

アイスブレイクゲーム

「楽しさは学びのチカラ」 楽しいゲームで体と心の緊張をほぐし、参加者同士の距離を縮めて、活動へのモチベーションを高めます。体験活動の前の導入や、朝のウォーミングアップに最適です。



ねらいとして考えられるもの

- ・ メンバーの心と体の緊張を解きほぐす。
- ・ メンバー同士の距離を縮め、活動へのモチベーションを高める。

可能な活動場所

第1ファイア場、つどいの広場、プレイホール、屋上など（人数によって異なる）

所員の指導	対象	月	人数	所要時間	費用
指導可*1	小学生以上	通年	10~80人	10~30分	無料

団体が準備するもの

救急セット

げんきプラザが準備するもの

剣（道場破り）、ストップウォッチ（インパルス）

実施要領

準備

- ① 職員と団体指導者による打合せ（人数・時間・内容の確認）
- ② 危険箇所の確認、除去可能なもの（石や枝、備品、手荷物など）を除去

実施

- ① ファシリテーター（所員）自己紹介 ※キャンプネーム
- ② ゲーム実施。時間を見ながら種類や数を調節。
- ③ 終了。終わりのあいさつ

ゲーム一覧（例）

ジャンル①ファシリテーター⇄全員

- ・ グーパー（ファシリテーターの合図で、胸：左手グーと前：右手パーを入れ替える）
- ・ あとだしじゃんけん（後出でファシリテーターに勝つ→あいこ→負ける）
- ・ 命令ゲーム（“命令”の後の指示にのみ従う。例：命令！右手を上げてください）
- ・ 道場破り（ファシリテーターの剣の動きに合わせて、体を動かして避ける）

ジャンル②全員シャッフル

- ・ 勝った人・負けた人（ランダムにじゃんけんをして、勝った人！負けた人！の返事が小さい方が罰ゲーム）
- ・ 進化じゃんけん（最初全員ゴキブリ、勝つとカエル→ニワトリ→人間に、負けると一段階戻る）
- ・ じゃんけんチャンピオン（ランダムにじゃんけんをして、5回勝った人から列に並ぶ）
- ・ 全員鬼ごっこ（タッチされた人から座っていき、最後まで残った人がチャンピオン）

ジャンル③グルーピング/スキンシップ

- ・ ナンバーコール（ファシリテーターの合図に合わせて手拍子し、回数と同じ人数で集まる）
- ・ キャッチ（全員で輪になり、キャッチの合図で右手：隣の人につかまれないように逃げる/左手：隣の人を指をつかむ）
- ・ インパルス（全員輪になって手をつなぎ、ファシリテーターが握った方の順番に握っていき、戻ってきたらゴール）
- ・ カエルのうた（全員輪になって、リズムに合わせて隣の人をたたき、慣れてきたらカエルの歌に合わせる）

留意点

- ① ゲームによっては参加者同士がぶつかったり、転倒する危険性があるため、十分な広さがある場所で行い、周囲に配慮するよう参加者に伝える。
- ② ファシリテーター以外の団体指導者は、活動範囲の限定や、体調不良者などゲームに加われない（加わりたくない）参加者のケアを行う。

指導のポイント・展開のアイデア

- ・ 「楽しさは学びのチカラ」。楽しむ気持ちがないと、せっかくの機会にたくさんのことが学べない。一生に一度だけのこの宿泊学習をみんなで楽しもう。
- ・ キャンプはみんなで作るもの。「楽しませる⇒楽しませられる」ではなく、ひとりひとりの楽しもう！という気持ちが大事。不安な時や緊張している時ほど、大きな声で体を動かそう。

*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、団体指導者をお願いすることがあります。