

32. イニシアティブゲーム (Initiative Games)

1. ねらい

グループで協力し一人では解決できない課題に取り組むことで、責任感や自己表現の力を育み、他者を理解し信頼する力や協力する力を身につけます。

2. 時期・時間

- ・年間を通じて活動可能です。
- ・1～3時間

3. 準備

自然の家で貸し出しできる物	利用者で準備する物
イニシアティブゲーム集	イニシアティブゲーム集参照

4. 活動内容

(1) 事前の準備

活動のねらい・プログラムでの位置づけ・グループの人数・グループ内の関係を考慮した上で、いくつかのゲームを組み合わせ活動の流れをデザインします。
また、それぞれのゲームを実施する場所や引率者の配置も事前に考えておきます。

(2) 活動場所

野外、プレイホール、なかよしホール、各研修室等

(3) 展開例

①全体のプラン

内 容 (3時間の場合)	目安時間
I. ゲームを行う場所や制限時間、全体の注意事項などを説明します。	10分
II. ゲームに取り組みます *最初は全体でゲームに取り組み途中でグループでの活動に移行すると、段階を経て効果的に進めることができます。	140分
III. 予定したゲームが終了したら、活動全体のふりかえりを行います。	30分

②活動のデザイン例 (全体のプランIIについて)

*活動のねらい：メンバーの緊張をほぐし、協力することの重要性を知ります。

段階	ねらい	時間
I. 《緊張をほぐす》	・一番最初に、メンバーや活動自体に対する緊張をほぐすため、取り組みやすいゲームをします。	20分
II. 《身体や気持ちの抑制をゆるめる》	・何かを表現したり、自分の殻を破るような活動を経験することで、グループの中での安心感を育みます。	20分
III. 《課題に挑戦する①》	・身体接触が大きかったり、グループでの協力が必要だったりする活動を取り入れます。また、後半にむけて各ゲームや、この活動全体に対する取り組み方等について、「ふりかえり」に時間をかけることも有意義な活動につながります。	60分
IV. 《課題に挑戦する②》	・大きな課題にじっくりと取り組むことで、グループで話し合う機会を得ます。また、試行錯誤を繰り返しながら挑戦することで、解決したときの達成感を味わいます。 *休憩は随時とってください。	40分

③ゲームの紹介（各段階に適したゲームを紹介します）

*人数はあくまでも目安です。対象やプログラムでの位置づけ、活動場所によって随時検討してください。また、少ない人数に適した活動はグループ別に行うなど工夫してください。

I. 《緊張をほぐす》

(i) なかま探し…緊張をほぐすには、とてもよい活動です。

人数：15人～

課題：出されたテーマに関して、自分と共通点をもつ『なかま』を探し、そのなかまでグループになります。

進行：1. 進行する者がテーマを伝えます。（例）生まれた月・好きな食べ物等
2. グループができれば、どういう「なかま」で集まったのかを聞いていきます。

(ii) ネームトス…顔や名前を覚えたり、声をかけるきっかけ作りができる活動です。

人数：6人～15人

課題：あたっても痛くないボールをキャッチボールしながら、自己紹介をします。

進行：1. みんなで円を作り、呼んで欲しい名前自己紹介をします。
2. スタートは誰でもかまいません。柔らかいボールをメンバーに向かって優しく投げ渡します。その時は、相手の呼んで欲しい名前で「○○さん」と呼びかけ、自分の名前を「□□です」と言いながら渡します。
3. 受け取った人は、「□□さん、ありがとう」とお礼を言い、同様に次の人へボールをまわします。
4. 慣れてきたら、ボールの数を増やすなどの工夫をしてください。ボールの種類を変える等すればより楽しくなります。

II. 《身体や気持ちの抑制をゆるめる》

(i) 進化ジャンケン…楽しみながら「恥ずかしさ」を打ち破る活動です。

人数：10人～

課題：ジャンケンに勝って、進化しながらその動物の物まねをします。

進行：1. 最初はみんな「ひよこ」になります。しゃがんで腕で小さな羽を作って「ぴよぴよ」と可愛らしく鳴きます。
2. ひよこはひよこ同士でジャンケンができ、勝てば「かに」になれます。
3. 「かに」になれば「かに」同士ジャンケンをして勝てば「カモメ」、負ければ「ひよこ」になります。
4. 同様に次は、「ゴリラ」に…。「ひよこ」→「かに」→「かもめ」→「ゴリラ」→「人間」に変わっていきます。振り付けは自由に決めてください。

(ii) ルックアップ・ルックダウン…大きなリアクションをしたり、視線をあわせたりすることで相手との距離を縮める活動です。

人数：6人～視線の行方がはっきりわかるまで

課題：自分を見てくれそうな人を狙って視線をとばし、目と目を合わせます。

進行：1. 視線の行方がはっきり分かる程度的人数で、円をつくります。
2. リーダーが「ルック・アップ」、「ルック・ダウン」の号令にあわせて、全員顔を上げ下げします。
3. 顔を上げた時に必ず誰かの目を見るようにします。
4. 視線をあわせることができれば、「うわあ～」っと叫びながら円の外に飛び出します。
*叫ぶことが難しい段階の場合は、目と目が合った者同士で握手でもOKです。
5. 抜けた人が新たな円を作り、互いの円を出入りできるようにすると延々と続けることができます。

III. 《課題に挑戦する①》

(i) ラインナップ…声を掛けたり相談したり、身体接触も少し大きくなる活動です。

人数：6人～15人

課題：平均台や安定した丸太等の上に一列に並び、台の上から降りることなく誕生日や名前五十音順に並び替わります。

進行：1. 参加者は適当に平均台等の上に並びます。
2. 並び順番のテーマを発表し、その順番に並び変わります。
3. この時、一人でも台から落ちたら最初からやり直しとします。
4. 並びかわる時に『声を使わないで』というルールを足しても結構です。

(ii) 日本列島…みんなの力と意識を一つにすることができる活動です。

人数：6人～15人

課題：決められた陣地の上に、全ての参加者が10秒間乗る。その時、誰も地面に触れてはいけません。

進行：1. 全員が立つには狭い陣地を指定します。(切り株の上や新聞紙、レンガ等
*陣地の大きさを変えられるとルールに段階をつけられます。)

2. 範囲が指定できたら、その上に全員入れるようにします。

3. この時、一人でも地面に触れてはいけません。

4. 全員が陣地の上に入ることができたら、10秒間カウントします。

5. 課題が達成できたら、陣地を小さくして再度挑戦しても結構です。

IV. 《課題に挑戦する②》

(i) 魔法の絨毯…作戦が重要、もちろん力を合わせないと出来ない活動です。

人数：6人～10人

課題：1枚のシートに全員が乗ったまま、そのシートを裏返します。

進行：1. 1枚のシートに全員が乗ります。シートは、全員が乗れるくらいの大きさにします。

2. そのまま、誰も地面に触れることなくシートを裏返します。

(ii) クモの巣…メンバーと協力し、信頼して支えあうことを経験できる活動です。

人数：6人～15人

課題：クモの巣に触れずに、参加者全員が巣を通りぬけて反対側に脱出します。

進行：1. 木の間等に、ゴム紐を用いてクモの巣を作ります。この時、穴の高さや大きさを様々にします。穴の数は人数分+ α 作り、選択の余地を持たせた方が良いでしょう。

2. クモの巣の片方に全員集まり、巣の穴を通り抜けて反対側に移動します。その際、一つの穴には一人しか通りぬけることができません。通り抜けた人は反対側から手伝うことができます。また、誰かがクモの巣に触れたら最初からやり直します。

5. 留意点

1) 活動を指導する際

・指導者は、課題を解決するアドバイスやグループ内の関係についての指示は基本的に行いません。指導者は、事前にゲームを体験するようにしてください。その過程で進め方や指導のポイントを確認でき、より有意義な活動にすることができます。

・課題を解決できたかどうかよりも、解決に向かうプロセスに着目します。

・活動前にストレッチを実施し、活動中も安全面に注意する。危険回避のための指示・サポートは行います。危険な方法で課題を解決しようとした場合はストップさせます。魔法の絨毯やクモの巣など、メンバーを支え合う状況が予測される活動の安全管理は十分に注意してください。事前に相手を支える活動(トラストフォール2人組・3人組みやリフト等)を取り入れるといった配慮も必要です。

・ルールの設定や判定は明確にする。ルールの設定は参加者の状況を考慮した上で、課題解決可能な範囲にします。また、ある程度活動が軌道にのってきた場合は、参加者の活動にかけるとモチベーションを下げないためにも「やり直し」を連発せず、「警告」ととどめる等の配慮も大切です。

2) ふりかえりについて

・活動を通して体験したことをふりかえる機会を作ることが重要です。体験の過程には、いろいろな経験や感情が生まれています。参加者自身がそれらのことに気づきやすくしてあげることが大切です。その際、各グループのふりかえりを促進する者がいれば、その場に応じて参加者への問いかけをすることができ、より有意義な時間にすることができます。

・各グループにふりかえりを促進する者がつけない場合は、ねらいに基づき参加者の気づきを導き出す『ふりかえりシート』を作成しておきます。シートに記入する形で実施すると、参加者が自分の気持ちをふりかえりやすくなります。また、そのシートをもとにグループ内でのふりかえりをするすることで、スムーズに深く実施することができます。

・各自のふりかえりが終わった後に、ねらいに沿った話し合いを実施する。その際には、メンバーの気づきを大切に、指導者はその発表に対し簡単なコメントをします。