

□■ 20 どこに置くの？ ■□

～ 相手の話を正確に聞く、伝えたいことを正確に伝える ～

互いに相手の手元を見ないで、言葉をやり取りして同じ配置を完成させるアクティビティです。いかに自分の伝えたい情報を正確に伝えるか、いかに相手の情報を正確に受け取るか、言葉に意識を向けるアクティビティです。ついたてを外した時に情報が正確に伝わった、受け取った達成感を味わえます。



スーザン

*対象…小学校低学年～
*人数…1 グループ2人
何グループでも
*時間…20分程度
#情報伝達

用意するもの

□ おはじき(1人4枚) □ ついたて(紙などの手元が隠せるもの。1人1枚)

進め方

- (1) 1人おはじきを5枚とついたてを立てて向かい合って座ります。おはじきの色は、自由ですが、2人の色の数はそろえておきます。
- (2) 「伝える」役、「受け取る」役の順番を決めます。
- (3) 「伝える」人は、自分の持っているおはじきを並べます。互いについたてを立て、手元が見えないようにしておきます。並べながら、どのようにおはじきを並べるのかを口頭で「受け取る」人に伝えていきます。「受け取る」人は聞いたとおりにおはじきを自分の前に並べていきます。
- (4) 「伝える」人が全てのおはじきを並べ、どこにどのように並べるのかを伝え終わったら、同時についたてを外し、同じように並べているか確かめます。
- (5) 「伝える」役と「受け取る」役を交代し、(3)(4)と同じことを行います。
- (6) どのように情報を発信すると正確に伝わるのか、うまく伝わったこと、受け



取れたこと、うまく伝わらなかったこと、受け取れなかったことについて、話し合い、ふりかえる。また、次にどのような工夫をすると、正確に情報を伝えたり受け取ったりできるのかを話し合います。

バリエーション

- 情報を「受け取る」役の人が、「伝える」役の人に質問をしていいかどうか、決めておくといいでしょう。応答「はい」「いいえ」だけとしてもかまいません。質問の回数を制限すると難易度が変わります。
- 1 グループ 3 人でもできます。3 人の場合は、「伝える」役が 1 人、「受け取る」役が 2 人になります。3 人が「伝える」役を体験できて、終了です。同じ要領で進めるなら、1 グループ何人でも可能です。「伝える」役が 1 人で「受け取る」がクラス全体でも可能です。
- おはじきの数を増やしたり、同じ色のおはじきを増やしたりすると、難易度が上がります。

ふりかえり

- 情報を伝えるときに気をつけたのはどんなこと？
- 情報を受け取る(聴く)ときに気をつけたのはどんなこと？
- ふだん、情報(話)を伝えたり、受け取ったりするときに大切にすることはどんなこと？

注意事項

おはじきでなくてもかまいません。同じもの(色や形)が 1 グループ 2 人の場合 2 組、3 人の場合 3 組、…と、グループの人数分のセットが必要です。

■ 21 月面ボール ■

～ シンプルなバレーボール ～

輪になってバレーボールをします。1人1回だけボールにさわって、全員で回しましょう。シンプルだけど奥が深いゲームです。バレーボールの上手い人も、そうでない人もいます。そこをどうフォローするかがポイントです。



はやっち

*対象…誰でも
*人数…5人～20人
*時間…10分～30分
#シンプル#かんたん#外
で#ボール

用意するもの

- ビーチボールやソフトバレーボールなど。※空気を少し抜いておく

進め方

- (1) 1度自由にやってみる。
- (2) 作戦タイム。グループで目標を決める。
- (3) トライする。
- (4) (2)→(3)を繰り返す。
- (5) ふりかえり

バリエーション

ペアを作って、手を繋いでやってみる。

注意事項

- ・始める前に、危ない場所がないか、ケガをするのはどんな時か確認しておく。また、手をつなぐ時の体格差にも配慮する。
- ・バレーが苦手な人への配慮が大切。うまく行かない時は、人が悪いのではなく方法が悪いということを話し、どうすればいいかに目を向けさせる。



ボールにさわれるのは1人1回ずつ。



手をつなぐと、ペアワークが試される。

このアクティビティは『みんなのPA系ゲーム243』（諸澄敏之 編著／杏林書院）より引用させていただきました。

□■ 22 なわとばない ■□

～ 大縄を仲間と力を合わせてくぐる課題解決 ～

目の前で縄が回ると、跳ぶ衝動を抑えられなくなるような子どもと、緊張感が高まる子どもとに分かれます。でも、このアクティビティは縄を跳びません！縄に引っかからないように、くぐり抜けるチャレンジです。最初は1人で、次は2人で。人数が増えていくと、合わせるための工夫が必要かも。



りょうちゃん

*対象…小学校低学年～
 *人数…何人でも
 *時間…15～20分
 #身体系 #課題解決 #掛け声 #協力

用意するもの

- 縄跳び用の大縄

進め方

- (1) ファシリテーターともう1名がターナー（縄を回す人）、活動に参加をする子どもたちは縄の片側に寄る
- (2) 回っている縄に引っかからずに反対側にくぐれたら成功、もしも引っかかったら元の側に戻って何度でもチャレンジできるということを伝える
- (3) レベル 1：自分のタイミングでくぐる（並ばないで、どこからでもいつでもOKということを伝える）
 まずは、ウォーミングアップも兼ねて何度かくぐる体験をする。
- (4) レベル2：2人組でくぐる。
 レベル3：4人組でくぐる。
 レベル？：以後、チャレンジが上がるごとに人数を増やす。
 グループ（クラス）全員でくぐる。
- (5) 引っかかったら、速やかに他のグループの後ろに回る

バリエーション

- 歩いてくぐる（走らない）、スキップでくぐる、しゃべらない（ノンバーバル）など条件を変えてみる。
- グループ（クラス）チャレンジとして、1人でくぐる→2人でくぐる→3人でくぐる、を1サイクルとして、→1人→2人→3人→・・・を10サイクルできたらクリア。引っかけたり、空回しが入ったりしたら最初からやり直し。何サイクルでクリアとするかは、グループで目標設定することが可能。設定によっては、かなり難易度が高くなるかも。

注意事項

- 縄の回転の速さや、ターナーの優しさ次第では、難しい課題にも簡単な課題にもなる。
縄跳びの半分は、ターナーの優しさでできていることをお忘れなく。
- 他の人と肩を組んだり、腕を組んだりすると、一人が転んだときに将棋倒しになる可能性があるので注意を促す。状況によっては、肩を組んで走ることは禁止する。



□■ 23 お宝キャッチャー ■□

～ クレーンをあやつってお宝をゲットしよう ～

グループでクレーンゲームをやってみましょう。「どれをねらう?」「もっと右に寄って」「引っ掛かりをねらおう」「落っこちるー!」1人でするより楽しい!盛り上がること間違いなしです。グループ対抗戦にしたり、様々な使い方ができますよ。



はやっち

*対象…小学校中学年～
*人数…4人以上
*時間…20分程度
#盛り上がる#達成感あり

用意するもの

- キャッチャーひも（ゴムひも、PPテープ）
- お宝（ひもで引っかけて持ち上げられるもの）
- フープ×2（お宝スタート位置、お宝ゴール位置に置く）
- ロープ（ロープで囲んだ外側が移動可能エリア）
- ※ 外でやるなら地面に書いてもよい。

進め方

- (1) 1度自由にやってみる。
- (2) 作戦タイム。グループで目標を決める。
- (3) トライする。
- (4) (2)→(3)を繰り返す。
- (5) ふりかえり

お宝ゲットのやりかた

- (1) キャッチャーひもを全員で持つ。
- (2) プレイヤーはスタート位置にあるお宝を、キャッチャーひもをあやつり、ゴール位置まで運ぶ。その時にプレイヤーは移動可能エリアのみ自由に移動することができる。
- (3) 指定時間内に、お宝をゴール位置まで運び出す。

注意事項

基本的には、グループ毎に目標を設定し、その解決を目指す。場合によっては、他の班とグループと同じ目標にして、対抗戦することもできる。

バリエーション

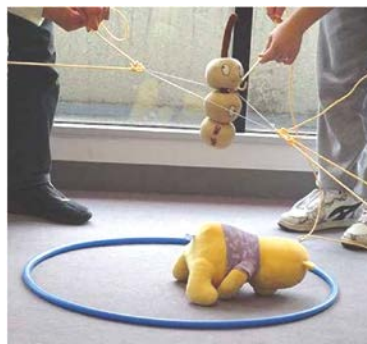
- (1) 1つのお宝をゲットする時間を競う。お宝は何にしよう。水を入れたバケツでやってみたらどうなるかな？ あそびごころでやってみよう。
- (2) いくつかのお宝を用意し、全てをゲットする時間を競う。

ふりかえり

- ・どんな点に工夫した？
- ・どんな目標を立てた？
- ・誰のどんな発言がチームを前進させた？



スタート。移動可能エリアからねらう



ゴールしたところ

お宝ゲットロープの作り方

- (1) ゴムひもを 20cm程度に切り、輪を作る。
- (2) ゴムひもにPPテープをグループの人数分結ぶ。(完成)

このアクティビティは『みんなのPA系ゲーム243』（諸澄敏之 編著／杏林書院）に収録の「不発弾」より引用させていただきました。

□■ 24 フレームイン！ ■□

～ 狭いフレームの中に全員が入って集合写真 ～

狭い台の上に全員で乗るといった課題に挑戦する、「日本列島」「乗ってるかい！」「ALL ABOARD」というゲームの、記念撮影バージョン。

タイマーも自撮り棒も使わずに、フレームを狭く設定したデジカメで、全員が入った集合写真を撮ります。



シン普森

*対象…小学校高学年～
*人数…20人～
*時間…10～20分
#イニシアティブ#クロージング#記念写真

用意するもの

□ デジカメ（スマートフォン、タブレット等）

進め方

- (1) デジカメのフレームを小さめに設定し、固定します（全員が入れるかどうかというくらいの広さ。はじめは思い切って狭くする方がおもしろい）
- (2) 撮影者も含めて、全員がフレームに入れるように接近して、集合写真を撮ります。

バリエーション

- (1) 成功したら、さらにフレームを狭めて、チャレンジレベルを高めていきます。
- (2) チェキなどのインスタントカメラを使って、うまくいったかどうかわかるまでの緊張感を楽しめます。

注意事項

身体接触のともなう活動ですので、グループの関係がある程度高まったところで使ってください。研修やイベントの最後のプログラムとして、記念撮影をかねて実施するのがおすすめです。



□■ 25 触ってイマジン ■□

～ 質問をして相手がイマジンするものを当てよう ～

親が想像（イマジン）しているものを、質問を繰り返してグループ全員で当てるゲームです。親は豊かな想像力でイマジンしましょう。その他の人は、どんな質問をすれば答えに近づけるのか、工夫してみましょう。視覚を使わずにできるゲームです。



おっさん

*対象…小学校高学年～
 *人数…3人以上
 *時間…15分～
 #課題解決#コミュニケーション#対話型#質問力#視覚を使わない

用意するもの

- 石や貝、枝や木の実などのアイテム（形や触感に特徴のあるもの）5～10個程度
- アイテムが入る巾着袋2つ（片方の巾着袋に全てのアイテムを入れておく）

進め方

- (1) 親を1人決めて、巾着袋の中に手を入れてアイテムを1つ選び、形や触感から連想してイマジンしたものを答えとします。答えが決まったら、そのアイテムをもう1つの巾着袋に移します。
- (2) 親以外の人は子となり、まずは全員で親が選んだアイテムを順番に触り、質問を考えます。
- (3) 親の左隣の人から順番に質問します。子がとれる行動は
 - A 質問！（「はい」か「いいえ」で答えられる質問をする。）
 - B チャレンジ！（親とじゃんけんをして、勝ったら好きな質問ができる）
 - C アンサー！（答えを当てる）
 の3つです。親が選んだアイテムはゲーム中いつでも触ることができます。
- (4) 質問が2周したら、子全員でなんでも1つ親に質問をすることができます。どんな質問が良いかみんなで話し合ひましょう。その後は、1周することに毎回質問することができます。これを答えが当たるまで続けます。

バリエーション

- 1周ごとに子が好きな質問をする代わりに、1周ごとに親がヒントを出してあげることでもできます。
- 質問を考えるのが難しい子どもがいた場合、パスを有りにしたり、他の仲間が代わりに質問することをOKにするという工夫も必要です。
- 事前にアイテムを集めるのが難しい場合は、親がまず答えとなるものをイメージして、その大まかな形を新聞紙や粘土で作って遊ぶこともできます。
- 親が答えの大まかなシルエットを紙に書いて遊ぶこともできますが、その場合は「見てイメージ」ですね。

ふりかえり

- みんなで質問を考えるときに、みんなの意見をまとめた人は？
- みんなで質問を考えるときに、意見をたくさん出した人は？
- いい質問をした人は？

注意事項

イメージする答えは、できる限り子全員が知っているものにしましょう。



親は何をイメージしたのかな？

□■ 26 質問しちゃってください ■□

～ 3人が持つ写真の情報を他のメンバーが質問することで、ブロックによる一つの作品を作成する協力ゲームです ～

ブロックを組み立てるヒントは、異なる方向から撮った3枚の写真のみ。写真を担当する人は、それを言葉だけで伝えていきます。質問を担当する人は、質問を繰り返して正解の形を探っていきます。質問力と説明力が試されるゲームです。



プーさん

*対象…小学校高学年～
 *人数…1グループ5人～7人
 ※6人がベスト
 *時間…50分
 #写真#情報#質問力#説明力#ブロック#協力

用意するもの

- 必要なブロック2セット（※ブロックは市販のものであれば何でもよい）
- 完成した作品の写真3枚
 - A：鳥瞰^{ちようかんす}図1枚、B：鳥瞰図1枚（Aと反対方向から撮影）、
 - C：真下から撮影1枚
- クリップボード3枚
- ふりかえり用紙<資料3>
- 筆記用具、メモ用紙 各自
- タイマー(ファシリテーター用)

進め方

- (1) 写真担当に1枚ずつ写真をはさんだクリップボードを配る。他の人に写真を見せてはいけない。
- (2) 質問担当は、質問する順番を決める。1回に1人だけ一つの質問ができる。
- (3) 写真担当は質問に答えるのみで、余計なことは言わない。ブロックに触らず、指差しも禁止。

写真1 鳥瞰図1

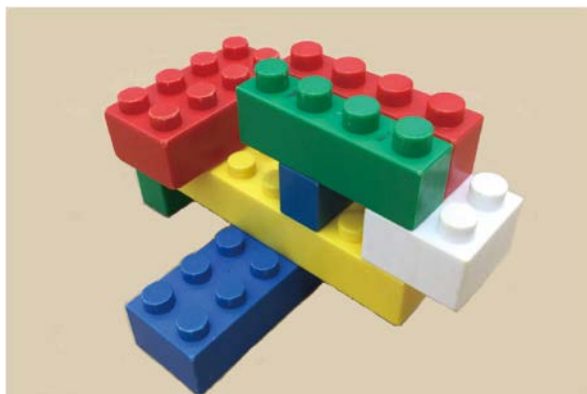


写真2 鳥瞰図2 (写真1の反対側から)

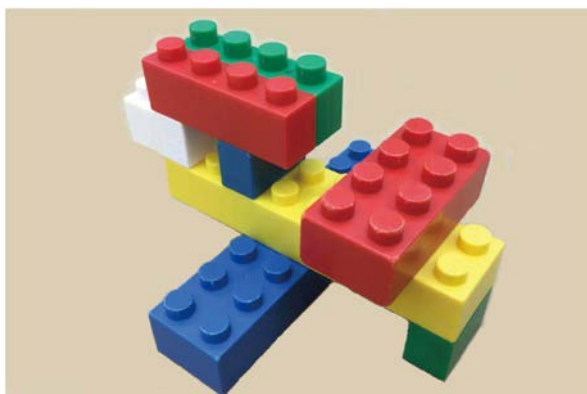


写真3 下から



くわしい手順

<準備>

- ・事前にブロックの完成作品を1セット用意して、見えないところに準備する。
- ・5～7人（6人がベスト）のグループに分けて各テーブルに座らせておく。
- ・完成に必要なブロックと写真をはさんだクリップボードを裏返しにして各テーブルにおく。

<実施>

| 手 順 | 留 意 点 |
|---|--|
| 1 導入(5分) ① ねらいを説明し、問題解決の実習をすることを伝える。 ② 課題とルールを読み上げる。 ③ 写真担当を決め、質問担当の順番を決める。 | ・ルールは繰り返して読み徹底する。 ・クリップボード（写真）は裏返しにし、合図があるまでそのまま待っている。 |
| 2 実習の実施(20分) ① 開始を告げ、タイマーをスタートする。写真担当はクリップボードの写真を見て開始する。 ② 所定の時間が来たら、グループの作業が途中で打ち切る。 | ・ファシリテーターは、実習の様子を見てうまく進んでいないと判断した場合、一旦実習を止めフリートーキングタイムを設ける。フリートーキングタイムでは1分間だけ、グループ全員で話し合いができる。 |
| 3 ふりかえり(20分) ① ふりかえり用紙を配布し、まず個人で記入してもらおう。(5分) ② 記入した用紙を元にグループで共有してもらおう。(15分) | ・個人記入の際、他の人とは話さないと記入することを確認する。 ・司会と書記を決めさせてから、グループ共有を始める。 ※時間があれば、各グループに、ふりかえったことについて発表してもらおう。 |
| 5 まとめ(5分) 「的確な質問」「視覚情報の言語化」「協力する」という観点で話す。 | ・発表について、時間があれば、各グループから発表してもらい、左記の観点で出てきたことをまとめる。 |

バリエーション

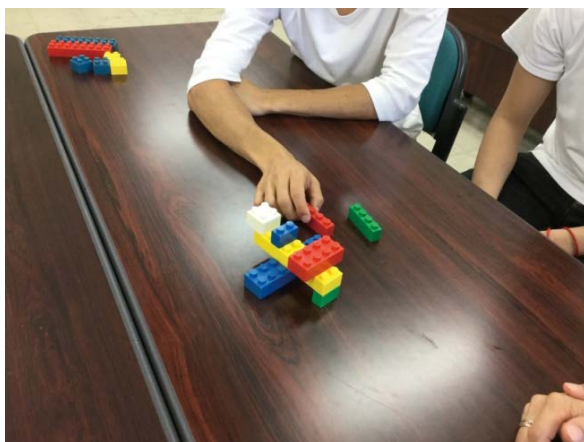
- ・苦戦している時は、ファシリテーターが実習を止め、1分間だけ、グループ全員で話し合う。難易度や学年により、最初からルールに入れておくともよい。
- ・完成作品に含まれないブロックを入れておく。
- ・写真担当とブロック担当を入れ替えてやってみる。

ふりかえり (P. 78 参照)

- 質問担当：必要情報を引き出す質問をすることができましたか？
- 写真担当：視覚情報を的確に言語化することができましたか？
- 課題達成をするために自分がどの程度グループに協力できましたか？



質問担当（左）と写真担当（右）



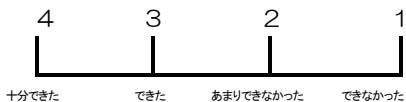
正解を想像して組み立てます

<資 料>

「質問しちゃってください」ふりかえり用紙

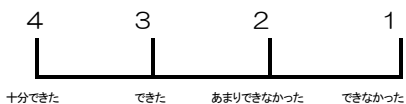
- 1 質問担当：必要情報を引き出す質問をすることができましたか？

(どのような点から？具体的に)



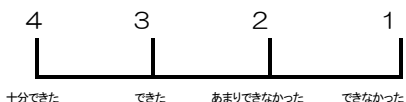
- 2 写真担当：視覚情報を的確に言語化することができましたか？

(どのような点から？具体的に)



- 3 課題達成をするために自分がどの程度グループに協力できましたか？

(どのような点から？具体的に)



- 4 その他気づいたことや学んだことを書きましょう。