



3 すべての人に  
健康と福祉を

Q 3.2

新生児死亡率を  
どれくらいまで  
減らす？



6 安全な水とトイレ  
を世界中に

Q 6.1

すべての人にとって  
どんな飲料水を  
目指す？



9 産業と技術革新の  
基盤をつくろう

Q 9.1

インフラの  
例は？



12 つくる責任  
つかう責任

Q 12.3

何を  
減少させる？



15 陸の豊かさも  
守ろう

Q 15.5

何を保護する  
ための対策が  
必要？



2 飢餓を  
ゼロに

Q 2.1

飢餓(きが)をなくし  
て、人々が何を得ら  
れるようにする？



5 ジェンダー平等を  
実現しよう

Q 5.1

だれに対する  
差別をなくす？



8 働きがいも  
経済成長も

Q 8.7

児童の何を  
なくす？



11 住み続けられる  
まちづくりを

Q 11.1

すべての人々の  
居住地について、  
何を改善する？



14 海の豊かさを  
守ろう

Q 14.3

何の影響  
(えいきょう)に  
対処する？



17 パートナーシップで  
目標を達成しよう

Q 17.3

どこのための  
追加的資金源を  
動員する？



1 貧困を  
なくそう

Q 1.2

“貧しい”とされる男性、  
女性、子どもの割合を  
どれくらい減らす？



4 質の高い教育を  
みんなに

Q 4.6

若者や成人がどんな  
能力を身に付けられ  
るようにする？



7 エネルギーをみんなに  
そしてクリーンに

Q 7.2

どんなエネルギーの  
割合を増やす？



10 人や国の不平等  
をなくそう

Q 10.2

不平等に  
関わるのは何？



13 気候変動に  
具体的な対策を

Q 13.1

何に対する能力  
を強化する？

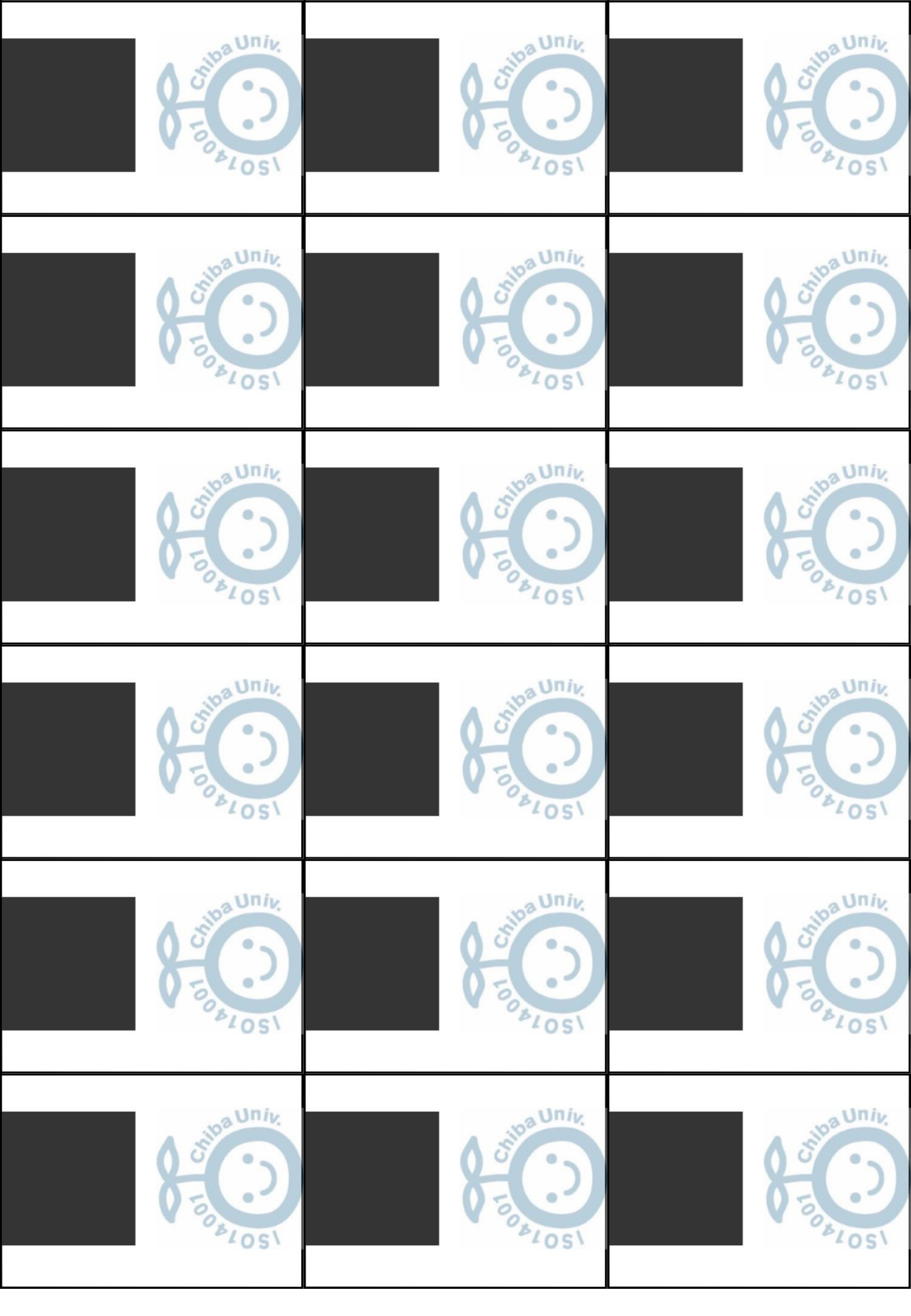


16 平和と公正を  
すべての人に

Q 16.b

何を推進し、  
実施する？







3 すべての人に  
健康と福祉を

A

出生1000件中  
12件以下



6 安全な水とトイレ  
を世界中に

A

安全で安価  
だれもが平等に  
使える水



9 産業と技術革新の  
基盤をつくろう

A

学校や病院、道路  
電気、水道、ガス  
通信設備など



12 つくる責任  
つかう責任

A

食品ロス



15 陸の豊かさも  
守ろう

A

絶滅危惧種  
(ぜつめつきぐしゆ)



2 飢餓を  
ゼロに

A

安全かつ栄養の  
ある食料



5 ジェンダー平等を  
実現しよう

A

女性と女児



8 働きがいも  
経済成長も

A

兵士の募集  
(ぼしゆう)/労働



11 住み続けられる  
まちづくりを

A

スラム  
(=過密地域/貧民街)



14 海の豊かさを  
守ろう

A

海洋汚染  
(かいようおせん)



17 パートナーシップで  
目標を達成しよう

A

開発途上国  
(かいはつとじょうこく)



1 貧困を  
なくそう

A

半分に減らす



4 質の高い教育を  
みんなに

A

読み書きと  
基本計算能力



7 エネルギーをみんなに  
そしてクリーンに

A

再生可能  
エネルギー



10 人や国の不平等  
をなくそう

A

年齢/性別/障害  
人種/民族/出自/宗教  
経済的地位など



13 気候変動に  
具体的な対策を

A

気候関連災害  
自然災害

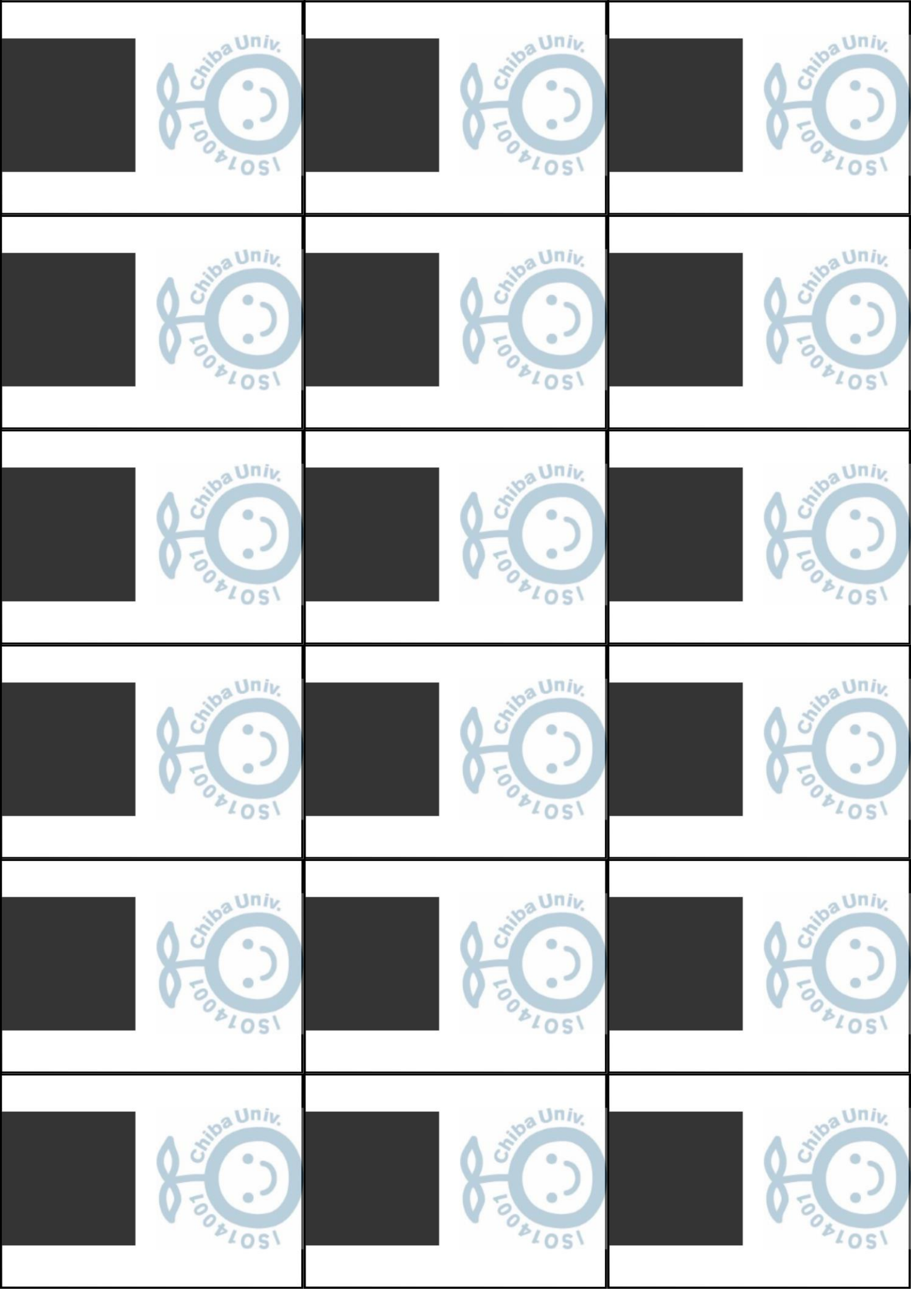


16 平和と公正を  
すべての人に

A

非差別的な  
法規・政策





3 すべての人に  
健康と福祉を



2 気候を  
ゼロに



1 貧困を  
なくそう



6 安全な水とトイレ  
を世界中に



5 ジェンダー平等を  
実現しよう



4 質の高い教育を  
みんなに



9 産業と技術革新の  
基盤をつくろう



8 働きがいも  
経済成長も



7 エネルギーをみんなに  
そしてクリーンに



12 つくる責任  
つかう責任



11 住み続けられる  
まちづくりを



10 人や国の不平等  
をなくそう



15 陸の豊かさも  
守ろう



14 海の豊かさを  
守ろう



13 気候変動に  
具体的な対策を

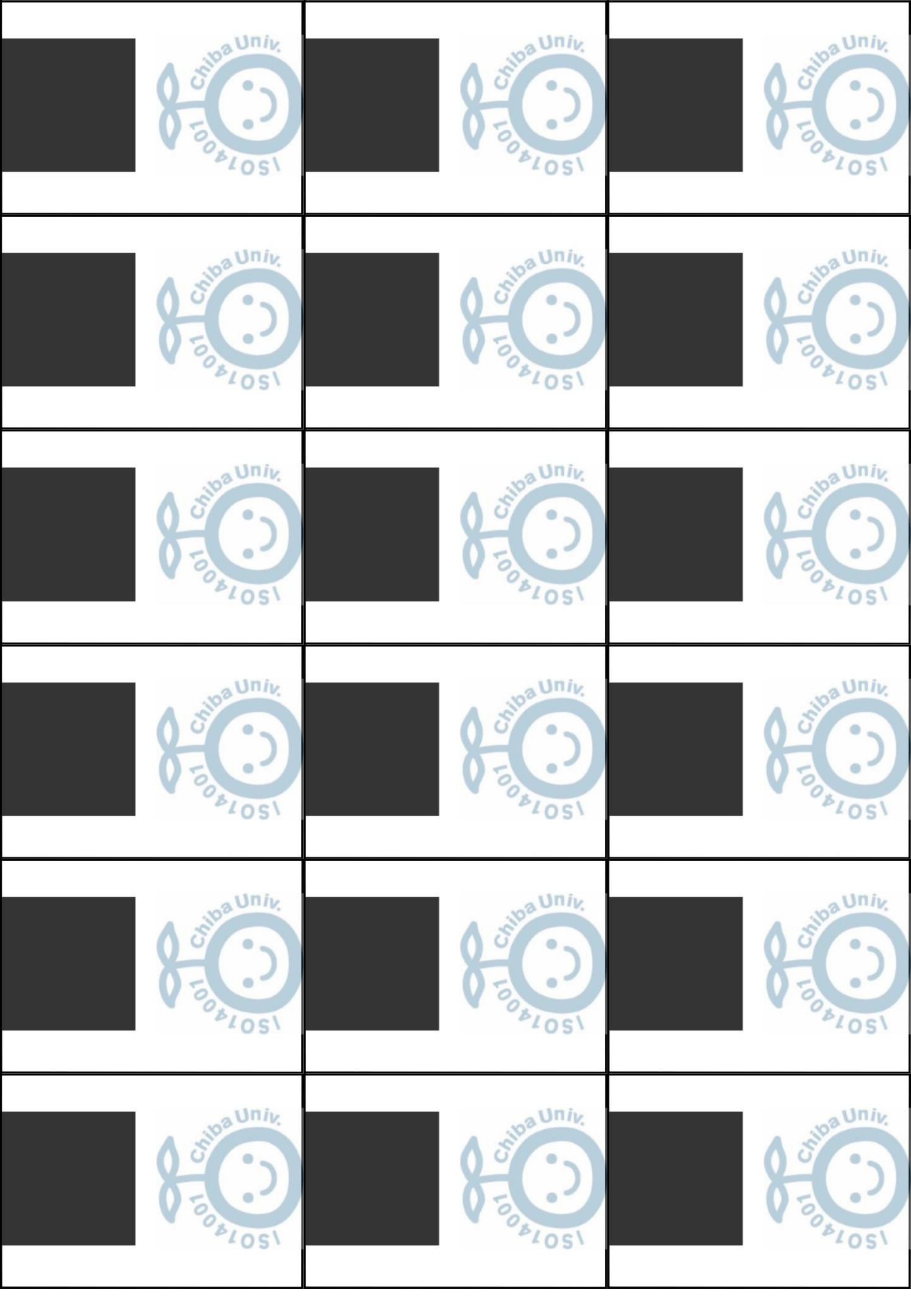


17 パートナーシップで  
目標を達成しよう



16 平和と公正を  
すべての人に





# ★SDGs×カードゲーム 遊び方★

このゲームは神経衰弱のような絵合わせを行うゲームで、主に中高生の方にお楽しみいただけます。  
カードにはSDGsの各目標アイコンと、各目標のターゲットに関するQ&Aが書かれていますので、わかりやすくSDGsの課題について学ぶことができます。  
SDGsについて興味を持ち、学ぶ契機となれば幸いです。

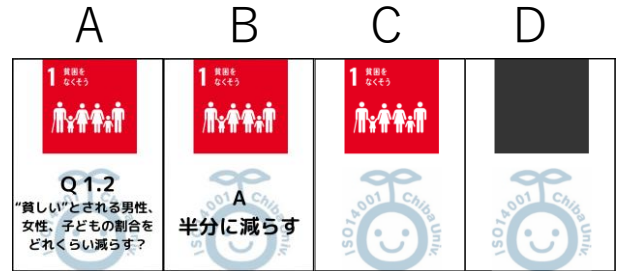
プレイ人数：2名以上      プレイ時間：5～10分      対象年齢：12歳以上

## ★準備

### ●入っているもの

- A：クエスチョンカード 17種
- B：アンサーカード 17種
- C：オリジナルカード 17種
- D：柄（カード裏面）

(AカードのQの横の英数字は、関連するターゲットについて示しています)



### ●カードをつくる

1ページ目 (A) と2ページ目 (D) を両面にしてカラー印刷する。  
3ページ目 (B) と4ページ目 (D) を両面にしてカラー印刷する。  
カードの線に沿ってハサミで切り、18枚に分ける。

### ●オリジナルカードをつくる（上級編）

5ページ目 (C) と6ページ目 (D) を両面にしてカラー印刷する。  
カードの線に沿ってハサミで切る。好きな枚数作成する。

プレイヤーが“SDGsに関するクエスチョン・アンサー”を書く。

例：目標2【飢餓をゼロに】のオリジナルカード

- Q 世界に飢餓で苦しんでいる人は何人いるのでしょうか？
- A 約7億人 など。

※ Cカードは紛失時の代替としてもご利用可能

※ 両面印刷の綴じ方は長編綴じ



## ★遊び方

1. 作ったカードを裏返して広げる
- 2.じゃんけんをして順番を決める
3. 順番が来たらカードを2枚めくり、同じ目標だったら自分のものにし、違う目標だったら裏返して元に戻す
4. 最後まで行い、一番多くのカードをとった人が勝ち

## 遊ぶ方へ

カードをめくった際に、SDGsの目標や書かれている内容について、“その期限”や、“私たちにできること”を考えていただけたら幸いです。