

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。



対象	実施時期	定員	所要時間
4年生以上	通年	10～120人	2時間～3時間
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） ※雨天時は館内にて実施可能。ただし、雨天時のみの実施は不可。			
利用者持ち物		プラザ貸し出し備品	
時計（グループごと）・筆記用具・救急セット・地図・チャレンジシート・ゲーム指示書（マニュアル） については事前発送		クリップボード・各ゲーム備品	

ねらい

- ・ 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。

実施の流れ

準備（1グループ8～10人程度）

- ① 当所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（上記「ねらい」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）

以降は、各団体で進行

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します。
- 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○を記入します。
- ③ 【有人ポイント】指導者の指示に従い、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者のサインをもらいます。

- 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します。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、集合場所に集合します。

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

- ① グループごとに得点を集計し、結果を発表します。
- 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います。
- 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します。
- 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ます。

ゲーム一覧(例) ※のゲームは指導者による指導が必要

- ・ 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※（1回全員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）
- ・ 数字にステップ※（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）
- ・ 危険物処理※
- ・ フープくぐり※
- ・ あやとり※
- ・ 魔法のじゅうたん※
- ・ 人間知恵の輪※

留意点

- ① 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、団体指導者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りましょう。
- ② 団体指導者はゲームのルール以外のアドバイス等は基本的に行いません。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しましょう。