

# グループチャレンジ

グループで様々な課題（ゲーム）に取り組み、「挑戦⇒失敗⇒改善⇒成功」プロセスの繰り返しによるグループの成長を実感できます。宿泊プログラムの導入に最適です。



## ねらいとして考えられるもの

- ・ トライ＆サクセス（挑戦と成功）の繰り返しによるグループの成長を実感する
- ・ メンバーでアイデアを出し合い、全員で協力してチャレンジする意識を高める

## 可能な活動場所

第1ファイア場、つどいの広場、こもれび広場、木の広場など（人数やポイント数によって異なる）  
※雨天時はプレイホールにて一部実施可能

| 所員の指導 | 対象    | 月  | 人数     | 所要時間          | 費用                |
|-------|-------|----|--------|---------------|-------------------|
| 指導可*1 | 4年生以上 | 通年 | 10～80人 | 1時間半～<br>2時間半 | 指導員講師料<br>(人数による) |

## 団体に準備するもの

時計（グループごと）、筆記用具、  
救急セット

## げんきプラザが準備するもの

クリップボード、地図、チャレンジシート、各ゲーム備品、各  
ゲーム指示書（マニュアル）

## 実施要領

**準備**（1グループ8～10人程度）

- ① 職員と団体指導者による打合せ（ルールの確認、配置の決定、指導方法の伝達）
- ② 各ゲーム備品の設置

## 導入

- ① 動機づけ（上記「ねらい…」下記「指導のポイント」参照）
- ② グループごとに地図・チャレンジシートを配布
- ③ ルールの説明（時間、場所、地図、チャレンジシートの使い方）
- ④ 安全上の注意（下記「留意点」参照）

## 実施

- ① グループごとに地図を見て、各ゲームのポイントに移動する
- ② 【無人ポイント】ポイントに置かれた指示書に従い、制限時間または規定回数内にゲームにチャレンジし、クリアしたらチャレンジシートに○を記入する。
- ③ 【有人ポイント】指導員の指示に従い、制限時間または規定回数内にゲームにチャレンジし、クリアしたらチャレンジシートに指導員のサインをもらう。
- ④ 制限時間内または規定回数内にクリアできなかった場合、他のポイントに移動する。同一ゲームへの連続チャレンジは不可。
- ⑤ 集合時間になったらチャレンジ中のゲームが終了次第、集合場所に集合する。

## 片付け

- ① 集合時間になり、最後のチャレンジが終了したら、各ゲーム備品を集合場所に移動する。

## まとめ

- ① グループごとに得点を集計し、結果を発表する
- ② グループごとにふりかえりの時間を持ち、各ゲームの成功の要因や、試行錯誤の結果成功した時の気持ちなどについて話し合う
- ③ 話し合いで出たポイントをチャレンジシートの裏面に記入してまとめ、グループごとに発表する
- ④ 下記「指導のポイント」を参考に、団体指導者から今後につながる内容の総括を伝える

### ゲーム一覧(例) ※のゲームは指導員による指導が必要

- ・ フープリレー (輪になって手をつなぎ、時間内にフラフープを一周させる)
- ・ フープくぐり (全員で時間内にフラフープをくぐる)
- ・ ビーチボールトス (時間内に規定回数以上ボールをトスする)
- ・ しりとり回し (時間内にしりとりを2周する)
- ・ 背中の伝言ゲーム (指で背中に指定された文字を書いて伝える)
- ・ 長縄跳び (時間内に全員で、規定回数以上連続で跳ぶ)
- ・ 関所破り※ (指導員と一人ずつじゃんけんして、制限時間内に全員勝つ)
- ・ チクタクボン※ (輪になって制限時間内に合言葉を間違えないように全員で言う)
- ・ ビートファイブ※ (輪になって制限時間内に全員同じ動作を間違えないように行う)
- ・ グループジャグ※ (制限時間内に全員で順番にボールを回す)
- ・ スタンドアップ※ (全員で腕を組んですわり、時間内に一斉に立ち上がる)
- ・ 10人11脚※ (全員の足を結んで、時間内にスタートからゴールまで到達する)
- ・ ラインアップ※ (丸太の上に全員乗り、落ちないように指定された順番に並び替わる)
- ・ オールアボード※ (全員で板の上に乗る、落ちないように10秒数える)
- ・ Aフレーム※ (角材の上に全員乗り、落ちないように指定された順番に並び替わる)
- ・ パイプライン※ (パイプを使ってゴールまで落とさないようにビー玉を運ぶ)
- ・ ステッピングストーン※ (お風呂イスを使って、落ちないように目標地点に到達する)
- ・ キーパンチャー※ (時間内に全員で番号シートを踏み抜けてスタート地点へ戻る)
- ・

### 留意点

- ① 指導が必要なゲームは、施設職員または団体指導者で指導を行う。人数が足りない場合、外部指導者の斡旋も可能 (講師料半日 5,000 円、要事前調整)
- ② ゲームによってはバランスを崩して転倒したり、落下したりする危険性があるため、指導員は参加者の安全確保を第一に考え、事故を未然に防げるような位置に立って見守る
- ③ 指導員はゲームのルール以外のアドバイス等は基本的に行わない。ルールを緩和したり、答えに導くアドバイスを行うと、挑戦⇒失敗⇒改善⇒成功の過程が失われ、アクティビティ本来の意味を失うので注意する。

### 指導のポイント・展開のアイデア

- ・ グループの協力とは、誰かひとりのリーダーの意見に全員が従うことではなく、全員が意見を出し合い、それぞれがグループのためにできることを考えて行動した結果生まれるもの。
- ・ 失敗することは悪いことではない。どうして失敗したのかを考え、試行錯誤して成功することが、グループの経験値につながる。
- ・ 到底クリアできないと思っていたことが、グループみんなのアイデアや協力でクリアできた時の喜び。その時の気持ちや姿勢を忘れず、以後のプログラムに取り組む。

\*1 指導可能時間は 9:15~11:45 13:00~17:00 です。指導希望団体が重なる場合等、ご要望に添えない場合や、団体指導者にお問い合わせすることがあります。