

令和7年度 エコエコかながわ  
『身近な企業・環境を知り かるたづくりに活かそう！』

【 第2回 環境への取り組みとカードゲーム体験】

講師： 大川印刷株式会社SWAMPERS 梶原 緑さん

◇会場◇ 神奈川区役所4階第1会議室

◇出席◇ 受講生：3名 運営委員：6名 オブザーバー：1名 合計 10名

1) 本日の講座で印象に残ったことは何ですか？

- ・ワークショップ。社会課題を解決する手段には、多様なアプローチがあることがわかった。  
柔らかな頭で、社会課題に楽しく取り組みたい。
- ・大川印刷の印刷物に、「勝海舟」の昔の本があったり、すごい歴史がある会社で敬服しました。  
印刷を通じて、SDGSをはじめ、社会貢献が凄いです。
- ・最初やって折り紙が意外と難しかった。カードゲームの課題、考えることが楽しかった。  
他の方々の意見も参考になりました。るびをふったり、外国人の子どもたちと一緒に遊びたいと思いました。
- ・カードゲームが面白かったです。考えれば何かしらの案が出るものと知りました。また、初対面の人とでもきたんなく話し合えるというのもワークショップのいいところだと思いました。  
みなさんが環境そのほかの社会課題に関心や知識を持っていることを知ることができ楽しかったです。
- ・カードゲームで一つの課題に取り組むにあたって、皆さんの考えを聞いてなるほどと感心させられました。  
色々な角度から物事を観察・考察できて楽しかったです。
- ・地域解決などカードゲームを活用するのはいいのでは、カードゲーム活用のアイデアが浮かんできた。
- ・大川印刷の歴史の深さを知りました。カードゲーム大変興味深く見させていただきました。  
大変頭を使うゲームで面白かった。他の人の考え方それぞれ面白い。
- ・カードゲームを通じて、与えられた条件下で、アイデアを考える。共有する楽しさを知りました。  
皆さんのアイデアがどれもユニークで、発想から、なにか新しいものを生み出し、行動につながると良いと思います。端紙を利用してのコースター作りは、頭・手指を使い、よい脳トレになりました。
- ただ、「脳トレ」と事前にいわれると、緊張してしまうこともわかりました。
- ・第2回ジャパンSDGSアワード、パートナーシップ賞（特別賞）を受賞されて、社会に貢献されている会社と思いました。カードゲームは空想しながら、楽しい体験ができました。内容は否定しないということで人付き合いにも活かしていきたいと思いました。
- ・ワークでのカードゲームにて皆さんの柔軟な発想が聞けて楽しかった。自分の考えをまとめたり、相手の意見を聞けて有意義でした。コースター作りは難しいが楽しかった。
- ・やはり各グループで実施したカードゲームが、頭の体操も兼ねて楽しくできました。このカードゲームが市販されていないのは残念。区内の小・中・高校で利用してもらいたい。

2) 感想・質問・意見などご自由にお書きください。

- ・ソーシャルプリンティングカンパニー®「社会的印刷会社」ときっぱりと掲げている大川印刷さんの本気が伝わりました。シュウマイ弁当を食べる楽しみが増えました。
- ・カードゲームの体験、神奈川区でやってみたら楽しいです。他の人たちのアイデアを傾聴できてよかったです。相手の意見を否定しないこと大事です。
- ・脳トレと言われただけでドキドキ、、、コースターが出来上がりホットしました。
- ・せっかく始まった「エコ」への関心、なんとか「かるた」を普及させたい。
- ・カードゲームも三枚の絵をつないで例えば環境をテーマに一つの文を作ることも楽しいと思う。印刷物ができるまでをもう少し詳しく説明していただくと嬉しい。
- ・印刷企業の環境の取り組みが納得できるものばかりで、感心しました。ゲーム面白かったです。「相手の意見を否定しない」大切なことだと思います。自分も気をつけます。
- ・端材の紙でコースター作りをしましたが、難しくても何とか完成できて良かったです。
- 脳トレになりました。友人にも教えてあげたいです。
- ・「The SDGs アクションカードゲーム」を是非、商品化してください。自分なりに考えることが改めて大事だと気がつかされました。
- ・カードゲームで3グループのそれぞれ面白い。結果を発表で聞くことができ、良かったです。



学びが多く、とても有意義な時間を  
ありがとうございました☆彡