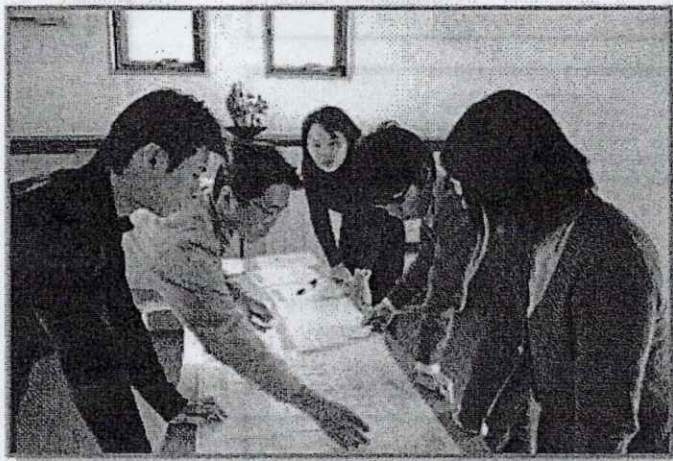
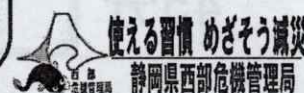


# 避難所運営ゲーム【HUG】



11月29日(日)和歌山市会場  
紀の国防災人づくり塾  
和歌山県防災企画課  
(開発:静岡県西部危機管理局)



## 避難所運営ゲーム(HUG)

H inansho 避難所  
U nei 運営  
G ame ゲーム



皆さんが**避難所運営者**となり...

○次々と避難してくる避難者を体育館や教室に  
適切に誘導できるか

○避難所で起こる様々な出来事にどのように対応するか

避難所の運営を疑似体験していただくゲームです。



# 本日の予定

25分

ゲームの説明

5分

自己紹介

90分

避難所運営ゲーム

10分

小休憩

35分

グループ内での意見交換

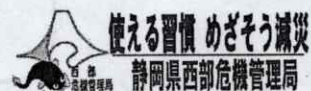
45分

意見発表、解説

3時間20分

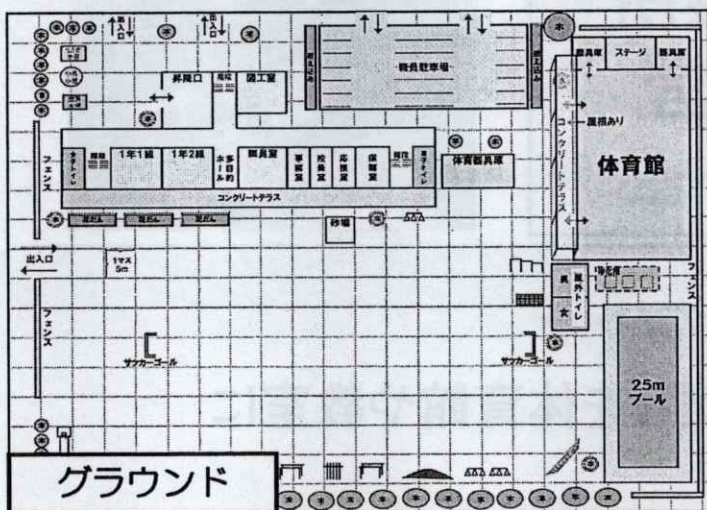
(休憩除く)

3



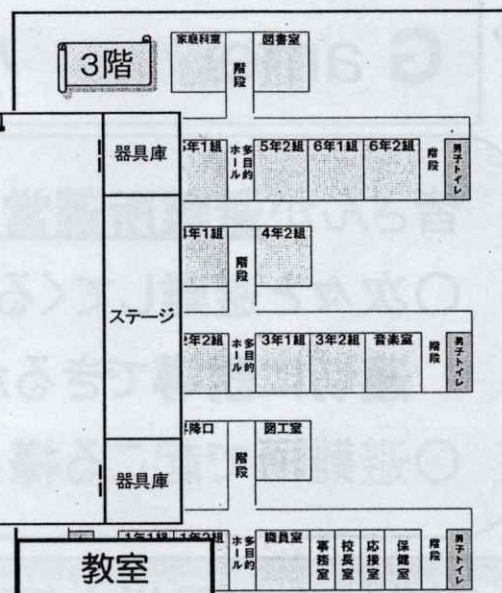
## ゲームのやり方【避難所の場所】

★テーブルの上の図面を確認してください



体育館

避難所は学校を想定



教室

4



# 避難所のイメージ

様々な事情を抱えた避難者が、次から次へと避難して来ます！

地震発生!

- ・家が全壊した人
- ・高齢者
- ・車椅子の人、病人、ケガ人
- ・外国人
- ・乳幼児、妊婦
- ・親を亡くした子供... 等

避難所の、どこに入ってもらいますか？

5

## ゲームのやり方【カードの配布】

ゲームはカード形式で行います

各テーブルに読み上げ役：1人  
プレイヤー(皆さん)：5人程度  
2種類のカードを読み上げ役が配り、皆さんは避難所運営者の立場でカードに対応していただきます



82 世帯番号【21】  
東池452【東池1班】

とっふう  
突風さん

【男51歳】全壊  
父、世帯主、妻

世帯主の父は心臓病あり。妻はうつ病。

### 避難者カード

次々避難してくる避難者を「避難者カード」に見立てる

- ・高齢者
- ・車椅子の人、病人、ケガ人
- ・外国人
- ・乳幼児、妊婦
- ・親を亡くした子供... 等

様々な事情を抱えた避難者が避難所に押し寄せます

000 イベント番号【21】

災害対策本部ですが、炊き出し用の鍋、釜、食器などが21時に到着します。

炊き出し場を決めておいてください。

### イベントカード

避難所で起きるイベントを「イベントカード」に見立てる

・仮設トイレがない時  
どうするか

・物資が不足する中での  
避難者への配布

避難所では避難者の要望など様々な問題が起きます

教室、体育館のどこに入ってもらいますか？

避難所で起きる問題をどう解決しますか？

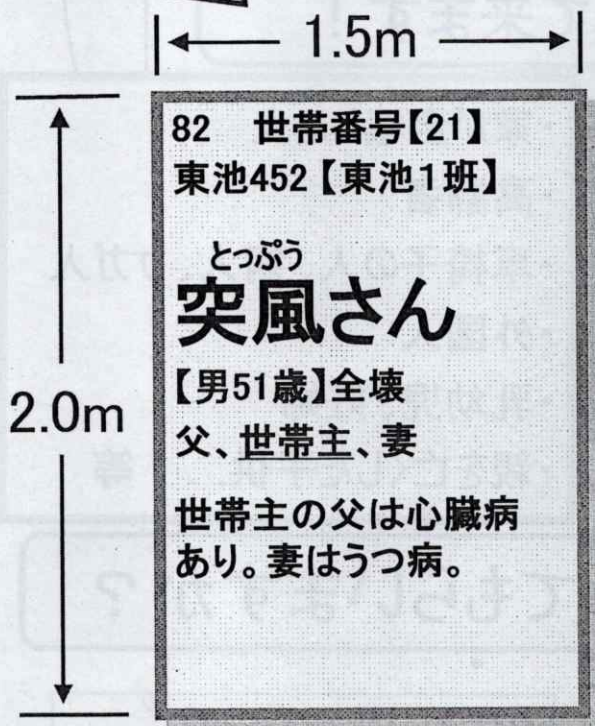
6



## ゲームのやり方【避難者カード】

カードの大きさが  
一人分の必要な面積

1人あたり3m<sup>2</sup>必要



7

## ゲームのやり方【世帯のカード】

82 世帯番号【21】  
東池452【東池1班】

とっふう  
**突風さん**

【男51歳】全壊  
父、世帯主、妻

世帯主の父は心臓病あり。妻はうつ病。

83 世帯番号【21】  
東池452【東池1班】

とっふう  
**突風さん**

【男76歳】全壊  
父、世帯主、妻

世帯主の父は心臓病あり。妻はうつ病。

84 世帯番号【21】  
東池452【東池1班】

とっふう  
**突風さん**

【女49歳】全壊  
父、世帯主、妻

世帯主の父は心臓病あり。妻はうつ病。

- ・世帯単位でまとめてカードを読み上げます
- ・1人だけ教室に入ってもらおうような場合もある

8



## ゲームのやり方【カードを避難所に配置してください】

(参加者)

どこに入ってもらおうかな～？

東池地区から突風さん一家が避難して…

(読み上げ係)

体育館

器具庫

教室A

教室B

- 次々と避難者が避難してきます
- 居住地や持病など…

避難者それぞれの事情を考慮して、カードを配置してください。

9

## ゲームのやり方【こんなやり方も】

母と子のカードを重ねて置く

母

子

小さな子供は、あまりスペースを取らないので、このように重ねて置いても構いません。

小さな子どもは突風ちゃん、突風くんなどちゃん、くん付けで表記

10

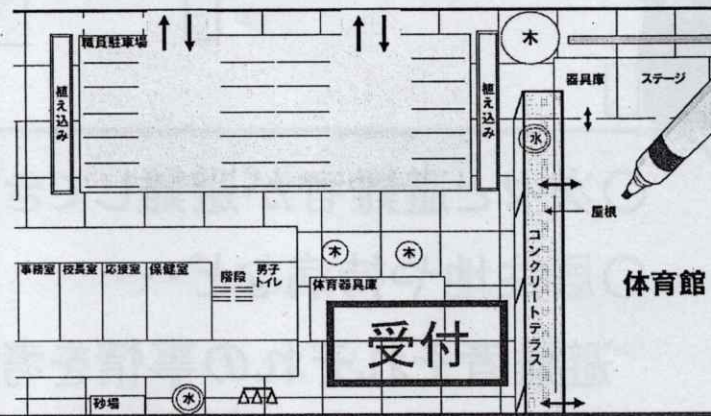


# ゲームのやり方【イベントカードの配付】

000 イベント番号【0】

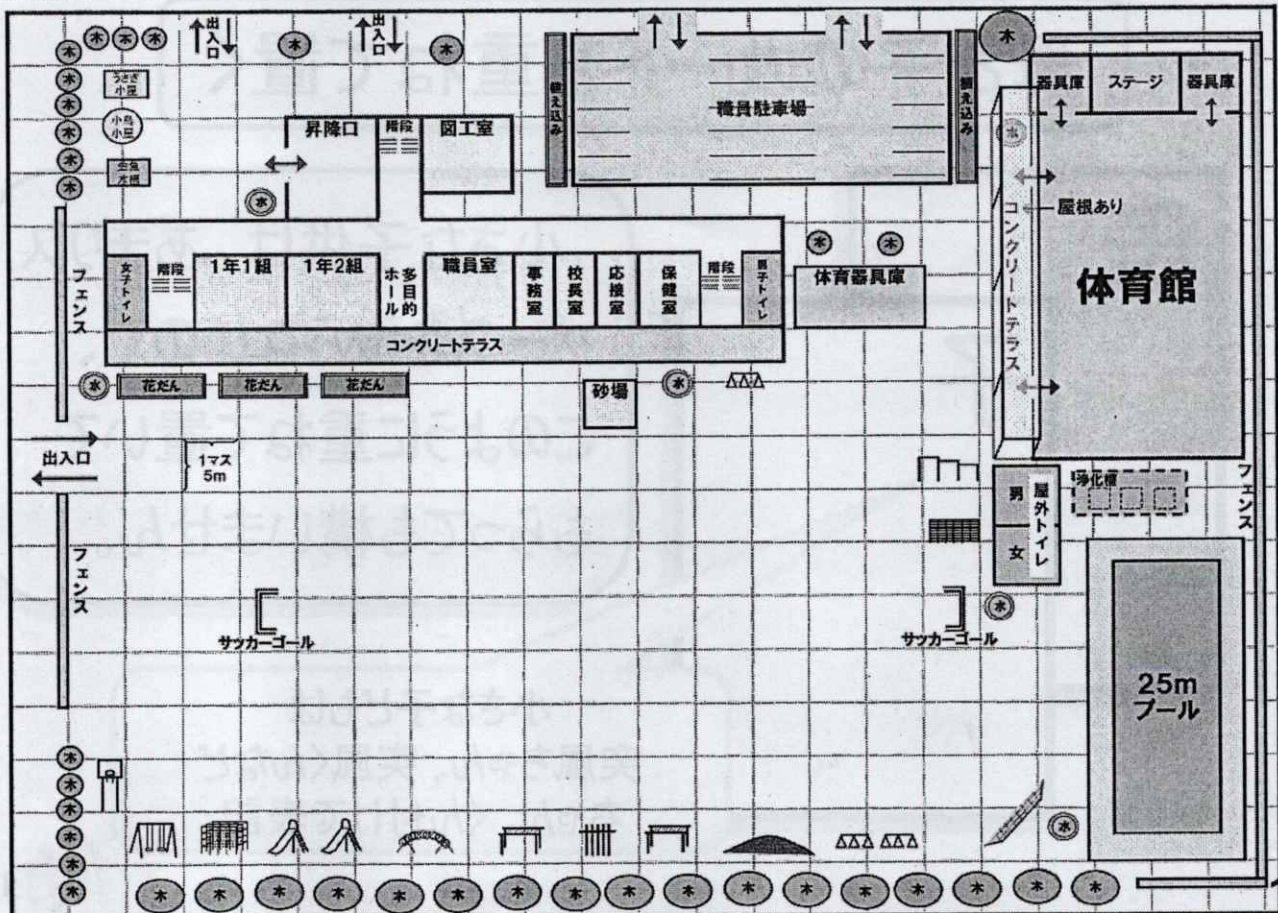
避難者が多数避難してくることが見込まれます。受付を設置してください。

- ・災害対策本部からの指示
  - ・避難者からの質問や要望
- イベントカードで発生



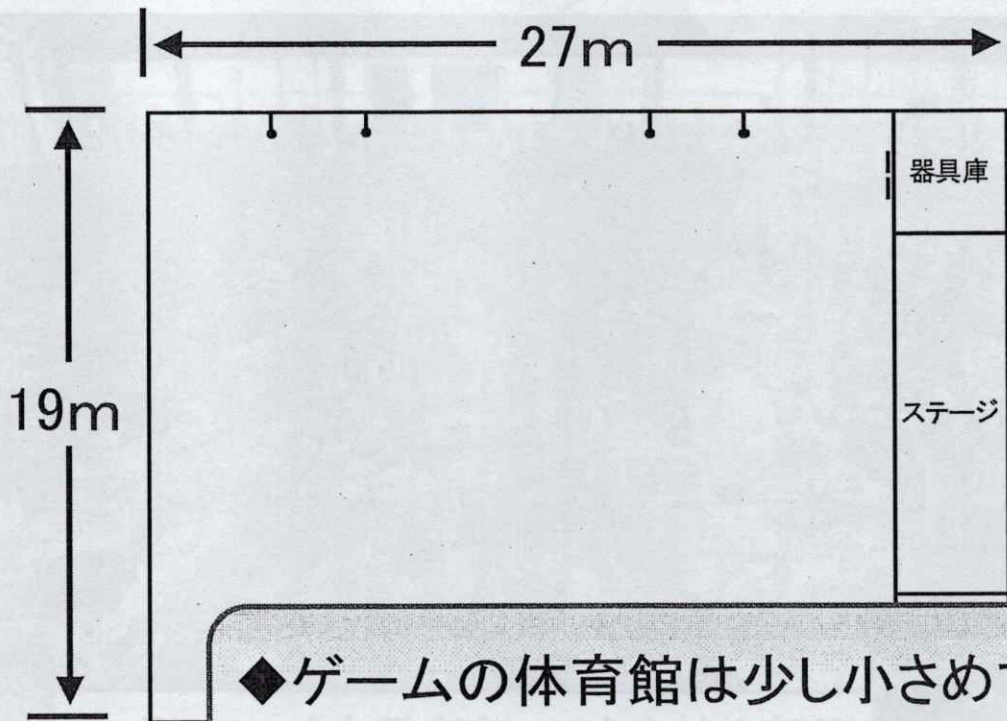
☆このカードの場合は、受付場所をどこにするか話し合ってから、図面上に直接書き込んでください。

# ゲームのやり方【避難所の敷地配置図】





## ゲームのやり方【体育館】



- ◆ゲームの体育館は少し小さめです。
- ◆通路なしで、約120人を収容可能です。

13

## 体育館の通路設定【東日本大震災】

雑然としていて、足の踏み場もない



14



## 体育館の通路設定【東日本大震災】

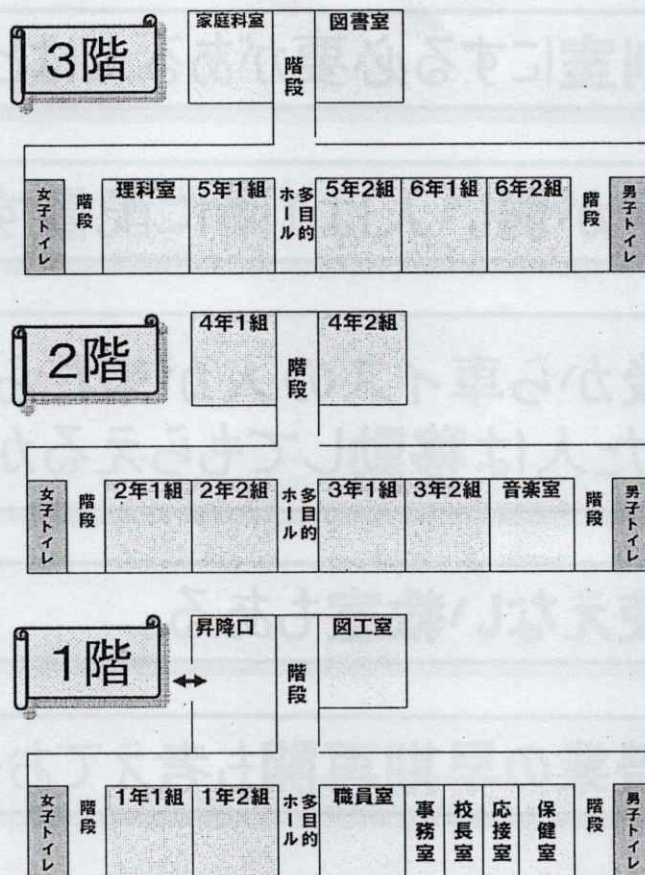


## 体育館の通路設定【新潟県中越地震】





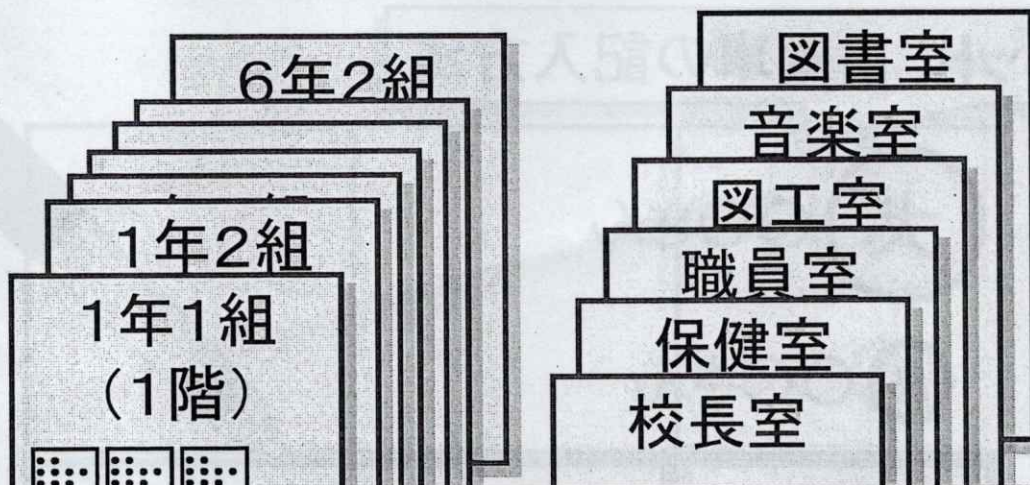
## 校舎の各階間取図



## ゲームのやり方【ゲームでの各階配置図】

17

## ゲームのやり方【教室の種類と避難者の配置】



体育館だけでなく、教室や保健室などにも避難者を配置できます。

1部屋に收容できるのは12~13人です。

18



## ゲームのやり方【教室の使用について】

教室の使用で注意すること

別室にする必要がある人はどんな人？

足が弱い人は1階に配置する。

後から車イスの人が来たら、先に入ってた人は移動してもらえるか？

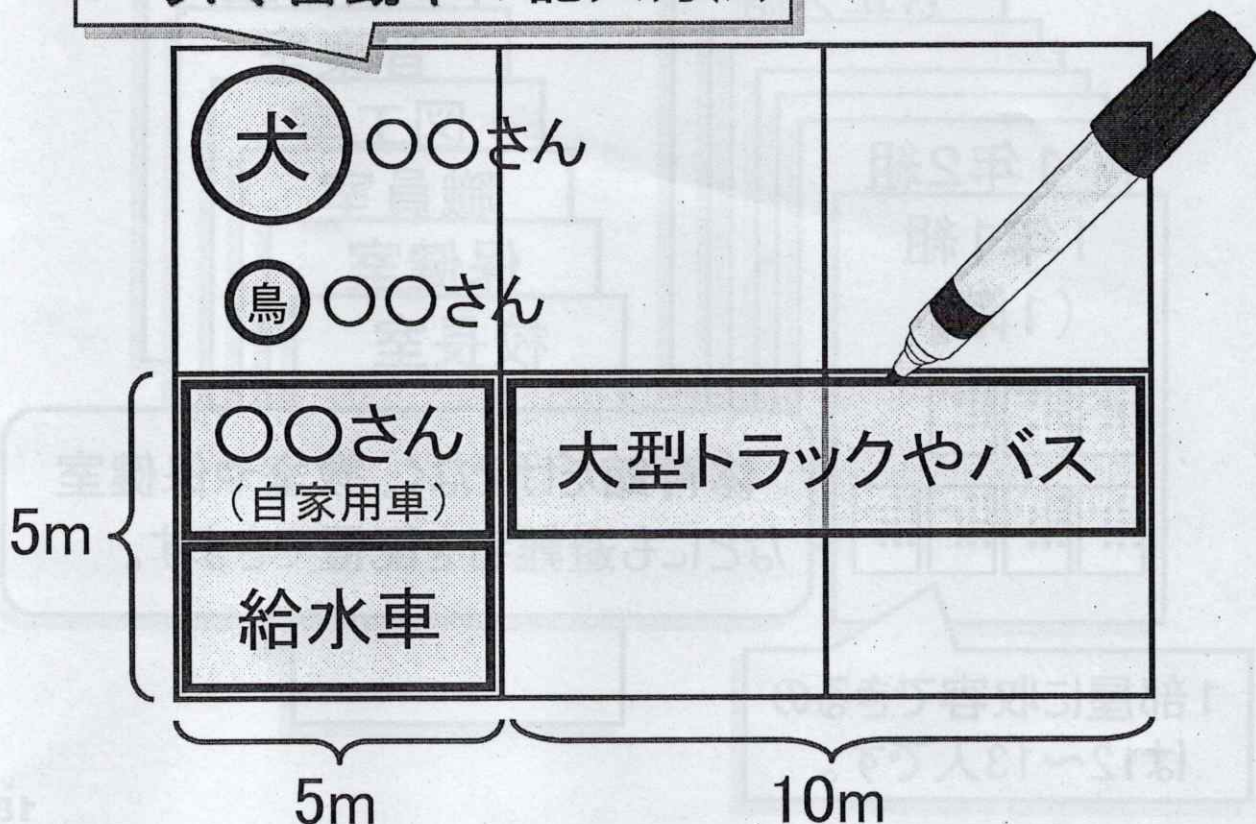
使えない教室もある。

授業の早期再開も考えておく必要あり。

19

## ゲームのやり方【敷地配置図への記入①】

ペット、自動車の記入方法

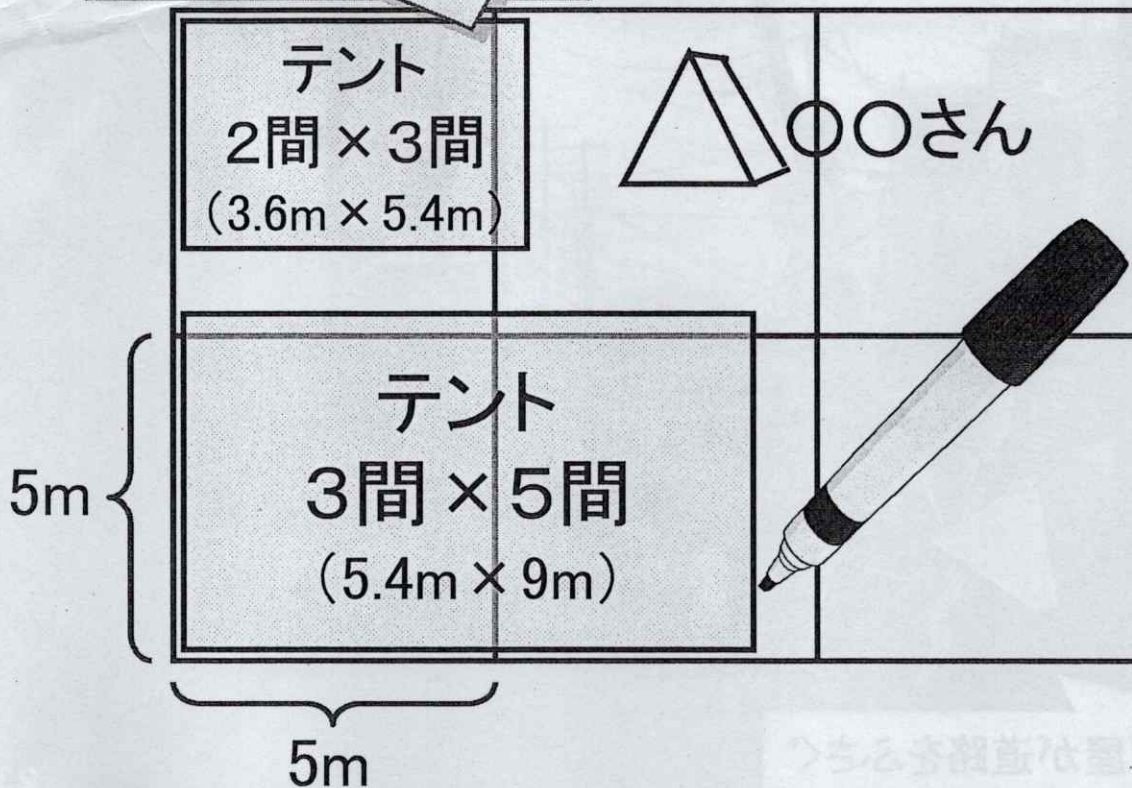


20



## ゲームのやり方【敷地配置図への記入②】

### テントの記入方法



21

## 本日のゲームの条件

- ◆今日は、1月14日(日)、天気は小雨。
- ◆ここは、防災小学校(市の指定避難所)。
- ◆現在時刻は、午後8時から午前11時の間。
- ◆午後6時に大地震(M 8.6)が発生。
  - ・震源は駿河トラフ～南海トラフ。
  - ・震源の深さは20km。
  - ・近辺では、震度6強を記録。

東海・東南海・南海3連動地震の想定

22



# 本日のゲームの条件【家屋の全半壊】

新潟県中越沖地震

倒壊家屋が道路をふさぐ

23

# 本日のゲームの条件【道路崩壊】

新潟県中越地震

24



## 本日のゲームの条件【津波】



東日本大震災

25

## 本日のゲームの条件【被災者が多数避難】



東日本大震災

26



## 本日のゲームの条件【ライフラインの状況】

- ◆電 気：停電している。
- ◆ガ ス：止まっている。
- ◆水 道：断水している。
- ◆電 話：ときどき通じる。
- ◆メール：遅れて届く。
- ◆下水道：不明。

下水管が壊れたままで汚物を流すと、中で詰まってしまい、復旧がさらに難しくなります。

27

## 本日のゲームの条件【備蓄してある物】

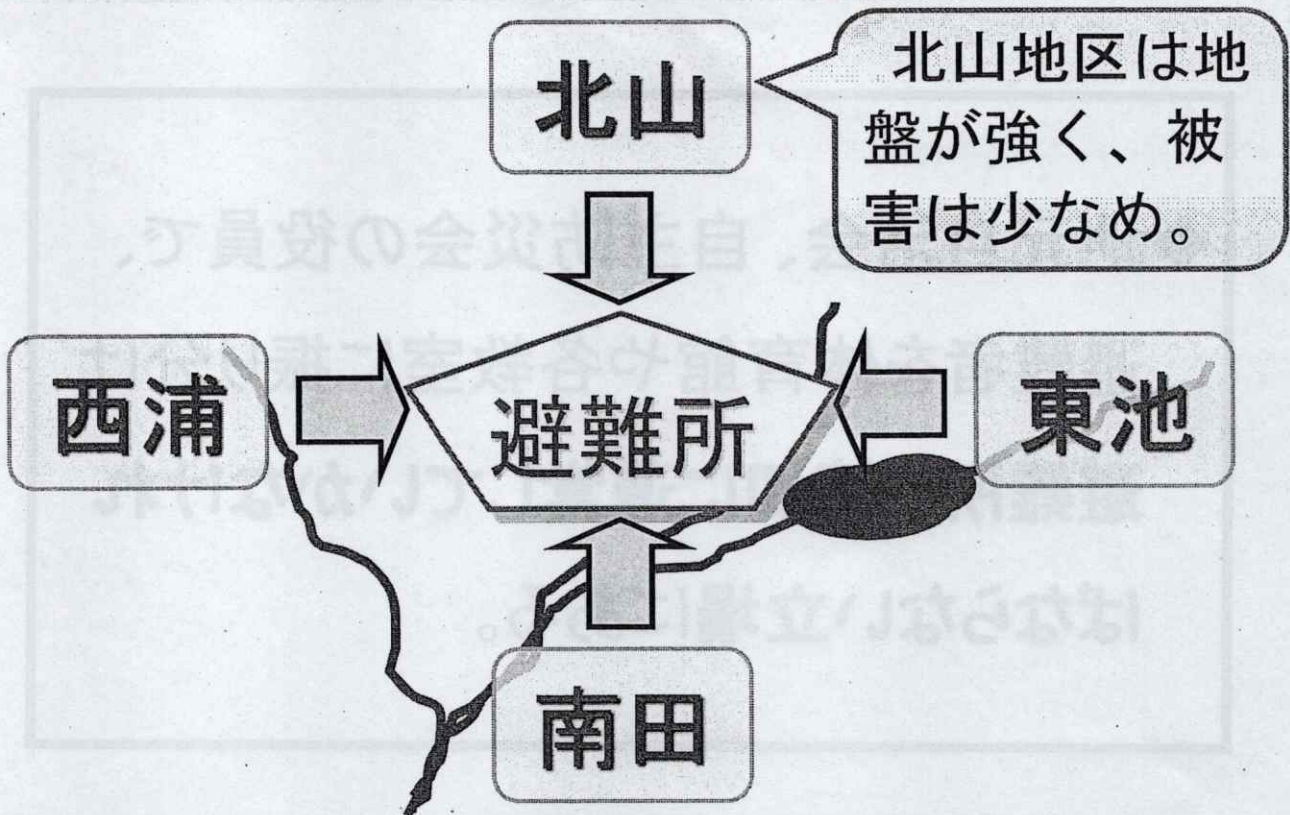
ある物 { ◆テント2張(3.6×5.4m)がある。

ない物 { ◆備蓄食糧はない。  
◆調理室はない。  
◆非常用自家発電機はない。  
◆仮設トイレはない。  
◆救護所は設置されない。

28



## 本日のゲームの条件【住民組織】



各地区には10戸～20戸の班が12班ある

29

## 本日のゲームの条件【避難者の状況】

- ◆グラウンドに100人くらいの避難者がいるが、さらに続々と避難してきている。
- ◆老人、乳幼児、妊婦、外国人、車椅子の人の姿が見える。
- ◆自家用車で避難してきている人もいる。
- ◆雨が強くなってきているので、早く体育館や教室に入れてあげる必要がある。

30



## 本日のゲームの条件【みなさんの立場】

◆地元自治会、自主防災会の役員で、避難者を体育館や各教室に振り分け、避難所を適切に運営していかなければならない立場にある。

31

## ゲームを始める前に

- ・各グループで自己紹介を行ってください。
- ・役割を決めてください。(リーダーは必須)
- ・体育館に通路を作ってください。

32



それでは、ゲームを開始します！

- ◆読み上げ係の方は、カードを読み上げてから、プレイヤーに渡してください。
- ◆プレイヤーが判断に迷っている場合は、適度に助言してください。
- ◆カードは全部で250枚ありますので、どんどん読み上げてください。

33

ゲーム終了！

時間となりましたので、  
ゲームを終了します。

34



# 避難所運営の課題と対応策について (グループ演習)

紀の国防災人づくり塾・和歌山市会場

令和2年11月29日(日)

和歌山県防災企画課

35



## 演習の手順

避難所運営ゲーム(HUG)から  
避難所運営の課題とその対応策をグループで検討します

手順① 課題を抽出する

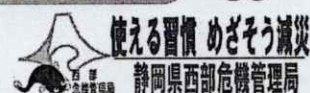


手順② テーマを決める



手順③ 対応を考える

36





# 手順① 課題を抽出する

- (1) 避難所運営ゲーム（HUG）で避難所運営で課題だと思ったことについて、キーワードで付箋に1つずつ書く

トイレがない  
場合の対応


ペットの  
配置場所

37



# 手順① 課題を抽出する

- (2) ワークシートに付箋をはりつけます。  
 (3) 似たような項目を整理してグループ化し一言で表す見出しをつけてください。

グループワークシート	
<p><b>①避難所運営の課題抽出</b>                      (付箋に自分が課題だと感じたことを書いて貼りましょう)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;"> <p>トイレがない 場合の対応</p> <p>仮設トイレの 設置場所</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;"> <p>ペットの対応</p> <p>ペット持込 の対応</p> <p>ペットの飼育 場所の設定</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">トイレの対応</p>	<p><b>②抽出課題の対応方法</b>                      (抽出した課題から2つ選び、その課題への対応話し合いましょう)</p> <p>(1)</p>  <p>(2)</p>

38





## 手順② テーマを決める

課題抽出した中から、2つ選び、グループで意見を出し合いその対応方法を検討します。

グループワークシート	
<p>①避難所運営の課題抽出 (付箋に自分が課題だと感じたことを書いて貼りましょう)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;"> <p>トイレがない 場合の対応</p> <p>仮設トイレの 設置場所</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;"> <p>ペットの対応</p> <p>ペット持込 の対応</p> <p>ペットの飼育 場所の設定</p> </div> </div> <p>トイレの対応</p> <p>災害時要配慮者の対応</p>	<p>②抽出課題の対応方法 (抽出した課題から2つ選び、その課題への対応方法について話し合いましょう)</p> <p>(1) トイレの対応</p>
	<p>(2) ペットの対応</p>

39



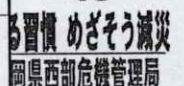
## 手順③ 対応を考える

抽出した課題から、時間を決めてグループで自由に意見を出し、対応案を検討します。

<p>ト</p> <p>よう)</p>	<p>②抽出課題の対応方法 (抽出した課題から2つ選び、その課題への対応方法について話し合いましょう)</p>
	<p>(1) トイレの対応</p> <p>(記入例)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>仮設トイレは防犯面から避難者が安全に行ける場所に設置することが必要。</li> <li>仮設トイレが無い場合は、穴を掘って対応するなど応急的な対応が必要。</li> <li>平時から避難所にトイレを備蓄しておくことが必要。</li> <li>各家庭で簡易トイレを備蓄する。</li> </ul>

書記の方は記入をお願いします。  
(簡条書きで簡潔に)

40





## グループで意見交換してください

- ①まずは、グループから進行役と書記役を選出してください。
- ②グループで避難所運営の課題と対応策について話し合ってください。
- ③この後、グループで意見交換した内容を発表してもらいます。