

## ＜チームワークゲーム＞

- 1 概要 参加者どうしが協力して課題を解決する活動。声をかけ合い、楽しみながら、創意工夫して課題を解決していく喜びを味わうことができる。いくつかの種類があり、目的に応じて組み合わせることで、グループ内の人間関係を深めることができる。
- 2 対象 小学校3年生以上
- 3 時間 1種類につき15分～20程度
- 4 人数 1グループ5～10人程度
- 5 準備物 運動のできる服装、靴（室内の場合、体育館シューズ等）  
【ふれあいセンターで準備する物】 各種用具、ストップウォッチ等
- 6 実施場所 つどいの広場・プレイホール
- 7 留意事項 (1) 引率者は事前に、参加者の実態や目的についてセンター職員と話し合い、行うゲームの種類を決定する。  
(2) 目的に応じて、グループ分けを行う。事前にグループを決めておき、当日、レクリエーションを進めながらグループをつくる。
- 8 進め方 チームワークゲームは、設定された課題に対して参加者一人一人の持ち味や能力を出し合い、グループで協力して解決するプログラムである。
  - 課題の解決方法には正解がない。参加者全員がそれぞれの持ち味を出し合い、一つになって取り組むことが大切である。
  - 課題解決の過程においてグループ内でのコミュニケーションが活発になり、信頼感や協調性が生まれ、仲間づくりに大変効果的である。
  - 自然の中で行うことにより、参加者の冒険心をそそり、変化に富んだ内容になる。
- 9 支援のポイント
  - ・ 各課題の目的、やり方、ルール等について熟知しておきます。
  - ・ 自然環境やグループの特徴等の状況に対応できるように、やり方やルールの応用型を準備しておきます。
  - ・ 参加者自身が自分たちの力だけで挑戦できるように、参加者のレベル（年齢、体力、男女比経験等）に配慮した課題を選びます。
  - ・ 出来る限り、最後までやりとげるようにします。
  - ・ 課題は、「易しい」から「難しい」、「単純」から「複雑」という具合に配列します。

- ・ 時間制限を設けたり、ストーリーを作ったり、他のグループの解決時間を紹介する等、課題解決に対する参加者の意欲を高めるように工夫します。引率者（スタッフ）は、見守る立場にあります。行き過ぎた助言は、参加者のユニークなアイデアや好ましい人間関係、課題を達成したときの満足感等を奪ってしまうこととなります。
- ・ 引率者（スタッフ）は、常に安全面について配慮します。
- ・ 課題を解決したら、その成功を喜んであげます。なぜ成功したのか、他に方法はなかったのか、全員が協力していたか等のふり返りの時間を設けます。

## 10 活動の流れ（例）

- (1) 課題の認知，受容…グループに対して課題を提示します。
- (2) 課題の分析，思考…課題解決の方法をグループで考えます。
- (3) 課題解決の計画……参加者のアイデアを持ち寄り，解決方法を決定します。
- (4) 課題解決の実施……解決方法に従って解決していきます。うまく解決できないときは，(2)に戻ります。
- (5) 課題解決……課題が達成されます。
- (6) ふりかえり……グループがどのように動いたかを振り返ります。

## 11 チームワークゲームの例

（★…活動の導入向き / ★★…活動の中盤向き / ★★★…活動の終末向き）

### (1) UFO着地（★）

竹輪を全員の指先（第一関節のあたり）で支え，指をはなさず地面に着陸させる。

【ポイント】誰かの指がはなれてしまったら，最初からやり直す。（指はピストルの形）  
輪を下げる方法について話し合い・工夫する。  
5人以上がよい。大人数が面白い。

【準備】竹輪（各グループ1本）



### (2) トランポリン（★）

シートのはしをみんなで持って引っ張り，その中心にボールを乗せる。このシートをトランポリンの代わりにして，ボールを高く飛ばす。

【ポイント】みんなの息を合わせないとうまく飛ばない。  
10回飛ばせたらクリア。  
落ちてしまったら最初からなどルールを決める。

【準備】シート，柔らかいボール

(3) 硫酸の川 (★)

グループに与えられた足場（段ボール片）だけを使って、メンバー全員が川（川に想定した部分・10メートル程度）を渡る。

【ポイント】足場（段ボール片）は体から離れると流されてしまう。

足場は人数よりもちょっと少なめがよい。

誰かが落ちてしまったら、最初からやり直し。

※ 対象年齢に合わせて変えてよい。

【準備】段ボール片（数枚）



(4) パイプライン (★★)

1人1つずつパイプを持ち、スタートからゴールまで協力してボールを運ぶ。

【ポイント】途中でボールが落ちてしまうと、最初からやり直し。

ボールを持ったまま移動してはいけない。

状況に応じて、話し合う短い時間を設定する。

【準備】パイプ、ピンポン球、ゴール（空き缶等）



(5) フラフープリレー (★★)

手をつなぎ、大きな円をつくって、1カ所にフラフープをいれる。手を離さずに、フラフープを一周させる。

【ポイント】時間を計り、タイムをどこまで縮めることができるか挑戦させる。

どうすれば早く1周させることができるか話し合わせる。

【準備】フラフープ

※ ロープの輪で行うと、難易度が上がる。



(6) 人間知恵の輪 (★★)

まず6~8人名程度の人数で円になる。両隣の人以外の人と手をつなぎます。ただし、同じ人をつないではいけない。手をつなぐとき、順序よく直前の上でつなぐようにしていくと、ほどけやすくなる。みんなの手がからまっている状態なので、お互いに声をかけあって、くぐったり、またいだりしながら、1つの大きな円にする。 ※ 内向き、外向きの人がいる。

【ポイント】スタート時点で、円がふたつになっていないかを確認する。

例：誰かが1回つないでいる手をギュっとにぎり、握られた人はその反対の手をギュっとにぎって伝えていく。

全員の手をまわって最初に握った人に帰って来たら、円が1重であるとわかる。

手は離さない。ねじれた場合、つなぎ替えるのはよい。

【準備】特になし



(7) 日本列島 (★★★)

狭い土地(新聞紙)の上に、メンバー全員が乗り10秒数える。

【ポイント】みんなで話し合い、地面に足がつかないように工夫する。

※ 新聞紙大→小へ変え、課題を難しくする。

【準備】新聞紙1枚



(8) 一本橋 (★★★)

二組に分かれ、一本橋の両端に立ち、橋から落ちないように移動して入れ替わる。

【ポイント】入れ替わる方法について工夫する。

一列で橋に立ち、誕生日や名前順に並びかえるバリエーションなどもある。

【準備】一本橋(角材2本を並べたもの)



(9) ムカデ競争 (★★)

スタートラインを背にして縦一列に、膝を立てて班で一列になって座り、それぞれ背中を向けている人の足首をしっかり握って競走する。

【ポイント】足首を離してムカデが切れたら、スタート地点に戻って再スタートする。みんなで声を合わせてリズムを取ることが大切。「前進のみ (S→G)」や「周回 (目印を回ってくる)」「バックで戻ってくる」などのバリエーションで楽しめる。

【準備】 笛、折り返し用のコーン (パイプいす)



(10) タグマッチ (★)

タグ (布) を腰にはさみ、左 (右) 手どうしをつなぐ。合図と同時に、相手のタグを取り合う。早く取った人の勝ちとなる。

【ポイント】腰にはさむタグの長さをそろえる。手を放してはいけない。

【準備】 笛、ストップウォッチ、タグ (布)



(11) ネットパスラリー (シートで遊ぶ) (★★)

ネットにボールを載せて持ち、ペア2組で向かい合い、ネットの上のボールを交換する。

【ポイント】ニュートラルゾーンに踏み入らないようにする。ネット (シート) の大きさに合わせて人数を調整する。人数が多くなるほど難易度が上がる。

【準備】 ネット (シート)、ボール、ストップウォッチ



(12) リングテニス (★★)

向かい合ったペアがリングを1個ずつ持ち、かけ声をあわせ、全員でリングをスローイングし、お互いのパートナーが投げたリングをキャッチする。(リングの交換)

【ポイント】アンダーハンドでスローイングする。

スローイングとキャッチングは必ず片手で行う。

掛け声に合わせて一斉に行う。

リングが1個でも地面に落ちたらアウトとなる。

全員がミスなくキャッチできた時にカウントする。

【準備】 リング

