

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 (準備、ふりかえりを含む)
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） ※雨天時は午後であれば館内にて実施可能。			
利用者持ち物		プラザ貸し出し備品	
時計・バインダー・筆記用具・水筒・帽子・滑りづらい靴・救急セット 【プラザから事前発送】地図・チャレンジシート・ポイント指導マニュアル		各ポイント備品	

ねらい

- ・ トライ&エラー（挑戦と失敗）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10人程度）

- ① 実施の30分前から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）
※打合せを児童が昼食をとっている時間や活動の準備時間に充てることも可能です。
- ② 各ゲーム備品の設置

※職員による全体説明はありません。

以降は、各団体で進行してください。

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）

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】

ポイントに設置された指示書に従い、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。

※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。

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です。

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、各ゲームの備品を事務室に戻してください。

② 当日の打合せ時にお渡しする「貸出備品表」をもとに、備品が全てそろっているかを確認し、事務室の職員へ報告してください。

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「留意点」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。

ポイント一覧 ※以下、有人ポイント

- ・ 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）
- ・ 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）
- ・ 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）
- ・ 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）
- ・ 危険物処理（ひもだけを使って危険物に見立てたペットボトルを移動させる）
- ・ 私は誰でしょう（背中に貼られている生き物を当てる）
- ・ ジェスチャーゲーム（回答者が他のメンバーのジェスチャーをもとに、正解を考える）

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終了後、グループの良い点や改善点など、気付いたことを肯定的に伝えると、チームビルディングとしてより効果を得ることができます。