

おこづかいゲーム

ワークシート

年 組 番	名前
-------	----

①おこづかい帳をつけてみましょう。

おこづかい帳のつけ方

- 「種類」には、出たカードの種類によって記号を書く。

ニーズ：◎、**ウォンツ**：○、**ラッキー**：☆、**どっきり**：×

- 「どうしてももらった・何に使った」には、出たカードの「どうしてももらった・何に使った」に書いてある言葉を記入する。

例：授業で使うえんぴつを買う：えんぴつ

- 出たカードに合わせて、「入ったお金」または「出たお金」と「残ったお金」に金額を書く。

ニーズ	必要なもの。お金があれば必ず買い、おこづかい帳の「出たお金」に記入する。
ウォンツ	ほしいもの。買うかどうかを自分で決めて、買う場合はおこづかい帳の「出たお金」に記入する。 (買わない場合は、おこづかい帳の「出たお金」に「0円」と書く。)
ラッキー	お金がもらえるイベント。もらったお金を「入ったお金」に記入する。
どっきり	お金が減ってしまうイベント。減ったお金を「出たお金」に記入する。

- 「残ったお金」の欄には、「出たお金」や「入ったお金」を引いたり足したりした金額を書く。

※ 「残ったお金」が足りない場合は、お金が入るまでニーズ・ウォンツが出て、買い物はできない。

どっきりが出て、お金は減らない（出たカードの「どうしてももらった・何に使った」を記入し、「出たお金」に「/」を引く）。

おこづかい帳

日付	種類	どうしてももらった・ 何に使った	入ったお金	出たお金	残ったお金	メモ
		おこづかい			2000	
1	/					
2	/					
3	/					
4	/					
5	/					
6	/					
7	/					
8	/					
9	/					
10	/					
11	/					
12	/					
13	/					
14	/					
15	/					
16	/					
17	/					
18	/					
19	/					
20	/					

- ②自分のおこづかいの使い方についてふり返り、満足度を点数にしてみましょう。
また、ゲームを通して気づいたこと・学んだことを書きましょう。

残ったお金	円	自分の満足度
にこにこポイント の合計	ポイント	／ 100 点
ゲームを通して気づいたこと・学んだこと		

- ③今日学習したことを、これからの生活にどう活かしていくか考えて書きましょう。

--