

グループワークレクリエーション

～楽しみながらコミュニケーション能力を養う～

自然の中で、あたえられた課題をグループで解決していくゲームの中での協力の仕方やコミュニケーションの取り方、信頼関係作りなどを目的とした活動です。仲間とのグループづくりや学級づくりに有効です。

1 概要

- 対象：幼児～大人 人数は200名程度まで
- 時間：3時間（準備20分・実施120分・まとめ30分 片付け10分）
- 場所：人数規模に応じて選択（運動広場や多目的ホール、集会室など）

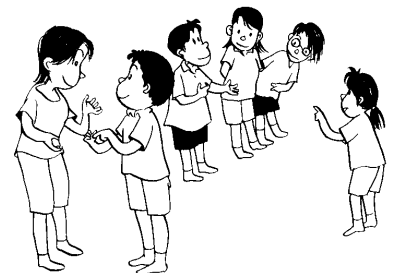
2 事前準備

- 三浦YMCAへ活動計画書の提出
 - ・実施時間、目的などを明記し、1ヶ月前までにご提出ください。
- 三浦YMCAのスタッフと内容確認
 - ・ご不明な点は、事前に下見またはお電話にてご相談ください。
 - ・三浦YMCAのスタッフが各クラス1名を目安に指導いたします。
- 必要物品（個人・団体の持ち物）
 - ◇汚れても良い服 ◇ストップウォッチ ◇水筒 ◇タオル など
- 村で貸し出だすことができるもの（例）
 - ◇レジャーシート ◇フラフープ ◇ボール など



3 展開方法

- (1) 課題の説明
グループ全員にゲームの目的とルール、安全上の注意を説明する。
- (2) 作戦タイム
課題の解決について話し合い、一つの解決策を決定する。
- (3) 試行
作戦に基づき、全員で挑戦する。うまくいかなければ作戦の立て直しを話し合う。
- (4) 課題達成
試行錯誤の結果、課題が達成される。
- (5) ふりかえり
なにが原因で失敗したのか、なにを転機にうまくいったのか、個人の感想を述べあってそこから学んだものや今後にかけることを共有します。ふりかえりシートを用いる場合もあります。



3 たとえばこんなゲーム

◆◆ 知恵の輪 HANDS/HUMAN KNOT ◆◆

1 課題

図のように全員が握手した混乱状態から、すっきりした輪になるようにもつれを解くこと。



◆◆ 日本列島 ALL ABOARD ◆◆

1 課題

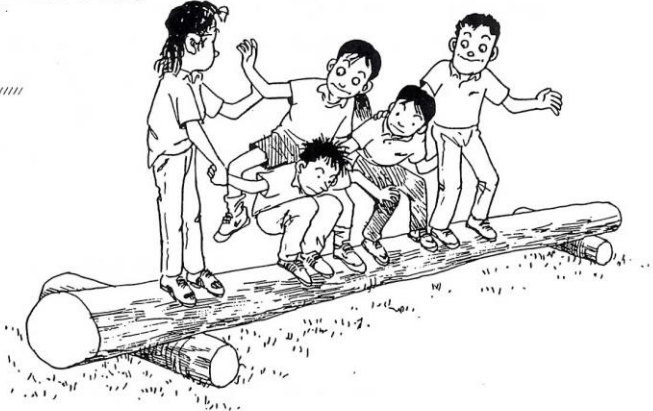
図のように、台の上に全員が10秒間乗っていること。



◆◆ ラインナップ T.P. SHUFFLE ◆◆

1 課題

図のように設置された丸太などに全員が乗り、地面に落ちずに生年月日などの指定の順番に並び変わることを。



◆◆ サークル・サークル CIRCLE THE CIRCLE ◆◆

1 課題

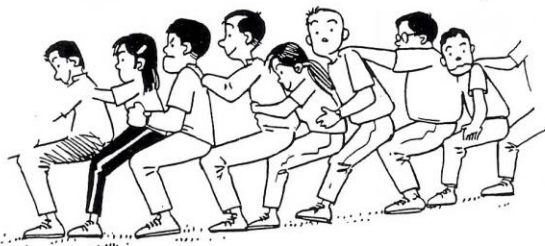
図のように、手をつないだ輪にフラフープを入れ、できるだけ早く一周させること。



◆◆ サークル・シット・ダウン CIRCLE SIT-DOWN ◆◆

課題

円状に腰掛けたまま、移動すること。



<展開方法によって目的はさまざま>

- ◇自己紹介・仲間意識=ゲームを楽しみながら、名前や共通の話題を覚えるプログラムです。
- ◇アイスブレイク =児童・生徒の緊張を和らげるプログラムです。
- ◇ローエレメント =お互いを認め合い、支え合いながら、協力して課題に取り組むプログラムです。
- ◇ハイエレメント =相手を信頼し、より高い課題へチャレンジするプログラムです。

できた、できなかったが目的ではありません。心が開きやすい自然の中で、課題を解決するために、自分の意見を言ったりまたは聞いたりする能力を発揮させ、普段感じる事がなかった仲間のすばらしい一面を見ることができたり、仲間が団結するとすごいパワーが生まれることに気づきます。