

じっけん  
実験のポイント

スーパーで商品が品切れになったり、余ったりしてしまうのは何故でしょうか。流通のしくみを理解するために疑似的に商品が流通する世界をゲームボードの中に再現しています。参加者の皆さんに小売店、商社、工場(倉庫)、工場(生産者)の責任者になってもらい、商品がどのようにして工場からお客様のもとに届くのかを実体験してもらいます。チームで協力し、利益が最大になるようにビジネスゲームに挑戦してみてください。

も もの  
持ち物 筆記用具(鉛筆と消しゴム)

ふくそう  
服装 特に服装の指定はありません

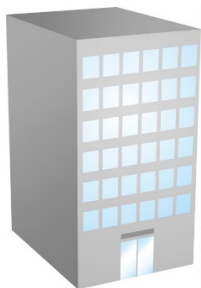
じっけん  
実験メニュー

1. ビジネスゲームって何だろう？
2. テストゲーム
3. 本番ゲーム
4. 結果発表&表彰式

かんが  
考えてみよう

商品はどのような流通ルートで私たちのところへ届いたのだろうか？

次の4つの絵を生産から販売まで順番に並べるとしたら、どのような順番になるのかな？



商社



コンビニ



工場



工場の倉庫

## じっけん がいよう 実験の概要

4人が1グループで工場から販売までの4つの役割を担当します。利益はチーム内の合計で競います。チームが団結して一人ひとりが考えながら、注文をする必要があります。お客さんからの注文を品不足(欠品)にならないようにしながら、倉庫には無駄な在庫が残らないようにすることがとても大切です。この実験では自分の発注する注文数が他の役割の人に影響する難しさを感じながらも、状況に応じた意思決定のやり方を学ぶことができます。

## ビジネスゲームのルール

- ・記録シートに毎週の入庫数、注文数、在庫数などを記録していきます。
- ・10週終了したところで、在庫数と受注残の数を全部足します。
- ・在庫数は1週につき1ドルの費用がかかります(例：10週で合計50個だと50ドル)。
- ・受注残は1週につき2ドルの費用がかかります。
- ・注文を受けた数を声に出したり、となりの人と相談して注文数を決めることはルール違反です。
- ・注文数を決めて、ゲームボードの発注欄に注文カードを置くときは、数字を書いた面を他人からは見えないように裏返しにして置いてください。

## じっけん ようす 実験の様子



## ちゅういじこう 注意事項

ビジネスゲームは午前の部、午後の部を続けて行う実験項目です。9:30～15:00(お昼休憩あり)まで連続して実験に参加できる必要があります。昼食は各自が持参するか、売店等で購入してください。