

HUGとは

避難所の出来事や避難者対応をゲーム感覚で模擬体験することです。

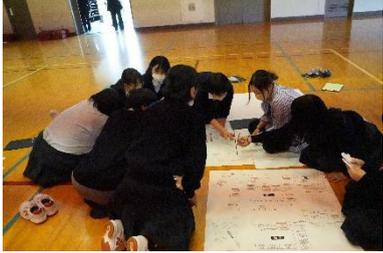
大規模災害時の応急対策活動の中でも特に重要なものの一つが避難所運営です。市町村職員が運営の中心になることもありますが、1995年の阪神・淡路大震災以降は地域住民や避難者を主体とした避難所運営を目指すところも多くなっています。

HUGは、**避難者の年齢や性別、国籍やそれぞれが抱える事情が書かれたカード**を避難所となる体育館や教室に見立てた平面図にどれだけ適切に配置できるか、また避難所で起こる様々な出来事（イベントカードで付与）にどう対応していくかを模擬体験するゲームです。プレイヤー（教職員・生徒）は、このゲームを通して避難者の属性を考慮しながら**部屋割り**を考え、また炊き出し場や仮設トイレの配置などの**生活空間の確保**、視察や取材対応といった出来事に対して、自由に意見を述べかつ話し合いながらゲーム感覚で避難所の運営を学ぶことができます。

本校独自の役割分担は下表の通り。

役 割
A：リーダー（1名） 全体統括・指揮
B：カード読み上げ（2名） 大きな声で読み上げ
C：プレイヤー カードを平面図へ振り分け（3～5名） Bの読み上げを元に振り分け、区画分けをする。付箋を活用しメモする。
D：模造紙へメモ（1名） 避難所の掲示板を作成 Cから渡された付箋や、防災主任から課されたアクションカードを随時メモする。
E：振り返り用紙へメモ（1名） 一連のやりとりについて記録を取る。 A～Dの役割をこなしていくメンバーの会話や様子を記録する。

災避難訓練&HUGの様子

<p>グラウンド避難</p>	<p>HUG 実践1</p>
	
<p>HUG 実践2</p>	<p>HUG 実践3</p>
	
<p>HUG 実践4</p>	<p>HUG 実践5</p>
	
<p>HUG 実践6</p>	<p>HUG 実践7</p>
