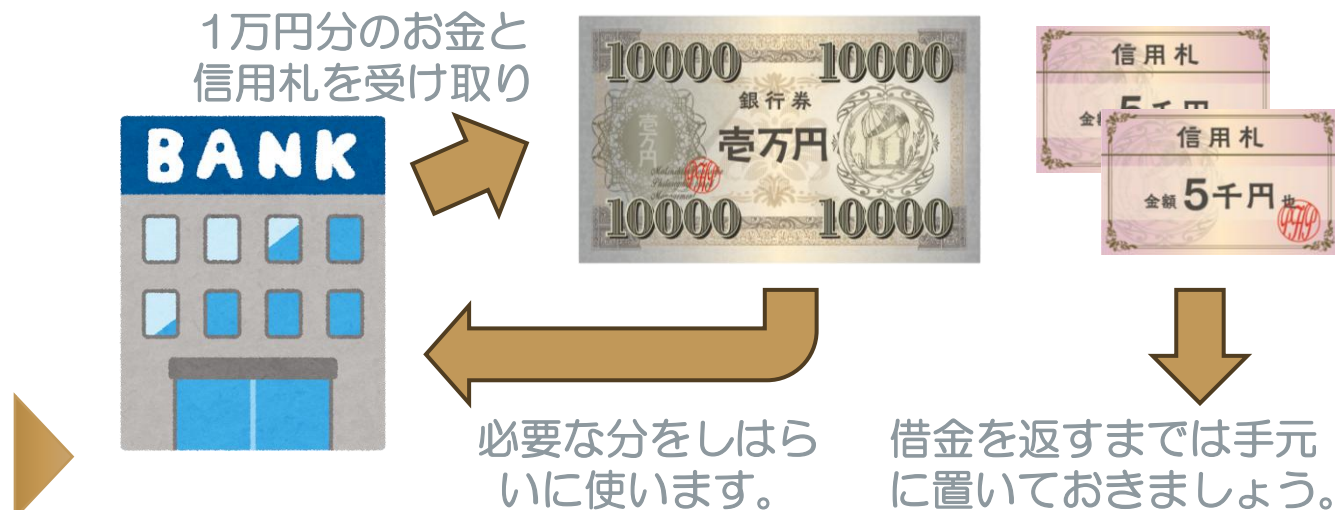
こんなマスの出てきたら？ ②商品開発/雇用/借金

②-3.借金



開発コストや雇用費をはらうお金が足りないときは信用札を使って借金をすることができます。

例) 1万円の借金をしたいとき



※自分の手番であればいつでも借金を返すことができます。



こんなマスが出てきたら？ ③販売/給料

③-1.販売 (はんばい)

1回休み。

とまらなくてOK。通りすぎたときにマスのこう果を受けることができます。

1923年
28才

通過して
発動

はんばい おこな 販売を行い、その後、所有している
すべ じんいん ぎゅうりょう しはら 全ての人員カードの給料を支払う。
ちようどこのマスに止まった場合、
こうけんち え 貢献値 500 を得る。

925
30才
だいこうじ
第2工場
しょうひん
商品カード
まいこうじ
まいごころ
1枚購入
あれば半
じんいん
人員カード
こうじゆ
購入



A1 改良アタッチメントプラ

開発コスト 500円 1

「S1」所持：開発コスト 50円

売り上げ			
2人	200円	25人	4千円
4人	400円	50人	1万円

25人

雇用費
給料 1

手持ちの商品カードと人員カードを組み合わせ、人数分の売り上げ金を受け取りましょう。1まいの商品カードに2まいの人員カードを組み合わせることもできます。



こんなマスが出てきたら？ ③販売/給料

③-2.給料

1回休み。

1923年
28才

通過しても
発動



だいでんせいど かいし
ランプの代理店制度を開始

はんばい おこな ころ しょう
販売を行い、その後、所有している
すべての人員カードの給料を支払う。

ちょうどこのマスに止まった場合、
貢献値 500 を得る。

1925年
30才

だいこうじ
第2工場

しょうひん
商品

まいこうじ
1枚購入

あれば半
人員

まいこうじ
購入

A1 改良アタッチメントプラ

開発コスト 500円 📦 1

「S1」所持：開発コスト 50円

売り上げ

2人	200円	25人	4千円
4人	400円	50人	1万円

25人

手持ちの人員カードの
給料をはらいましょう。
はん売に使っていなく
てもはらう必要があります。

雇用費

給料 1千円

人をやといすぎると売
り上げよりも給料が高
くなることも……



こんなマスが出てきたら？ ④サイコロの目

④.サイコロの目

信用札 5万円まで使用可能。

(100人まで)を1枚購入
信用札2万5千円
使用可能。

1932年 37才
貿易部を設置、
輸出開始

1932年 37才

ストップ OK

このマスに止まったプレイヤーはサイコロを振る。全プレイヤーは、出た目と同じ商品カードを販売しても良い。販売した場合、使用した人員カードのみ、給料を支払う。

商品カード (B) 良い。そのを1枚 7万

例) サイコロの目が1だった場合



A1 改良アタッチメントプラグ

1と書かれたカードを持っている人だけ販売（はんばい）できます。

開発コスト 500円 1

「S1」所持：開発コスト 50円

売り上げ			
2人	200円	25人	4千円
4人	400円	50人	1万円

25人

販売に使った人員カードの給料を払いましょう。

雇用費	
給料	1千円



こんなマスが出てきたら？ ⑤借金の返さい

⑤.借金の返さい①

1946年
51才

ストップ

たいへいようせんそう えいきょう そんなぞく きき た
太平洋戦争の影響で、存続の危機に立たされる

はつに ぜんしゃてきぎょうじ ねん さい まえ すべ
「初荷を全社的行事とする(1931年、36才)」のマスより前にいる全てのプレイヤーは、

かいはんばい おこな きゅうりょうしはら こ ぜんいん いどう じんようぶた せんえん せんえん
1回販売を行い、給料を支払う。その後、全員このマスに移動し、**信用札5千円につき、6千円で**

へんさい つぎ しょじきん すべ うしな にん いか じんいん すべ す せんこかくく にん
返済する。次に所持金を全て失い、100人以下の人員カードを全て捨て、戦後価格の500人の

じんいん むりょう まいう と さいこ しょうひん せんこかくくしょうひん
人員カードを無料で1枚受け取る。最後に B2~B5 の商品カードがあれば戦後価格商品カード

さ か にん せんいん じんいん も うらがえ せんこかくく
に差し替え、500人~1千人の人員カードを持っていれば、裏返して戦後価格にする。

こうらめん ぜん いどう
その後、裏面の2nd スタートマスに全プレイヤーのコマを移動する。

手持ちのお金よりも信用札のほうが多く、
借金が返せない！

B4 ラジオ (当選号)

商品カードを開発コストのねだんで売りましょう。

開発コスト 15万円 1

売上げ			
100人	7万5千円	1千人	25万円
500人	15万円		



それでも返さいできないときは…

信用札5千円につき



貢献値500を失います





こんなマズが出てきたら？ ⑤借金の返さい

⑤.借金の返さい②

1973年 78才

通過しても発動

66才から務めていた
会長を退任し、相談役に就任

信用札 1億円につき、1億5千万円で返済する。その後、販売を2回行い、所有している全ての人員カードの

給料を2回支払い、カードを全て捨てる。

1977年 78才

手持ちのお金よりも信用札のほうが多く、借金が返せないときは、表面と同じく商品カードを売りましょう。

それでも返さいできないときは…

信用札1億円につき



貢献値5000を失います



借金のため
すぎ注意!

給料がはらえないときは…

5千万円につき



貢献値2500を失います



人のやとい
すぎ注意!

松下幸之助ゲーム



ふり返しシート



____年 ____月 ____日()
名前 _____

📌 今日のゲーム結果は？ 最終の貢献値（こうけんち）： _____ 順位： _____ 位

📌 今日の結果に満足していますか？ その理由は？

満足できた	まあまあ	満足できなかった	理由		
5	4	3	2	1	(

📌 あなたが今日できたことに✓をつけてみましょう。

- | | | | |
|-------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> お金の大切さを学んだ | <input type="checkbox"/> ピンチを乗り越えた | <input type="checkbox"/> 大きな決断をした | <input type="checkbox"/> 先を予想して動けた |
| <input type="checkbox"/> 社会に貢献できた | <input type="checkbox"/> まわりをよく見た | <input type="checkbox"/> 最後まであきらめなかった | <input type="checkbox"/> ゲームを楽しめた |

📌 ゲームを通して学んだこと、気づいたことは？

📌 次やるならどんなことに気を付けたい？

📌 今日のMVP（最もよかったプレイヤー）は？ _____ さん

