

あそびなま

“やってみる” から “はじまる” “つながる”

表紙デザイン
大伴亮介

あそびなま とは？
「あそび」と「まなび」を合体した新しい言葉です。
遊びながら学ぶというコンセプトがつまっています。

はじめに

近年、子どもたちの群れて遊ぶ姿を見ることが少なくなったといわれています。また、社会環境の急激な変化の中で、子どもたちの人間関係にも様々な問題が生じています。こうしたことから、子どもたちの体験の欠如を危惧し、多様な体験活動の機会を提供することが大人社会の急務であると考え人々が増えてきました。私たち神奈川県青少年指導者養成協議会の役割のひとつも、ここにあると考えています。

しかし一方で、いつの時代にも、子どもたちには自ら遊びをつくる力や豊かな人間関係を築く力が本来的に備わっていると、私たちは信じています。問題は子どもたちにあるというより、そうした力を引き出すことのできない、あるいは押さえこんでしまう社会環境にあるのではないのでしょうか。

ちょっとした場や仕掛けがあれば、そしてちょっとした時間と仲間があれば、子どもたちは自ら遊びをつくり、主体的に学び、多くの人とつながりを生み出していってほしい。その仕掛けづくりや場づくりにかかわる青少年支援・指導者のみなさんに少しでもお役にたてればと考えて、私たちはこれまでも「アイスブレイキング」「群れ遊び」「グループワーク」などのアクティビティ（活動）を、冊子やDVDなどにまとめてご紹介してきました。

今年度は、子ども・若者の仲間づくりやチームビルディングに活用していただくため、平成24年3月に発行した『楽しくすすめるグループワーク』の続編を作成するつもりで専門部会をスタートさせました。しかし、多才で幅広い知識や経験を持った専門委員のみなさんによる自由な発想と楽しいディスカッションにより、「グループワーク」という枠に留まらず、「遊び」と「学び」というコンセプトでつながる、バリエーションに富んだアクティビティ（活動）集となりました。

もとよりこれは、完全なレシピ集ではありません。どちらかというと、素材集として作成しました。この素材を生のまま子どもたちに提供するか、ちょっとした味付けをするか、はたまた豪華な盛り付けにするか。それは支援・指導者のみなさんにおまかせいたします。ぜひご活用ください。

平成28年度 神奈川県青少年指導者養成協議会専門部会委員一同

目次

メンバーからのメッセージ	1
--------------	---

うちとける

01	サイコロ de トーク	3
02	三目並べリレー	5
03	Feeling Coloring (フィーリング・カラーリング)	7
04	呼びかけ	9
05	ねえ、どれがいい?	11

つたえる

06	何てき、のるかな?	13
07	花はどこへ行った	15
08	キミのスキなもの	17
09	ツナゲー	19
10	スゴ☆コミ	21
11	コピーキューブ	23
12	Oh! GIRI!!	25
13	わがままな建主 (クライアント)	27
14	にゅーろん	33
15	即興 de プレゼン	41
16	鬼ごっこクリエイター	49

自然にふれる

17	わくわくルンルン・・・・・・・・・・・・・・・・	51
18	おときはなし（音聴話）・・・・・・・・・・・・	55
19	〇〇の得意技・・・・・・・・・・・・・・・・	56

ともに解決する

20	どこに置くの？・・・・・・・・・・・・・・・・	57
21	月面ボール・・・・・・・・・・・・・・・・	59
22	なわとばない・・・・・・・・・・・・・・・・	61
23	お宝キャッチャー・・・・・・・・・・・・・・・・	63
24	フレームイン・・・・・・・・・・・・・・・・	65
25	触ってイマジン・・・・・・・・・・・・・・・・	67
26	質問しちゃってください・・・・・・・・・・・・	69

資料

スゴ☆コミ シート・・・・・・・・・・・・・・・・	73
花はどこへ行った 写真の作成例・・・・・・・・	77
質問しちゃってください ふりかえりシート	78

もっと知りたい方へ

参考文献・・・・・・・・・・・・・・・・	79
これまでの発行物紹介・・・・・・・・・・・・	80
この本の制作に関わった人たち・・・・・・・・	81

メンバーからのメッセージ

遊んで学ぶ体験をしよう

「遊んで学ぶ」それが、私がゲーム創りを始めた学生時代からのテーマでした。自ら楽しみ方を見出し、ルールを創り、それを仲間と共有するというステップは、自発的な遊びを通じた学びのサイクルになると考えています。この冊子でご紹介するような遊びを元に、ただルールに沿って遊ぶだけではなく、「自ら考え・仲間と工夫して遊ぶ体験」を通じて、協調性と同時に自身の自由な感性を高めるキッカケにしてもらえたら幸いです。

ちなみに皆様お気づきでしょうか？表紙のデザインに「遊」と「学」の漢字が入っていることを！ともに「子」が入る漢字であることに気づいた、デザイナー大伴亮介氏の貪欲な遊び心の賜物です！感謝、感謝！

島田 賢一（シマケン）



内側に意識を向けよう

ここに載っている様々なアクティビティは、数人で取り組むようになっています。誰かと一緒に取り組むことで、そこで起こる様々なプロセス（表に現れない自分の内側や仲間との関係性の中で起こる、感情、気持ち、思考）を体験してほしいからです。実施者には、課題を達成する過程、そこで感じるひとの多様性、自分の個性に焦点を当て、取り組む学習者が意識を向けられるよう、アクティビティを進めてほしいと願っています。自分の内側へ意識を向けることができるようになることが、ひとと関わる能力やスキルを育み、人生がより豊かとなることにつながると考えています。

國武 恵（スーザン）



ふりかえりも大切にしよう

私たちは、夢中になって取り組むような楽しさの中に学びがあると信じています。きっとみなさんも、楽しかった体験を学びにつなげるための「ふりかえり」について頭を悩ませた経験があると思います。「さっきまで盛り上がっていたのに・・・」と。ふりかえりは、アクティビティと同じくらい大切。でも、そこには「これを学ばせよう」という大人の意図が入りすぎるときもあります。この冊子にあるような活動が楽しくできるということは、それだけで価値のある時間。すべての活動を毎回必ずふりかえらなくてもOKです。と、同時に子どもたちの中でプロセスが動いて、「これは気になる！」というときは、興味を持ってどんどん質問してみてください。「なんでさっきはこうしてみたの?」「あのとときどんな気持ちだったの?」「それって普段の生活でも似たようなことあるの?」面白い大人がそばにいること。これが子どもたちの学びの調味料です。

藤樫 亮二 (りょうちゃん)



川手 隆生 (ブーさん)



田倉 弘明 (シンプソン)



清水 功 (し〜ちゃん)



吉田 忠利 (よっすい〜)



林 健児 (はやっち)



壁谷 亜美 (おっさん)

□■ 01 サイコロ de トーク ■□

～ サイコロを振って、出た質問に答えておしゃべり ～

新学期や出会いの季節に、まずはお互いのことを知るきっかけのおしゃべり。活動のふりかえりをするための対話のツール。質問を変えればなんでも話せちゃう。どんな質問が出るか、だれが話すか、ちょっとしたドキドキ感を楽しみながらどうぞ。



りょうちゃん

*対象…小学校低学年～
*人数…2人～
*時間…10分～
#おしゃべり#対話#ふりかえり
#お昼の番組っぽい

用意するもの

- サイコロ状のものをグループに2つ（木製、発砲スチロール製、ウレタン素材、方眼工作用紙で自作可）
- サイコロの面に貼る質問カード6種（子ども達に書いてもらうことも可）
- だれが話すかを定める指示カード6種
例）振った人、振った人の両隣、振った人が選ぶ、→（矢印が向いている人）、⇄（矢印が向いている2人）、最後に右手を挙げた人



進め方

- (1) おしゃべりをするグループで円に座る。
- (2) だれからサイコロを振るかを定める。
（じゃんけん以外で決めると Good。「この中で一番手が大きい人から」「誕生日が今日が一番近い人から」など、お題を与えることで、また一つコミュニケーションが生まれる）
- (3) サイコロを振って、指定された人が、指定されたテーマについて話す。（あまり長く話すと進まないなので、手短かに！）

答えたくない質問には答えなくてよいという「自己選択ルール」でやると安心した場になる。「パス」ありにする方がよいときもある。

(4) 聴く人は、温かく聴く。

バリエーション

- ・新学期やキャンプ初日など、まずはお互いを知るためのおしゃべり

名前の由来は？ 休みの日の過ごし方は？ 旅行に行くならどこの国？ 趣味は？ もしも魔法が使えたら？ おすすめの本は？ ストレス解消法は？ 怒るとどうなる？ etc…

- ・キャンプや自然学校等の、アクティビティや1日のふりかえりツールとして

1日で（活動の中で）一番印象に残っている場面は？ グループでうまくいったと思うことは？ グループでもっとこうしたらいいと思うことは？ 仲間にしてもらって助かったと思うことは？ あなたがグループの役に立てたと思うことは？ 明日の活動（学校生活）に活かそうなことはあった？ etc…

- ・クラス目標のふりかえりや進捗状況の確認、クラス規範についての現状確認

クラスが安心できる場所になるために必要なことは？ 失敗したとき、どんな風に声をかけてほしい？ クラス目標は何%達成できていると思う？ もっとよくなるために何が必要？ 最近のクラスで良いなあと思ったことは？ 最近困っていることは？ 今、目標に向かってがんばっていることは？ 担任に一言。etc…

注意事項

- ・自己紹介や、夏休みの思い出のような「まずは全員の話聞きたい場合」は、一人がずっと話すよりも、どんどん次の人へターンを回していくことを促し、「コミュニケーションの量と回数」を増やす「軽いおしゃべり」が好ましい。
- ・体験や学習のふりかえりのような場合は、この話は深めたいと思ったら、さらに突っ込んで対話を深める「コミュニケーションの質」を高める場に。
- ・グループ数が多くて、ファシリテーターがふりかえりや対話の場に参加できないときに、このアクティビティは有効。グループメンバーに、話し合いの場を進めるツールを渡して、委ねる。

■ ■ 02 三目並べリレー ■ ■

～ 走ることによって三目並べの定石が崩れる?! ～

2人対戦の三目並べを、2グループ対抗のリレー形式にしたゲーム。ダッシュとチームワークの要素を入れ、よりアグレッシブな三目並べに生まれ変わった。知力と体力を存分に駆使して、三目並べの定石を打ち破れ。



よっすい～

- *対象…誰でも
- *人数…少ないと疲れるが多すぎてもつまらない
- *時間…三つ並ぶまで
- #体を動かす#ウォーミングアップ

用意するもの

- 3×3のマスを作ることができるものなんでも
- 2色の布×3

進め方

- (1) グループを2つ作る。
- (2) 3人目までは持っている布をおき、4人目以降は置いてある布を動かす。
- (3) 3つ置いたら勝ち。

バリエーション

布の動かし方に制限を加えても面白い。例えば、1マスしか動かせないとか、斜めには動かせないなど。

注意事項

走力が関係するのでグループ分けの際はそのあたりを考慮してください。要は足が速いグループがどうしても勝ってしまいます。ただ、布を置く場所まである程度の距離は必要です。



■ 03 Feeling Coloring ■

(フィーリング・カラーリング)

～ 詩や物語から「色」を連想し ぬり絵を楽しむ ～

詩や俳句や短文小説等なんでも良いので、自分が気になった物語を読み、心の中に湧きあがってきた感情を「色」に置き換えて、好きな絵に色をつけてもらい、作品を作ってもらいます。「好きな歌」をテーマに色塗りするのがオススメ。



シマケン

*対象…小学校中学年～
 *人数…2人以上
 *時間…30分～
 #アート#ゆったりと#音楽を聴きながら

用意するもの

- テーマの元になる詩、俳句、小説、など
 (授業で行う場合は複数用意しておくか、事前に参加者に探してきてもらう)
- ぬり絵の画像 (A4 サイズ 10 種類程度、単純な幾何学模様がオススメ)
 (参考) MomJunction

http://www.momjunction.com/articles/interesting-geometric-coloring-pages-for-your-little-learner_0090117/

進め方

- (1) 自分が気になる記事・文章を選ぶ。
- (2) その文章から連想された、「キーワード」を好きなだけあげる。(連想なので、文章内に入っていない言葉でもOK)
- (3) それぞれのキーワードに対して感じる「色」をイメージする。(※色塗りに使う色を決めますが、ここで決めた色しか使ってはいけないというわけではなく、悩んで進めなくならないことを避けるためのステップです)
- (4) 塗り絵の画像を選ぶ。
- (5) 集中して塗り絵を楽しむ。

- (6) できたら、「タイトル」をつけて壁にはり出す。
(7) 全員でゆっくと鑑賞する。

バリエーション

絵を見せ合うことは、クラス全体でやっても構わないし、グループに閉じてやっても構わない。短時間でやる必要があったり、グループの互いを知るタイミングなどであれば、後者がオススメ。

ふりかえり

時間が取れば、それぞれのぬりえの作者に、どんな文章・キーワードから色を連想し描いたか、そこで気づいた自分の気持ちなどを含めて、簡単に共有してもらおう。(※全体でやってもいいが、グループごとにやってもOK)

注意事項

塗り方の上手い下手は関係ありません。そこは気にする必要はないことを、ファシリテーターになる方は、参加者に伝えて欲しいです。自分が素直に感じたことを表現することに集中してください。



04 呼びかけ

～ 詩の中の好きなフレーズを誰かとかぶらずに読めたら大成功 ～

「番号！」というシンプルなゲームがあります。たとえば1から15の番号を、誰が何番と決めずに番号を声に出してかぞえていき、2人が同時にかぞえたらアウトというゲーム。これを格調高く詩で行います。短いフレーズで書かれた詩を用意し、好きなフレーズを1人1回読んで、かぶらずに最後までいったら成功です。



シンブソン

*対象…小学校中学年～
 *人数…10～20人程度
 *時間…20分程度
 #アイスブレイキング#朗読
 #タイミング

用意するもの

- 短いフレーズで構成された詩

進め方

- (1) 詩のコピーを全員に配り、いちど各自で朗読します。
- (2) 進め方やルールを説明します。
 「この詩を最初のフレーズから声を出して読んでいきます。1人が読むことができるのは1つのフレーズだけで、どのフレーズを読んでもかまいません。もし同時に2人以上の人が読んでしまったら、もう1回ははじめからやり直します。読む順番を相談したり、目で合図を送ったりすることはできません。」
- (3) 人数分以上のフレーズで構成されている詩の場合は、人数分で切るか、1人2回まで読んでもいいことにするなど、工夫をする。
- (4) 使いやすい詩としては、谷川俊太郎の「生きる」、吉野弘「生命は」、茨城のり子「自分の感受性くらい」などがあります。

バリエーション

必ずしも現代詩でなくても、たとえば子どもたちが好きなミュージシャンの歌詞や、合唱祭の課題曲などでも、使えるものがあると思います。

キャンプのはじめに、子どもたちに目標を短いフレーズで考えてもらい、それをランダムに並べたものを用意して、自分で書いたもの以外のフレーズを読む、というバリエーションもあります。

あるいは、高校生以上の若者や大人のグループだったら、小学校の卒業式でやった「呼びかけ」を使ったらいかがでしょう。たとえば、こんな感じで。

春

春

桜のつぼみも膨らみ

希望に満ちた

春

このよき日

たくさんの思い出を胸に

私たちはいま

新しい世界に

旅立とうとしています

校長先生からいただいた

卒業証書

かけがえのない

6年間の

成長の証

そしてふりかえれば

いつも一緒に笑い

励ましあってきた

仲間たち

6年間の思い出を胸に

私たちは

卒業します

人数によって、行を増やしたり減らしたり

もちろん、がまんできずに誰かが笑い出したら、はじめからやり直し

チャレンジレベルを上げたい場合は、太字の部分は全員で発声する

□■ 05 ねえ、どれがいい？ ■□

～ 対話を生む究極の選択を考えよう ～

イヌ派、それともネコ派？ 目玉焼きにはソース、それとも醤油？のような2択は、いつでも人と共感したり、意見が分かれたり面白いもの。どちらを選ぶかの究極の選択を、みんなで考えて質問し合います。「え！それは選べない！！」なんてことも、みんなで笑えたら楽しいですね。答えが違うのは多様性が表現できている証拠です。



りょうちゃん

*対象…小学校中学年～
*人数…4人～
*時間…15～20分
#質問#多様性#選択#お互いを知る

用意するもの

- 絵本「ねえ、どれがいい？」ジョン・バーニンガム
- 紙とペン

進め方

- (1) 導入（参考）として、絵本「ねえ、どれがいい？」のような子どもが選択をする対話型の絵本を読み聞かせ。
例：「もしもだよ、きみんちのまわりがかわるとしたら
大水と、大雪と、ジャングルと、ねえ、どれがいい？」
- (2) 3～4人組を作って、それぞれで「究極の選択」を考える。
「それいいねー！」「あー、それ悩む！」などと、盛り上がればOK。
- (3) 各グループで、イチオシの問題を全体に発表してみる。

<サンプルクエスチョン>

- ・「デザートに食べるならまんじゅう？ それともチョコレートケーキ？」
- ・「旅行に行くなら沖縄の海？ それとも北海道の雪祭り？」
- ・「一つだけ手に入れられるとしたらどこでもドア？ それともタケコプター？」
- ・「一万円当たった宝くじ？ それとも抽選前の宝くじ100枚？」

- ・「真夏のこたつでみかん？ それとも真冬の屋外でかき氷？」
- ・「魔法使いになると、スーパーヒーローになるとのどっちがいい？」

バリエーション

- ・地面にロープでまっすぐ線を引き、○×ゲームのように、答えに合わせてロープの右と左に別れてもらうことで、だれがどっちの答えかを見える化してみる。
- ・「なんでそっちがいいの？」と、選んだ理由をインタビューしてみる。
- ・Aを選んだ人が、Bを選んだ人を説得してみる。自分の答えのよさを熱弁し合う。

注意事項

キャンプなのか、学校教育現場なのかによって、質問の質に配慮する。悪ふざけをして、人が答えにくい質問を考えてくる子どもがきつというかも・・・。

参考文献

「ねえ、どれがいい？」ジョン・バーニンガム（評論社）



06 何てき、のるかな？

～ 協力してストロースポイトでコインに水滴を乗せるよ ～

2人一組になり、ストローで作ったスポイトを使って、コインに水滴を乗せていきます。表面張力の限界に挑戦するアクティビティです。ストロースポイトを使って、2人でいかに小さな水滴を作ったらよいか、工夫をやり取りしながら、進めます。



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
#協力

用意するもの

- ストローで作ったスポイト(1人一つ)
- コイン(1グループに一枚)
- カップに入れた水

進め方

- (1) 2人一組でコインと水の入ったカップを真ん中に向かい合って座ります。
- (2) 一回戦。スポイトでコインの上に協力して、水滴を数えながら乗せていきます。コインからあふれたら、一回戦終了。水滴の数を記録します。
- (3) 作戦タイム。いかにたくさんの水滴を乗せるにはどのようにしたらよいか、話し合い、作戦を立てます。
- (4) 二回戦。立てた作戦を活用して、コインの上に水滴を数えながら乗せていきます。コインからあふれたら、二回戦終了。水滴の数を記録します。自分たちの記録を超えたら、ポイントを加算していきます。
- (5) 時間を見ながら、(3)(4)を繰り返します。

バリエーション

1グループ3人でも4人でもできます。

ふりかえり

- どんな作戦が成功につながった？
- グループで活動する時に大切にしたらいいことは？

注意事項

- グループで作戦を話し合うところに、メンバーどうしの関係性を進めるポイントがあります。
- グループ同士、水滴の数の多い少ないで競うのではなく、自分たちの記録を超えられるかどうかを競います。自分たちの過去の記録を超えるところに加点をしていき、それをグループどうして競うようにすると、よいと思います。
- 「いかに多く水滴を乗せるか」の技術ではなく、「協力する時のコツ」に焦点を当てて、普段の生活で使える“知恵”がないか問うこともできると思います。

ストロースポイトの作り方

- (1) 10～15 cmほどの長さのストローを準備します。
- (2) 1/3 程度の所であり、軽くセロハンテープで留めてできあがりです。



水の中でスポイトを押し(スポイト内の空気を出す)、指を緩めると水がスポイト内に入ります。

□■ 07 花はどこへ行った ■□

～ 自然物の神経衰弱！?!？ ～

裏返したカードをオープンして、同じカード（花、実、虫、鳥）を集めます。カードの枚数が名前の文字数と同じで、枚数が多いカードを集めた方が高得点です。さあみんなで協力することで、あなたのグループは何組のカードを集められるでしょうか。



ブーさん

*対象…小学生以上
*人数…1チーム2～5程度
*時間…何分でも可
#神経衰弱#協力#自然物#カードゲーム

用意するもの

- 自然物（花、実、鳥、虫、ほ乳類、両性・は虫類等）の写真カード・・・各写真の種名の枚数を用意（例：「ハチ」なら2枚、「メジロ」なら3枚、「アサガオ」なら4枚）
- カードの表（写真をプリントしてある側の右上に枚数の数字、左下に種名のうちの1文字が印字してある）



進め方

※1 チーム2～5人で、チーム数は2～4チーム程度で対戦可能。

※2チーム（各3人組）の対抗戦で実施する例で説明する

- (1)（話し合っ）チーム内の順番を決める。
- (2)（例えばじゃんけんで）先攻後攻を決める。
- (3) 写真カードをよく切って、裏（写真の側が下）にして並べる。
- (4) ルールは神経衰弱と同じで、その写真の全枚数をオープンするとそのチームがカードを獲得できる。（例えば、「ハチ」なら2枚、「メジロ」なら3枚、「アサガオ」なら4枚）
- (5) 先行チームのトップバッターがカードをどれかオープンする（裏返して写真を見る）。
- (6) カードの右上に2とあった場合、次の順番の人がもう1枚別のカードをオ

オープンして同じものであれば、そのチームがカード2枚を獲得する。そしてまた3番目の人から始めて同じことを繰り返す。

- (7) (6)で2番目の人が違う写真のカードをオープンしてしまった場合、後攻チームに移って同じことを繰り返す。順番が回ってきた人(オープンする人)以外は、手は使わずに同じ種類のカードの位置を教えてもかまわない。
- (8) これを繰り返して、すべてのカードがオープンされたら終了(または時間制とする)。
- (9) 各チームは、取ったカードの写真を見てその種名を当てる。

○ 得点換算方法

X枚のカードを獲得・・・X点

さらに種名を当てたら・・・1点

例) ユリ(カードは2枚)とアサガオ(カードは4枚)の写真カードを獲得し、種名まで当てると

ユリ: $2+1=3$ 点

アサガオ: $4+1=5$ 点

計 8点

バリエーション

進め方の(7)で、低学年の場合等易しくしたい時は指さしOKにするとよい。

ふりかえり

- ・グループの他の人を助けることができましたか。
- ・他の人の順番でも集中して見ていることができましたか。
- ・グループで協力して進められましたか。

注意事項

ネット上の著作権フリーの写真を使うとよい。



□■ 08 キミのスキなもの ■□

～ 仲間のスキなものランキングを予想しよう ～

仲間の好きなものランキングを予想するゲームです。勝敗はなく、より正解に近付くためのコミュニケーションを楽しみます。初対面のグループより、ある程度お互いを知っているグループの方が盛り上がります。仲間の意外な一面を知るきっかけになるかも？



おっさん

*対象…小学校中学年～
*人数…3人以上
*時間…20分程度
#コミュニケーション#会
話#予想する

用意するもの

- えんぴつ（人数分）
- ランキングカード1人3枚（A6程度の紙。半分に折っておく。）

進め方

- (1) 全員でランキングのテーマを決めます。
- (2) 各自、ランキングカードの左半分にそれぞれ1位・2位・3位と記入して、右半分にその答えと自分の名前を記入し山折りにします。
順位が書いてある面は他の人に見えないように扱います。
- (3) 記入しおわったら、ランキングカードを全て左隣の人に渡します。
- (4) 全員が順番に手元のランキングカードの内容を読み上げ、共有します。
- (5) 隣の人のお好み予想して、手元のカードをランキング順に並べかえます。
- (6) 全員が並べ替えおわったら、他の人からのアドバイスタイムです。
「〇〇ちゃんはこれが1位じゃない？」「〇〇くんはこれ好きって前に言ってたよ！」など意見を出し合って、ランキング予想を入れ替えることができます。もちろんランキングを書いた本人は、自分のランキングについては話すことはできません。
- (7) 予想が終わったら答え合わせです。二つ折になっているランキングカードを開きましょう。
- (8) 合っていても間違っている、各自なぜその順位なのかを順番に発表しましょう。

お題の例

- コンビニで買える好きなものランキング
- 好きなおにぎりの具ランキング
- 好きな季節ランキング
- 好きな歌手ランキング などなんでも！

バリエーション

- 1～3位に加えて、0位（実はあまり好きではない）を含めてもまた面白い。
- 自分のランキングを記入するのではなく、右隣の人の好みを予想して記入し、右隣の人がその予想を当てるようにすると、「人からどう思われているのか」を考えるゲームになる。

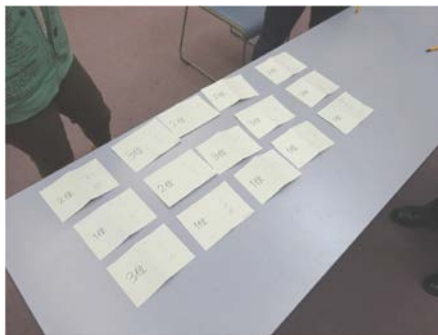


みんなのアドバイスをもとに
予想したランキングを入れ替えます。

1位	おにぎり
----	------

2位	アイス
----	-----

ランキングカードは、
上のように入ります。



答え合わせ！ 1位は意外なアレ！？

09 ツナゲー

～ 仲間と協力しながら、カードをつなげて最長記録を狙え!! ～

このゲームは、手をつなぐのが大好きなツナガリ星人を、どんどん繋げていってあげる遊びです。グループで最長のツナガリを作ろう。

※グループワークや普段の生活で日常的に行われる【情報共有】という行為を、楽しみながら気づきを得ることをねらいとしています。



シマケン

*対象…小学校中学年～

*人数…4人

*時間…40分～

#つながり#ノンバーバル

#協力

用意するもの

つながりボード

つながりピース

※下記URLより、無料でデータをダウンロードし印刷可能です。

<http://www.joypod.net/tunage/>

進め方

※このゲームは、2回行うことを前提として設計されています。

1回目→かく（書く・描く）こと禁止

2回目→話すこと禁止

禁止項目は、ふりかえりを効果的に行うために設定しています。必要なければ、禁止項目を省いてプレイしても問題ありません。

- (1) プレイヤーは、自分のUFOを決めます。
- (2) 32枚のつながりピースをよく混ぜて、4人のプレイヤーそれぞれに、8枚ずつ裏向きに配ります。※手元のカードは、他のプレイヤーに見せてはいけません。（禁止されているコミュニケーションも行えません。）
- (3) ジャンケンをして勝った人から時計回りに、ピースを置いていきます。ピースは、自分と他のUFOがつながるように置いていきます。自分のUFOからつながり星人の手がつながるようにしか置けません。

※1.自分の順番をパスすることはできません。

- ※2.UFOからのつながりが、壁にぶつかるなどして途絶えた場合、そのプレイヤーはゲームオーバーになります。（ピースを置けなくなります。）
- (4) UFOとUFOがつながった場合、つながった2人のプレイヤーは次の順番から空いているマスのどこにでもピースを置くことができます。他のプレイヤーが少しでも長くつながられるように、サポートしましょう。
- (5) 全てのプレイヤーが全ピースを置き終えた時、または、これ以上ピースを置けない状況になった時、ゲーム終了になります。
- (6) 最後に得点を計算します。計算の仕方は、UFOからUFOへつながっているピース1枚分を1点で数えます。※ UFOとUFOがつながっていない場合は、得点になりません。
- (7) より高い合計得点を目指してがんばって下さい。

ふりかえり

- ・チームにリーダーシップはあったか？ 誰がどんな役回りをしたか？
- ・会話禁止状態で互いの想いを伝え合うために工夫したことは何か？そこからの気づきは？
- ・チームごとの攻略の工夫は？ピースに名前をつけたりしたチームはあるか？

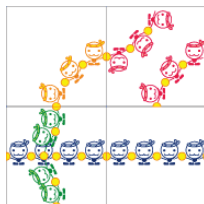
「ツナゲー」は、慶應義塾大学加藤文俊研究会の“ちいさなメディア論”の研究班から生まれたJOYPODというチームが独自に製作したゲームです。2004年日本ゲーミングシュミレーション学会の秋季大会にて学術発表も行っており、他のゲームコンテンツと共に、JOYPODのサイトにてデータを無償公開しております。



[JOYPOD: <http://www.joypod.net>]



つながりボード



つながりピース

10 スゴ☆コミ

～ スゴロク☆コミュニケーション ～

簡単にできるスゴロクを通して、様々な質問や課題に答え、課題解決、自己開示を楽しみながら行い、コミュニケーション能力を育みます。いつでもどこでも誰とでも仲良くなれる、色々な要素が混ぜコミのスゴいゲームです(笑)



しーちゃん

*対象…小学校中学年～

*人数…1グループ

4～6人程度

*時間…30分程度

#自己開示 #課題解決

用意するもの

□ スゴ☆コミシート (P.71～74) □ サイコロ (鉛筆やカード等、数を表せばよい) □ コマ (消しゴムやクリップ等、個人を特定できるもの)

進め方

- (1) 順番にサイコロを振ってコマを進め、止まったマスの質問に答えたり、行動したりする。
- (2) 次の順番の人は、前の人の答えにコメントを入れてからサイコロを振る。(コメントは前向きに)
- (3) 質問に答えることができない場合は、パスをすることができる。
- (4) 話す時間は30秒以内で行う。
- (5) ゴール手前のマスで全員揃うのを待ち、揃ったらどのようにGOALするか話し合ってからGOALして終了。
- (6) マークの最初は、必ず課題を行うが、2回目以降は自由に考える。

バリエーション

空白のマスを作っておき、参加者が内容を考えてゲームを行う。付箋等を利用して、状況によって張り替えができるとよい。

ふりかえり

- ・情報を「伝える」「聴く」「協力」することができたか、ふりかえりをする。
- ・グループが複数の場合は、グループが一番盛り上がった話題を発表し合う。



最初は個人の質問から



板紙に貼ってラミネートをかけると
耐久性がです。



徐々に個人から他者に関わる質問へ



コマとなるものなら何でも。写真は、
ガチャック玉を利用したもの。



お題は、メンバー全員がつながって一つの
動物を表現する！写真は象さん。



サイコロがない場合は、数が6まで
わかるものでOK！例えば番号のつ
いたカードをめくるとか。写真は鉛
筆の例！

□■ 11 コピーキューブ ■□

～ 折り紙サイコロの形合わせ、色合わせ ～

折り紙で作った立方体「キューブ」を用いて、グループ全員で協力して、離れたところにあるモデルと同じものを作りあげ、課題解決やコミュニケーション能力を育みます。記憶力、体力、そしてチームワークが試されます！



し〜ちゃん

*対象…小学校中学年～
*人数…4人～6人程度
*時間…30分程度
#伝える#聴く#協力#
記憶力#体力#チームワ
ーク

用意するもの

- 折り紙で作った立方体「キューブ」4個×2（次ページ参照）
（作り方は、ネットで「折り紙のサイコロ」と検索したサイトにあります。）
- 透明のアクリル板など（必要に応じて）

進め方

- (1) グループの中で順番を決め、1人ずつ、離れた場所にあるモデルを見に行く。モデルは席から見えないところに置く。必要に応じて透明のアクリル板等の上に置き、下からも見えるようにする。
全員が見に行き終わったら、また最初の人から順番に見に行く。
- (2) 見に行った人は戻ってきて、キューブの情報をグループ全員に伝えると共にそのキューブを動かしてモデル同様のものを作りあげる。
見に行った人以外はキューブを触ることはできない。（対象によってこの条件を外すこともある）
- (3) 完成したらモデルを全員の前に持ってきて答えあわせをする。
- (4) 確認した後、活動中に気づいたことなどをふりかえる。

バリエーション

他の形の折り紙と一緒に混ぜ合わせ、視覚的に複雑にすることも可能。

ふりかえり

- ・情報を「伝える」「聴く」「協力」することができたか、ふりかえりをする。
- ・グループが複数の場合は、グループでのエピソードや各グループの作戦の立て方等を発表しあう。

注意事項

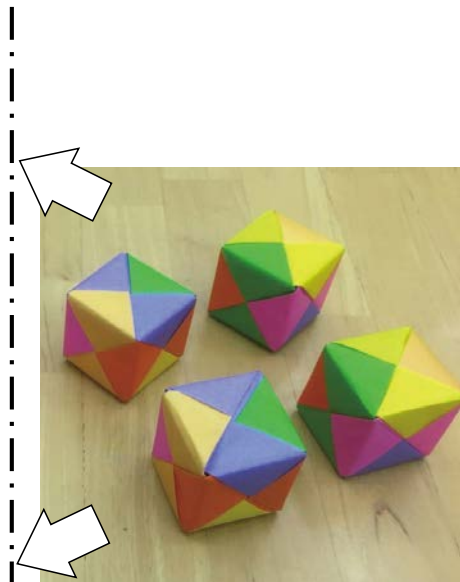
モデルを見に行くまでの経路、障害物等を確認し安全に配慮する。「走らない」というルールを付け加えても良い。



<モデルの例：重なるとわかりづらい>



<モデルの例：下に透明の板を用意し、下からも見えるようにするとわかりやすい>



<用意されたキューブ：モデルのキューブをよく見て、同じように作り上げていく>

□■ 12 Oh! GIRI!! ■□

～ 一瞬のひらめき、笑いの神を降臨させよう！～

様々な写真や絵画などの画像を元に、当意即妙のコメントをつける。より多くの人から、笑ってもらう。その場のメンバーの笑いのツボを探り合う。



シマケン

*対象…小学校高学年～
*人数…2人以上
*時間…15分程度
#うけ狙い#笑いの神

用意するもの

- ひらがなカード（50枚）
- お題画像カード（30枚）
- 付箋

進め方

【グループワーク編】

- (1) お題画像と、ひらがなカードをそれぞれ裏にして山にしておく。
- (2) それぞれの山から、最初一枚を表に向けて開く。
- (3) お題の画像とひらがなを見て、それぞれ付箋に思いついた言葉を書く。
- (4) 1分間ぐらいのインスピレーションで書き、「イッセーの」で画像に貼る。
- (5) 画像に貼られているものを見て、あーだこーだ楽しむ。

バリエーション

時間を区切って集中して楽しむやり方（グループワーク編）だけでなく、教室に先生がお題を置いておき、その日の最後に最高傑作を決める、といった使い方もできる。

【教室掲示編】

- (1) 朝教室に入ると、掲示板にお題画像とひらがなカードが貼られている(先生からの挑戦)。
- (2) 思いついた生徒は、思いついた瞬間に付箋に言葉を書いて貼り付ける。
- (3) 帰りの会などで、今日の結果を先生からふりかえってもらう。
- (4) イチオシのふせんを決めて、書いた人をみんなで拍手して終了。

ふりかえり

「どうすれば受けるか？」をそれぞれどう考えていたかを共有する。



か

カギかけんの
忘れたー！！

■著作権フリーの高画質画像サイト

pixabay 

クライアント

□■ 13 わがままな建主 ■□

～ おかしな建主クライアントの話聞いて家を建てよう！ ～

チームで建築事務所になりきり、特徴的なキャラクターの建主（クライアント）役プレイヤーから、作りたい家のイメージを聞き出し、できる限りクライアントのイメージに近い、または良い意味でイメージを上回る住宅を作るのがミッションです。ヒアリングした内容をどうメンバーと共有するかが大事。



シマケン

*対象…小学校高学年～
 *人数…1チーム3～4人まで。クライアント役は進行役が担当。
 *時間…60分～
 #お仕事体験#お絵描き#プレゼンカ

用意するもの

- キャラクターカード(10枚)
- 建築要件カード(30枚)
- A3用紙（沢山）

進め方

- (1)（設定）各グループは日本を代表する建築事務所のメンバーです
- (2) クライアントは、ゲーム進行役にやってもらいます。進行役は、キャラクターカードを引いてもらい、クライアントのキャラクターになりきってもらいます。
- (3) クライアントは、建築要件カードを2枚引き抜き、建物に入れて欲しい要素を決めます。ここからよーいスタートで20分～30分で終わり（納期）です。
- (4) 各グループは、3回を限度に1分間のヒアリングミーティングを開くことができます。
- (5) クライアントは、カードに書いてある要素をそのまま言葉で伝えてはいけません。
 基本的には、グループの代表者のヒアリング内容に沿って答えましょう。
- (6) グループで話し合い、作る物のイメージが決まったら、A3の紙に自由に描きましょう。

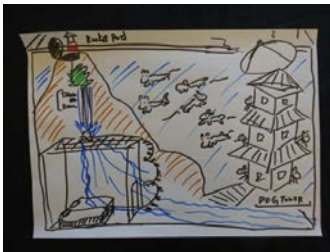
- (7) 納期になったら、クライアントに向けて出来上がった建物について、絵を見せながらクライアントにプレゼンします。
- (8) 全グループのプランが決定したら、クライアントとその他のチーム全員に見えるようにプレゼンしましょう。プレゼンが終わったら、クライアントを含め全員で最も良かったと思うプランに拍手を送り、その結果を受けて最後にクライアントが優勝チームを決めてください。

※より雰囲気を出すために、チームごとに「●●設計事務所」「××デザイン」などチーム名をつけてもらっても良い。

※キャラクターカードは、クライアント役の人が成り切り易く、オーダーを考え易くするためのものなので、慣れてきて自分の作りたい家のイメージが描けるのであれば、使わなくても大丈夫です。

ふりかえり

- ・チームメンバーの中で、どうやってアイデアが決まったか？
(誰かがリードしたのか？それぞれ意見が言えたか？)
- ・チームメンバーそれぞれが、どんな役割をしたか？
(発表した？アイデアを整理した？絵にして表現した？みんなの発言をメモした？)
- ・ここが楽しかった、本当はもっとこうやりたかったなど、自分の立ち回りはどうだったか？



●キャラクターカード

<h3>ハリウッドの映画監督</h3> <p>(自分の子どもを行かせたいと 思える保育園がないので、 思い切って作ろうと考えている)</p>	<h3>実況アナウンサー</h3> <p>大好きなスポーツ観戦を 思いっきり楽しめる生活がしたい</p>
<h3>元オリンピック選手</h3> <p>世界中の世界遺産を 全て旅してきた</p>	<h3>プロの丘サーファー</h3> <p>いつもいい波に乗りたい プロサーファーの妻を持つ</p>
<h3>宇宙人</h3> <p>侵略しに来たけど 結構地球が気に入ったので 住まいを探している</p>	<h3>アラブの石油王</h3> <p>日本史マニアの</p>
<h3>仙人</h3> <p>自分のノウハウを生かした お店を開きたいと思っている</p>	<h3>ラッパー</h3> <p>世界中の捨てられてしまう 動物を守って生きていきたい 動物愛護精神の強い</p>
<h3>科学者</h3> <p>もう40になる1人ものではあるが、 そろそろ家ぐらい欲しいなと思っている</p>	<h3>世界一の大泥棒</h3> <p>溜め込んでいる盗品を うまく置いておく方法に 苦心している</p>

●建築 要件カード

プール	ナチュラル志向
ツリーハウス	SF チック
2階建	和風
3階建以上	古城風
ギリシャ風	犬が101匹

海の上に住みたい	アート作品に囲まれたい
水中に住みたい	電車
遊園地に住みたい	火山
巨像	カラフル
塔	森に住みたい

小川が流れている	
滝	
世界遺産がある	
モノクロ	
大きな風呂	

■ 14 にゅーろん ■

～ コトバを失った世界にコトバを取り戻そう ～

あらゆるコトバが失われた世界「ムゴン」。この世界では、人は与えられたカードをつなげる以外に、コトバを交わすコトはできない。仲間と一緒に、できるだけ早く、忘れかけていたコトバを取り戻そう。



シマケン

*対象…小学校高学年～

*人数…2人以上

*時間…15分～

#ことば遊び#頭の体操

用意するもの

- ひらがなカード（50枚）
- サイコロ

進め方

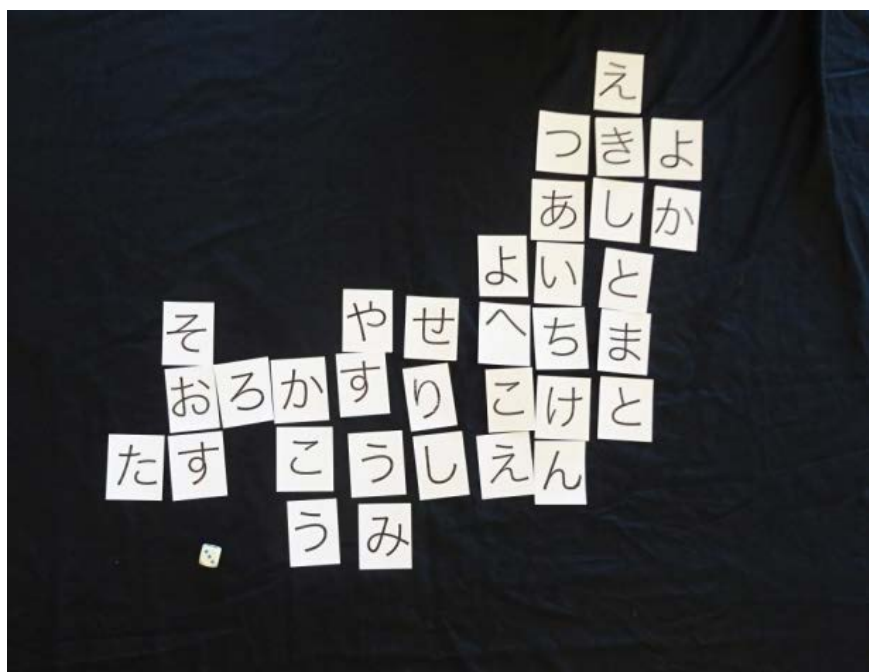
- (1) コトバのない世界にいるので、誰も会話をすることはできません。無言でプレイしてください。最長プレイ時間は5分。その中でプレイヤー全員の手持ちのカードをできるだけ使いいきり、多くのコトバを作ってください。
- (2) ひらがなカード50枚を、プレイヤー全員に配ります。手元に来たカードは、自分に見えるように並べます。
- (3) 一番初めのプレイヤーは、目の前に並べてあるカードから好きなカードを1枚選んで場に出します。
- (4) 次のプレイヤーから、必ずサイコロを振ってからひらがなカードを1枚ずつ出していきます。
- (5) サイコロの出た目の数だけひらがなカードを使うコトバを作れるようにカードを出します。（例：2>いと、5>ほとけのぞ）
- (6) 基本的には、既に場に出ているカードと、自分の手持ちのカード1枚でコトバを作りますが、「あと何文字が足りない」といった場合には、周りのプレイヤーに、「ここに手持ちのカードを出してほしい」ということをアピールし、順番を無視して出してもらうことができます。もちろん全て無言です。

- (7) 制限時間が来たら、会話をしつづけません。目の前の場にできたひらがなのつながりから、どれだけのコトバが出来上がったかカウントしてみましょう。
※できたコトバは、どこかにメモしておくとも良いです。
- (8) 他のチームでどんな言葉ができたか、回ってみましょう。
- (9) それぞれのチームでできたコトバとその数を全体と共有し、拍手で終了。

ふりかえり

- ・コトバが使えない時にどんな方法で伝えていたか？
- ・上手くいったケース、苦労したケースは？





あ あ

か か

い い

き き

う う

く く

え え

け け

お お

こ こ

さ

さ

た

た

し

し

ち

ち

す

す

つ

つ

せ

せ

て

て

そ

そ

と

と

な	な	は	は
に	に	ひ	ひ
ぬ	ぬ	ふ	ふ
ね	ね	へ	へ
の	の	ほ	ほ

ま ま

や や

み み

ゆ ゆ

む む

よ よ

め め

も も

ら	ら	わ	わ
---	---	---	---

り	り	を	を
---	---	---	---

る	る	ん	ん
---	---	---	---

れ	れ
---	---

る	る
---	---

■ 15 即興 de プレゼン ■

～ チームのアイデアを瞬発力で伝えよう！ ～

実際の商品開発の現場でも取り入れられている、言葉の掛け合わせによるアイデア創出テクニックを使い、即興で新しい商品を生み出し、プレゼンテーション(以下プレゼン)してもらいます。チームで何かに取り組む前のウォーミングアップにも使えます。



シマケン

*対象…小学校高学年～
 *人数…1チーム3人以上
 (最低2チーム～)
 *時間…40分～60分
 #プレゼン力 #お絵描き
 #アイデア発想力

用意するもの

- 商品アイデアキーワードカード: 50枚 (形容詞と名詞)
- A3用紙と筆記用具 (商品のポスター用)

進め方

- (1) チームの代表者が、商品アイデアキーワードカードの形容詞1枚と名詞1枚を抜き出します (商品アイデアキーワードカードは形容詞と名詞のカードの山に分けて、シャッフルして置いておいてください。)
- (2) 選び出した2枚のカードを「形容詞+名詞」で並べます。この言葉をもとに新商品のアイデアをまとめてもらいます。
 ※キーワードにこだわりすぎる必要はありません。発想の元として使ってください。
- (3) 即興プレゼンなので、企画時間は10分程度で行い、出来上がったアイデアはA3用紙に書いて、ポスターにしてもらいます。「よーいどん」ではじめ、「残り1分!」といった感じであおるのも良いでしょう。

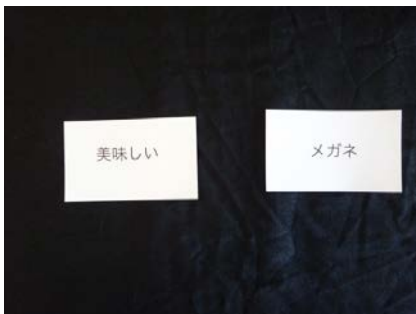
- (4) 企画・ポスター作成タイムが終わったら、すぐに、30秒～1分でプレゼンを行ってもらいます。プレゼンのスタイル（1人でやる全員でやる、英語でやる、歌う…などなど）はすべて自由です。
- (5) 各チームのプレゼンが終了次第、良かったところや面白かったところなどを、聞いていた他のチームは挙手して言ってもらおう。なかったら、ファシリテーターが一言ならずコメントする。

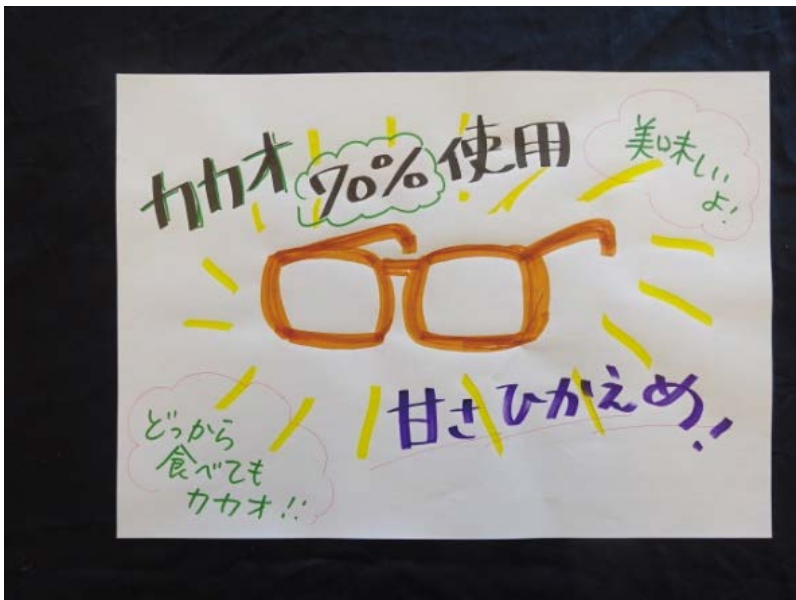
バリエーション

商品キーワードカードの種類を増やすと、アイデアの種が無尽蔵に生まれます。ターゲットや利用シーン（「家庭で」とか「学校で」など）を付け足すことで、より絞り込んだアイデアを考え、プレゼンする必要が出てきて、難易度を上げることができます。（この場合、検討時間を長めにしてもいいかもしれません）

ふりかえり

- ・チームメンバーの中で、どうやってアイデアが決まったか？
（誰かがリードしたのか？それぞれ意見が言えたか？）
- ・チームメンバーそれぞれが、どんな役割をしたか？
（発表した？アイデアを整理した？絵にして表現した？みんなの発言をメモした？）
- ・ここが楽しかった、本当はもっとこうやりたかったなど、自分の立ち回りはどうだったか？





●商品アイデアキーワードカード

簡単便利な	超巨大
変形する	元気な
美味しい	明るい
色が変わる	アブない
ハンサムな	無駄な

気分のいい	カチカチの
不機嫌な	ぬるぬるした
まじめな	キラキラした
うるさい	重厚感のある
十分な	ノリのいい

メガネ	スマートフォン
冷蔵庫	車
洗濯機	電球
ペン	椅子
保育園	バッグ

ロボット	お弁当
用心棒	住宅
風邪薬	モルモット
風鈴	フランスパン
自転車	花瓶

腕時計	シューズ
自転車	布団
テレビ	金魚
トイレ	ダイエットマシン
アイスクリーム	カレー

□■ 16 鬼ごっこクリエイター ■□

～ ぼくらの鬼ごっこを創ろう！ ～

あなたは、いくつの鬼ごっこを知っていますか？
知っている鬼ごっかも、場所や人数、様々な制約の中で、ルールを変えてやったことはありませんか？もしくは、「こうやったらもっと面白い！！」と閃いたことは？
妄想の中でいいから、まずは新しい鬼ごっこを創ってみましょう。楽しそうなら、よしやろう！



りょうちゃん

*対象…小学校高学年～
*人数…何人でも
*時間…30分

#創造力#あそび力#面白がる気持ち

用意するもの

□ 紙とペン

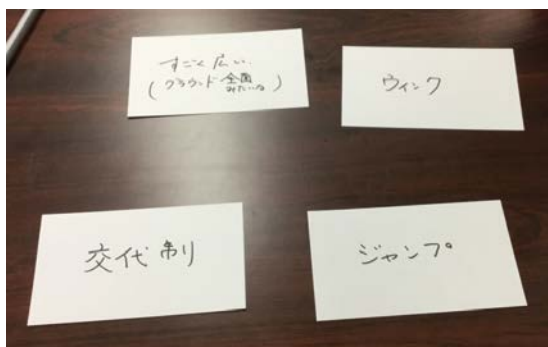
□ 条件カード

オニ 1人、2人、半分オニ、全員オニ、タッチで捕まる、タッチされたら交代、タッチされたら〇〇 etc.

エリア グラウンド、体育館、バスケットボールコート半分、教室 etc

移動手段 走る、早歩き、歩く、一足歩行、けんけん、お尻歩き、ジャンプ、スキップ etc

スペシャル 柔らかいボール、新聞紙の剣、チーム制、ファンタジー、ウィンク、じゃんけん、トランプ、サイコロ、お姫様、筋トレ、大声、かけ声、色、合言葉 etc

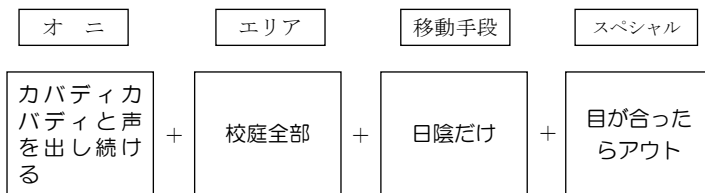


進め方

- 3-4人で1グループを作り、紙とペンを囲んで座る。（5人を超えると、アイデアを出しにくいかも）
- まず、全員が知っている鬼ごっこを全て書きだしてみる（制限時間5分）書きだしたリストを見て、どんな鬼ごっこがあるかを知る。
- **オニ**、**エリア**、**移動手段**、**スペシャル**、の4ジャンルから条件カードをそれぞれ1枚ずつカードを引く。
- その4つの条件を使った鬼ごっこを創る。
（条件カードは、アイデアを出すためのツールなので、その条件が創造力の邪魔になるようなら、カードを取り替えたり、解釈を変えたり、ゆるやかな対応をする）
- 鬼ごっこのタイトルをつける
- 各グループで全体に発表をする。
- 面白そうだった鬼ごっこを実際にやってみる。

注意事項

- ドロケイのようなチーム対抗、缶蹴りのようなかくれんぼも、鬼ごっこの類ということ伝えておくと、子どもたちの鬼ごっこのイメージの幅が広がる。
- 要は、ワクワクしながら楽しい遊びを考えられたらOKなので、無理そうなアイデアも、とにかく否定しないでどんどん広げる。
- 大人は、子どもたちの創造力を面白がって聴く。



どんな鬼ごっこやねん??



まずはやってみよう!!

□■ 17 わくわくルンルン ■□

～ わくわくする気持ちを味わい、
グループの仲間と近くなるアクティビティです ～

公園など自然物の多い屋外と、表現活動のできる屋内(臨機応変に、野外でももちろん可)とを想定しています。アクティビティは二部に分かれていて、自分一人の気持ちと向かい合う前半と、その気持ちを互いに聞き合いながら、グループで表現する後半です。活動全体を通して貫くのは「楽しい気持ちになる」ということで、自分にとって、「楽しい」とはどんな感じなのか、グループ(他者と)で「楽しい」をどのように創るのか、体験します。そうして、このアクティビティ自体を体験することによって、グループのメンバーと近くなってしまいます。



スーザン

*対象…小学校中学年～
*人数…グループ4～6人、
何グループでも・
*時間…90～140分
#創作#野外で行う

用意するもの

- 模造紙(グループ1枚)
- 自然物(各自が拾ってくる ※必要なら、拾った物を入れるビニル袋)
- その他クラフト素材(クレヨン、マジック、スズランテープ、紙テープ、色画用紙、色紙、紐、毛糸、紙粘土、など)
- 用具(ハサミ、カッターナイフ、木工用ボンド、布ガムテープ、クラフトテープ、新聞紙、など)

進め方

- (1) 4～6人のグループに分け、ねらいと課題を説明します。
- (2) 実施1。無言で、屋外に自分の「わくわくルンルン」を探し、拾いに行きます。
- (3) 実施2。拾ってきたものを互いに見せ合い、どんなものを拾ってきたのか、なぜそれを選んできたのか、などを聞き合います。(ものが同じでも考えが違うことを知る)

- (4) 実施3。拾ってきたものにクラフト素材を使いながら、グループで「わくわくルンルン」を表現します。
- (5) グループ発表し、それぞれの表現した「わくわくルンルン」を見合います。
- (6) このアクティビティの間に、感じたことや思ったこと、考えたことなどをグループでわかち合います。

くわしい手順

- (1) 4～6人のグループに分け、ねらいと課題を説明します。

説明例：

<ねらい>

「今日は、わくわくする気持ち、ルンルンする気持ち、楽しい、嬉しい気持ちを見つけて、それを集めて、素敵な、大きな、わくわく、ルンルン、楽しい、嬉しい気持ちをつくりたいと思います」

<課題>

「これから、一人ひとりがこの公園内を歩き回り、わくわくしたり、ルンルンしたり、楽しくなったり、嬉しくなったりとを感じるものを、時間内にできるだけたくさん集めてきます。」「そして、持ち寄ったものを、グループの仲間に見せ合ったり、説明したりしながら、それらを使って、わくわく、ルンルン、する作品を作ります」

- (2) 実施1。無言で、屋外に自分の「わくわくルンルン」を探し、拾いに行きます。戻ってくる時間を知らせ、個々に屋外へ自然物を拾いに行きます。実施1の間は、無言であることを伝えます。

説明例：

「まずこれから公園内を歩き回り、わくわくしたりルンルンしたり、楽しくなったり嬉しくなったり、感じる物を集めてきてください。」「誰かと一緒に行ってもいいですが、その人に相談したりせずに、自分で感じて自分で見つけてきてください。自分がそう感じるのが大切です。なので、無言です。」

「その次にすることは、また、あとで説明します。」

屋外の状況に応じて、屋外の範囲、安全上の留意点を伝えます。また、安全を確保するためのスタッフの役割や配置場所なども事前に決めておくといいです。屋外に行っている間、グループごとに模造紙を置いておきます。また、用具も、グループごとに配っておきます。その他のクラフト素材は、どのグループからもとりに来やすいところに広げておきます。

- (3) 実施2。戻ってきた順に自分のグループの場所に座り、拾ってきたものを自分の前に置きます。全員が戻って来たら、無言の時間が終了したことを知らせます。互いに持ってきたものを見せ合い、どのようなものを拾ってきた

のか、拾った理由などを聞き合います。

説明例：

「おかえりなさい！全員が戻ってきました。拾ってきた、それぞれのわくわくやルンルンを見てみましょう。…それぞれ、自分の拾ってきたものを順番に説明してください。もちろん、聞きたいことがあったら、質問していいです。10分くらいで、どうぞ。」

「10分経ちました。どうでしたか？同じ気持ちでも全く同じではなかったのではないのでしょうか？似ていることも見つければ、自分にはない新しい発見も見つかったかもしれません。」

- (4) 実施3. 拾ってきたものにクラフト素材を使いながら、グループで「わくわくルンルン」を表現します。

説明例：

「わくわく、ルンルンしたり、楽しい、嬉しい気持ち感じさせたりする材料が、たくさん集まりました。これから、それらを使って、模造紙の上に、グループメンバーで協力し、楽しみながら、わくわく、ルンルンしながら、その気持ちを表現してください。ハサミやのり、クレヨンなどはグループに配ってありますので、それを使ってください。その他に用意した材料がここにあります。全グループ分はないので、必要な時にここに来て、必要な分だけ持って行って使ってください。困ったときはスタッフに相談してください。相談に乗ります。」(質問があれば受ける)「時間は30分です。それでは、どうぞ。」

- (5) グループ発表し、それぞれの表現した「わくわくルンルン」を見合います。グループ数や状況に応じて、臨機応変に行い、10分くらいで終わらせます。

[グループが5以下の場合]

発表するグループに、みんなで集まり、グループごとに作品のポイントを2分以内に説明する。

[グループが6以上の場合]

それぞれ、自由に作品を見て回り、見終わったら、自分のグループに戻って来て座る。全員が座ったら終了。

- (6) このアクティビティの間に、感じたことや思ったこと、考えたことなどをグループでふりかえります。

プログラムの時間等を考慮して、臨機応変にふりかえりの時間をもつようにします。

[15分以内の場合]

個人で気づきを記入します。白紙を配り、自分のことグループメンバーのこと、全体を見て回って気づいたことについて、自由にメモします。

[20分以上の場合]

①個人で気づきを記入します(5～10分)。白紙を配り、自分のことグループメンバーのこと、全体を見て回って気づいたことについて、自由にメモします。

②それぞれ、メモしたことをもとに、グループ内で気づいたことを発表し合います。(ふりかえりの時間—個人記入の時間)

[全体で…]

この時間での気づきを全体で発表します。実施1、実施2の時間で気づいたことでもよいし、それをふりかえってみて、グループの仲間と気づきを出し合ってみて、気づいたことでもよいです。

このアクティビティの時間とこれからの時間をつなげて、ここでの体験が生かされるきっかけとなるような話や問いかけをして終わります。

バリエーション

大きなプログラムの中で、このアクティビティを位置づける時間帯によって得られる効果が違います。初めの段階で実施すれば、大きなプログラムを過ごすグループの仲間と知り合うきっかけになったり、どのようにグループで楽しく過ごしていけるかの共通理解の時間になったりします。終わりの段階で実施すれば、プログラム全体のふりかえりになります。

ふりかえり

- やってみて、どんなことを感じたり、思ったり、考えたりしましたか。
- 自分と似ているなあ、同じところがあるなあ、と感じたことはありますか。それはどのようなところでしたか。
- 自分と違うところがあるなあ、まったく違うなあ、と感じたことはありますか。それはどのようなところでしたか。

注意事項

- 屋外を使うので、安全面に十分留意してください。
- 自然物を持ち帰るときの留意点も十分に配慮し、伝えてください。そのときに、禁止事項を事務的に伝えるのではなく、自然を大切にすることの重要性も合わせて伝えていくと、いままでとは違う視点で、自然と出会えると考えます。

□■ 18 おときはなし(音聴話) ■□

～ 自然の音を探し、自然物で表現します ～

自然の中には、様々な音があふれています。ふだん聞き逃している自然の音を、じっくり聴いてみましょう。気になった音、自分の感性に訴えかけてくるようなサウンドを見つけたら、それを自然のものを使って表現し、分かちあいます。



シンプソン

*対象…小学生以上
 *人数…4～5人で1グループ
 何人でも
 *時間…20分程度
 #自然体験 #野外活動 #耳をす
 ます

用意するもの

□ 画用紙 人数分

進め方

- (1) ファシリテーターの目の届く範囲で、好きな場所に散らばります。合図があるまで、その場所から動かないようにします
- (2) 5分程度、じっくりと耳を澄まして、自然の音を聴き取ります
- (3) ファシリテーターの合図で聴き取りを終え、その音を、自然物を使って画用紙の上に表現していきます(5～10分程度)
- (4) ファシリテーターの合図でグループごとに集まり、各自が作品を発表して、製作意図などについて説明します

ふりかえり・まとめ

- ・音の感じ方は、人それぞれ
- ・表現の仕方にも、それぞれの感性があらわれる
(誰のどんな表現がよかった?)
- ・他者の感性や感じ方、価値観などから学ぶことがある

※このプログラムは、平成27年度体験学習サポーター養成講座「自然体験編」参加者の
 関文貴さん、曾屋愛優香さん、伊藤幹生さんが作成しました。

□■ 19 ○○の得意技 ■□

～ 葉っぱや木の枝の得意技を即興劇で表現 ～

グループごとに用意された、葉っぱや木の実などの自然物。なぜこんな形？どうしてこの大きさ？といった疑問から、その自然物の得意技を考え、即興劇で表現します。想像力と演技力、チームワークが求められる、楽しくてチャレンジレベルの高いプログラムです。



シンプソン

*対象…小学校中学年～
*人数…5～6人のグループ
で40人程度まで
*時間…30分
#自然体験#イニシアティブ
#演じる

用意するもの

□ 木の実、枝、葉っぱなどの自然物（原則として落ちているもの）

進め方

- (1) 5～6人のグループに分け、用意した自然物を各グループに1つ渡します
- (2) グループでその自然物の得意技を考えます。小学校高学年以上の場合には、「その植物が繁殖する（生きのびる）ための得意技」といった条件をつけ、生態系の観点から考えることを促します
- (3) 得意技が見つかったら、それを劇でどう表現するか相談します（3分程度）
- (4) 各グループ1分以内で、即興劇を発表します

ふりかえり

- ・自然を見るときにどんな見方があると気づいた？
- ・自然の生き物は、どんな知恵を持っていた？
- ・自分たちの思いをうまく劇で伝えることができたか？
- ・自分たちのグループのチームワークはどうだった？

※このプログラムは、平成27年度体験学習サポーター養成講座「自然体験編」参加者の小口功一郎さん、勝水童空さん、佐藤央さんが作成しました。

□■ 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ことに

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

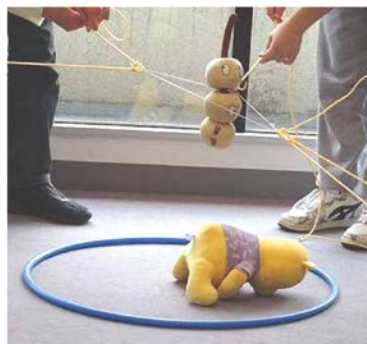
- (1) 1つのお宝をゲットする時間を競う。お宝は何にしよう。水を入れたバケツでやってみたらどうなるかな？ あそびごころでやってみよう。
- (2) いくつかのお宝を用意し、全てをゲットする時間を競う。

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分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

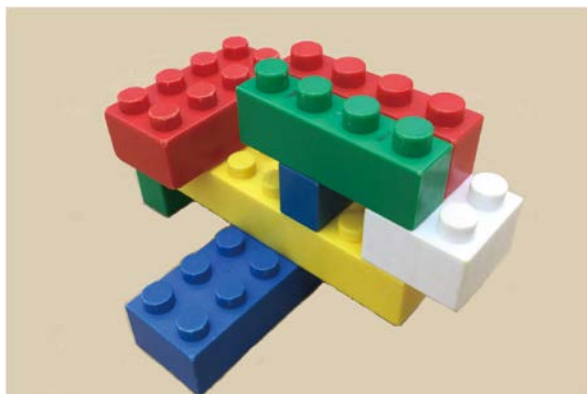


写真2 鳥瞰図2 (写真1の反対側から)

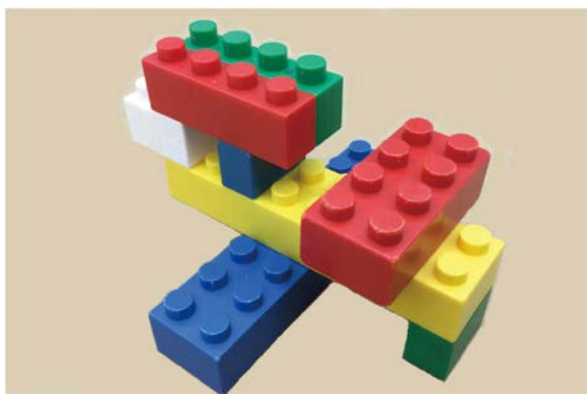
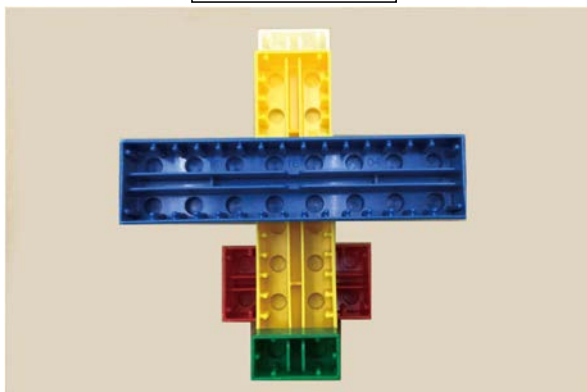


写真3 下から



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

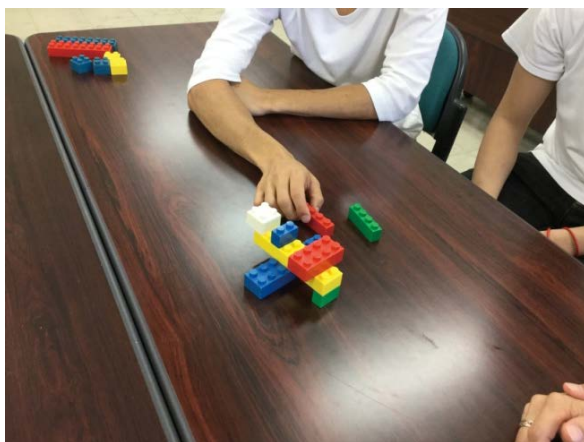
- ・苦戦している時は、ファシリテーターが実習を止め、1分間だけ、グループ全員で話し合う。難易度や学年により、最初からルールに入れておくとよい。
- ・完成作品に含まれないブロックを入れておく。
- ・写真担当とブロック担当を入れ替えてやってみる。

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？



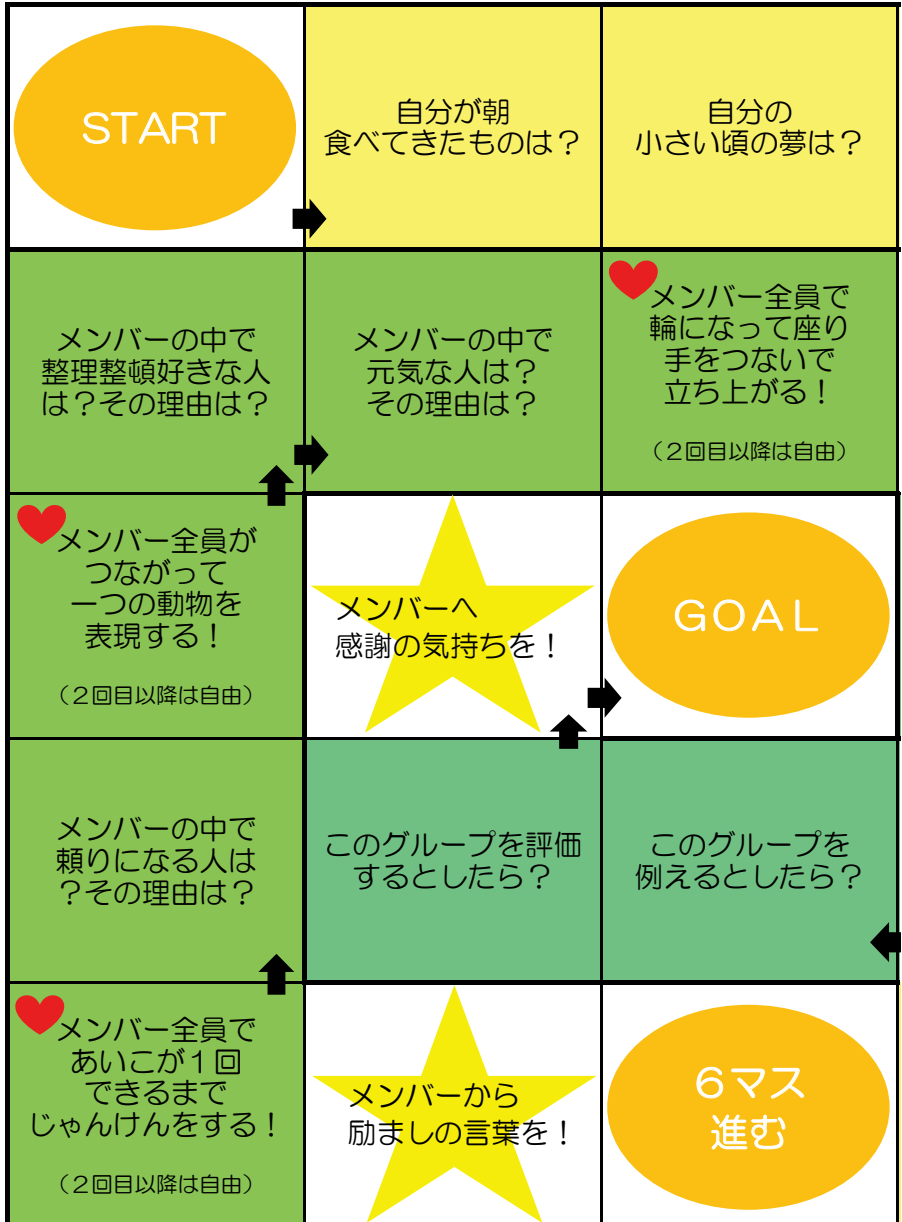
質問担当（左）と写真担当（右）



正解を想像して組み立てます

<資 料>

スゴロク☆コミュニケーション



(スゴ☆コミ)

<p>自分が魔法を使えたら？</p>	<p>自分の宝物は？</p>
<p>メンバーへ 励ましの言葉を！</p>	<p>10年後の自分は？</p>
<p>このグループで大切にしたいところは？</p>	<p>「自分が凄い」と思ったことは？</p>
<p>このグループで見えない共通点を3個探す！ (2回目以降は自由)</p>	<p>4マス進む</p>
<p>自分が癒されるのは？</p>	<p>自分の嫌いなところは？</p>

【ルール】

- ①順番にサイコロを振ってコマを進め、止まったマスの質問に答えたり、行動したりする。
- ②次の順番の人は、前の人の答えにコメントを入れてからサイコロを振る。(コメントは前向きに)
- ③質問に答えることができない場合は、パスをすることができる。
- ④話す時間は30秒以内で行う。
- ⑤ゴール手前のマスで全員揃うのを待ち、揃ったらどのようにゴールするか話し合ってからゴールして終了。
- ⑥♥マークの最初は、必ず課題を行うが、2回目以降は自由に考える。

【時間】30分程度



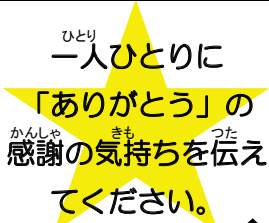


【人数】4名～6名

【ふりかえり】

- ①グループ毎に情報を「伝える」「聞く」「協力」することができたか、ふりかえりをする。
- ②グループで一番盛り上がった話題を発表し合う。

<資 料>

スゴロク☆コミュニケーション

 <p>スタート</p>	<p>好きな食べ物は何ですか？ <small>す 好きな た べ 物 は 何 だ っ て す か ？</small></p>	<p>好きな遊びは何ですか？ <small>す 好きな あそ び は 何 だ っ て す か ？</small></p>
<p>グループの中で芸能人になりそうな人は誰ですか？その理由は何ですか？ <small>グ ル ー プ の な か で 芸 能 人 に な り そ う な 人 は 誰 だ っ て す か ？ そ の り 由 は 何 だ っ て す か ？</small></p>	<p>グループの中で総理大臣になりそうな人は誰ですか？その理由は何ですか？ <small>グ ル ー プ の な か で 総 理 大 臣 に な り そ う な 人 は 誰 だ っ て す か ？ そ の り 由 は 何 だ っ て す か ？</small></p>	 <p>全員で歌を1曲歌う！ <small>ぜ ん い ん で う た を 1 き っ ぷ う た う ！</small></p>
 <p>全員で同じタイミングで手を3回たたこう！ <small>ぜ ん い ん で お っ ち た い じ ん ぎ じ ゅ う で て を 3 かい た た こ う ！</small></p>	 <p>一人ひとりに「ありがとう」の感謝の気持ちを伝えてください。 <small>ひ と り ひ と り に 「 あ り が と う 」 の 感 謝 の き づ け を つ た え て く だ さ い 。</small></p>	 <p>ゴール</p>
<p>グループの中でうさぎと話ができそうな人は誰ですか？その理由は何ですか？ <small>グ ル ー プ の な か で う さ ぎ と 話 が で き そ う な 人 は 誰 だ っ て す か ？ そ の り 由 は 何 だ っ て す か ？</small></p>	 <p>このグループで見えない共通点を1個探す！ <small>こ の グ ル ー プ で み え な い き ょ う じ ゅ う て ん を 1 こ ぐ さ ん ぞ ぐ ！</small></p>	<p>このグループに名前をつけるとしたら何ですか？ <small>こ の グ ル ー プ に な ま え を つ け る と し た ら 何 だ っ て す か ？</small></p>
 <p>全員であいこが1回できるまでじゃんけんをする！ <small>ぜ ん い ん で あ い こ が 1 かい で き る ま で じゃ ん け ん を す る ！</small></p>	 <p>一人ひとりから「がんばれ！」とはげましの言葉をもらってください。 <small>ひ と り ひ と り か ら 「 が ん ば れ ！ 」 と は げ ま し の こ ば ん を も ら っ て く だ さ い 。</small></p>	 <p>6マスすすむ</p>

(スゴ☆コミ)

<小学生バージョン>

<p>いま、ほ 欲しいものは 今、欲しいものは 何ですか？</p>	<p>まほう がつか 使えたら 魔法が使えたら 何をしますか？</p>
<p>ひとり 一人ひとりに 「がんばれ！」と はげましの言葉を 言ってください。</p>	<p>じぶん たからもの 自分の宝物は 何ですか？</p>
<p>このグループのよいと 思うところは 何ですか？</p>	<p>おとな になったら 大人になったら 何をしたい、何にな りたいですか？</p>
<p>このグループで 見える共通点を 3個探そう！</p>	<p>4マス すすむ</p>
<p>イライラすることやム カムカした時は、どう しますか？</p>	<p>にがて 苦手なこと、 にがて 苦手な食べ物は 何ですか？</p>

【ルール】

- ① 順番にサイコロをふって
コマをすすめ、止まったマ
スの質問に答えたり行動
したりする。
- ② 次の順番の人は、前の人
の答えに感想等を言って
からサイコロをふる。
(感想は良い話を)
- ③ 質問に答えることができ
ない場合は、パスをする
ことができる。
- ④ ゴール手前のマスで全員
揃うのを待ち、揃ったら
どのようにゴールするか
話し合ってからゴールし
て終了。
- ⑤ ♥マークの最初は、必ず
行うが2回目以降は自由
に考える。

【時間】 30分程度

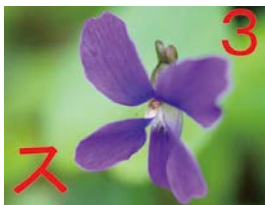
【対象】 小学生中学年以上

【人数】 4名～6名

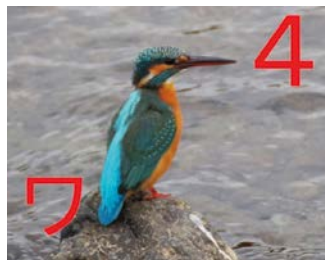
<資 料>

「花はどこへ行った」写真の作成例

スミレ（3枚）



カワセミ（4枚）



ハチ（2枚）



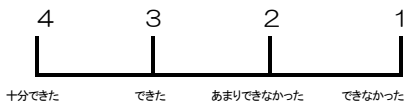
※L判の用紙に合わせて貼り付け、プリントアウトして使用します。

<資 料>

「質問しちゃってください」ふりかえり用紙

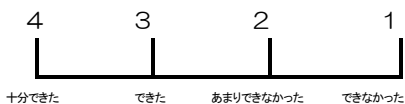
- 1 質問担当：必要情報を引き出す質問をすることができましたか？

(どのような点から？具体的に)



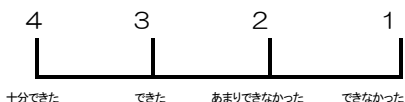
- 2 写真担当：視覚情報を的確に言語化することができましたか？

(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。

もっと知りたい方へ

参考文献

- 『楽しみながら信頼関係を築くゲーム集』高久啓吾著 学事出版
- 『今こそ学校にアドベンチャー教育を』
二宮孝・中山正秀・諸澄敏之共著 学事出版
- 『クラスのちからを生かす』
プロジェクトアドベンチャージャパン著 みくに出版
- 『グループのちからを生かす』
プロジェクトアドベンチャージャパン著 C.S.L.学習評価研究所
- 『対立がちからに』プロジェクトアドベンチャージャパン訳 みくに出版
- 『アドベンチャーグループカウンセリングの実践』
プロジェクトアドベンチャージャパン訳 C.S.L.学習評価研究所
- 『クラス全員がひとつになる 学級ゲーム&アクティビティ 100』
甲斐崎博史著 ナツメ社
- 『みんなのPA系ゲーム243』諸澄敏之編著 杏林書院
- 『アイスブレイク 出会いの仕掛け人になる』今村光章著 晶文社
- 『アイスブレイクベスト50』青木将幸著 ほんの森出版
- 『改訂 学校グループワーク・トレーニング』
日本学校GWT研究会著 図書文化社
- 『続・学校グループワーク・トレーニング』坂野公信監修 図書文化社
- 『学校グループワーク・トレーニング3』
日本学校GWT研究会編著 図書文化社
- 『学校グループワーク・トレーニング4』
日本学校GWT研究会編著 図書文化社
- 『キャンププログラム』（1・2）日本野外教育研究会編 杏林書院
- 『体験学習の手引き』神奈川県立青年の家（非売品）

これまでに神奈川県青少年指導者養成協議会で発行した資料

<配布中> (平成 29 年 3 月現在)

- 平成 27 年度 笑顔があふれる アイスブレイキング (DVD)
- 平成 26 年度 これで決まり☆使えるイラスト大全集 (CD ロム)
- 平成 25 年度 遊びのタネ・ネタ帳
 - 遊ぶ・つなぐ・工夫する・遊びサポーターの巻 -

在庫のあるものに限り、青少年の育成に関わる方にお配りしています。詳しくは、県立青少年センター指導者育成課までお問い合わせください。

<WEB でデータ公開中>

- 平成 24 年度 つくって、あるいて、新発見！
 - 地域を知る・楽しむ 歩くプログラムの作り方 -
- 平成 23 年度 楽しくすすめるグループワーク
 - 個と集団の気づきをうながす -
- 平成 22 年度 どこでもアウトドア
 - 初心者におすすめ！自然体験活動の手引き
- 平成 21 年度 JL(ジュニアリーダー)×I(私=育成者)
 - 意外に役立つ JL 育成ハンドブック
- 平成 18 年度 はじめのいっぽ
 - 活動で困ったときに役立つ、子どもサポーターハンドブック
- 平成 17 年度 地域活性化工場産「元気の缶詰」
 - 子ども・若者が主体的に参画するための活動プログラム集
- 平成 16 年度 子どもと大人の参画関係
 - 子ども・若者が主体的に参画するための活動事例集

冊子の配布は終了しましたが、収録データの一部を青少年センターのホームページからダウンロードしてご利用いただけます。

WEB サイト◆<http://www.pref.kanagawa.jp/cnt/f531226/>

あそびなま

“やってみる”から“はじまる” “つながる”

制作に関わった人たち

執筆 神奈川県青少年指導者養成協議会専門部会 委員
國武 恵（日本学校グループワーク・トレーニング研究会）
島田賢一（株式会社バンダイナムコエンターテインメント）
藤樫亮二（矢切幼稚園）

表紙デザイン 大伴亮介（イラストレーター／デザイナー）
1980年生まれ 東京都出身。
東京藝術大学デザイン科を卒業後、企業のデザイナーを経て
フリーランスに。様々な媒体へ向けたイラストの制作、キャ
ラクターやロゴ等のデザインをおこなっている。

WEBサイト◆ www.r-otomo.com

写真撮影協力 神奈川県子ども会連絡協議会 ジュニア・リーダーのみなさん
ボランティアのみなさん

編集 神奈川県青少年指導者養成協議会専門部会 事務局
川手隆生（神奈川県立青少年センター指導者育成課）
田倉弘明（同）
清水 功（同）
吉田忠利（同）
林 健児（同）
壁谷亜美（同）

発行

平成29年3月

神奈川県青少年指導者養成協議会

編集

神奈川県立青少年センター 指導者育成課

〒220-0044 神奈川県横浜市西区紅葉ヶ丘9-1

TEL◆ 045-263-4466

FAX◆ 045-242-8190

WEBサイト◆ www.pref.kanagawa.jp/cnt/f100221/

