

わくわく冒険ゲーム

課題解決型ゲーム『グループチャレンジ』を幼児向けにアレンジしたアクティビティです。グループのみんなで力を合わせ、様々な課題（ゲーム）に取り組みます。わかりやすいストーリー仕立てになっており、各課題は紙芝居パネルで表示し子供たちが楽しく活動できるような工夫を凝らしました。

年長から小学校低学年向けです。特別支援学校も活用できます。



| | | | |
|-----|---------------------|------|----|
| 対象 | 年長以上 | 実施時期 | 通年 |
| 持ち物 | スタンプシート（HPよりダウンロード） | | |

ストーリー

ここは名栗の国。昔々はきれいな『虹色の塔』がたっていました。

しかし、ある日魔法使いが『虹色の塔』を壊してしまいました。国王の『ナグリン王』は、みんなの力で『虹色の塔』を直してほしいとたのみます。

しかし、『虹色の塔』に行くにはいろいろな冒険が待っています。はたしてみんなの力で、『虹色の塔』は直せるのでしょうか？

・・・さてさて、わくわく冒険ゲームの始まりです！

ねらい

- ・いろいろなゲームを楽しみながら、物事をやり遂げようとする気持ちを持つ。
- ・友達と楽しく活動する中で、共通の目的を見出し、工夫したり協力する。
- ・友達とのかかわりを深める。

実施の流れ

準備 （1グループ5、6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）30分程度
- ② 各ゲーム備品の設置

導入

- ① 動機づけ：『ナグリン王』の紙芝居
- ② グループごとにスタンプシートを配布
- ③ 安全上の注意（下記「留意点」参照）

実施

- ① グループごとに、各ポイントに行き、紙芝居を持った指導者が指示を出します。
- ② ゲームにチャレンジし、クリアしたらスタンプシートにスタンプを押してもらいます。
- ③ 全てのスタンプが集まったら、『虹の塔』の缶を積み上げることができます。

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します。

まとめ

- ・感想発表等

留意点

- ① 指導者は、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りましょう。
- ② 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ようにしましょう。