

ゲーム プログラム

基本は「楽しめる」ゲームではありますが、どんな目的でおこなうのかによって、展開方法や投げかけ方、各ゲームの組み合わせを変えて実施できる、活用範囲の広いプログラムです。
また、「楽しかった」で終わらせない「ふりかえり」の方法もポイントになります。

(1) ゲームプログラムのねらい

○知り合うきっかけとして

比較的簡単で楽しいゲームをおこなうことによって、メンバー同士の緊張を和らげ、打ち解けた雰囲気の中で、次のプログラムに移行できます。初めて会うもの同士がグループを組んだ時に特に有効です。

○コミュニケーションづくりとして

問題を解決していく過程で、自分の考えを相手に伝えたり、相手の話を聞いたりすることによって、お互いの意志や感情のやりとりといったコミュニケーションを図る機会となります。



○仲間との信頼関係を気づくきっかけとして

ゲームの中には、自分の身体面や精神面の安全を他のメンバーに委ねることなどがあり、それによって、お互いの信頼関係が深まります。

○問題解決能力を養うきっかけとして

難しい課題に直面することによって、メンバー全員が協力し、試行錯誤を繰り返しながら、問題を解決する能力を養う機会となります。

(2) 足柄ふれあいの村のゲームプログラム

【時間】 1時間～3時間程度（個々のプログラムによって異なります）

【活動場所】 村内各域（丸太の森等の村外でできるものもあります）

【メニュー】 ◇各種ゲーム

ディスクゴルフ	対象：小中学生	2時間以上
フライングディスクを、目標のゴールのカゴに何回（何投）で入れられるかを競うゲームです。ディスクの投げ方を練習してから、森の中のコースを回ります		
森の人生ゲーム	対象：小中学生	2時間以上
森の中を仲間と協力しながら回り、自然とふれあい、数々の難問ポイントの課題に楽しく取り組みましょう		
足柄の秘宝	対象：小中学生	2時間以上
森の中に設置されたポイントを回り、課題にグループ全員で取り組むポイントラリー形式のイニシアティブゲームです。対象によって課題の内容を変更して実施します		

※対象はあくまでも目安です、また時間には準備や片づけを含みます

【メニュー】◇ゲームの素材（対象や時間により、独自の組合せで使用します）



チャレンジ野外ゲーム	より多くの得点を稼ぐ方法を話し合うことにより、コミュニケーションを図るのに有効です
チャレンジ室内ゲーム	
イニシアティブゲーム（屋外編）	活動の過程やふりかえりを重視することにより、問題解決能力を育てるのに有効です
イニシアティブゲーム（室内編）	
昔遊び	昔の子どもたちの遊び体験です

(3) ゲームプログラムの進め方と留意点

事前

【実施の申込み】

- ・対象に合わせたプログラムを決定し、活動計画書に記入します
- ・他団体とのプログラムの重複等を確認します

準備

【下見】

- ・場所やコースを下見します
- ・参加者の体力や、実施場所に合わせてゲームの組合せを決めます

【準備】

- ・地図などをコピーします（グループ数）
- ・雨天時の対応を決めておきます

実施

【実施】

- ・ルール（マナー）の確認をします
- ・プログラムの注意点の説明をします

ふりかえり

【ふりかえり】

- ・体験してどう感じたかを発表しあい、主観的に「思った、感じた」ことを、他の参加者と共有し、意見交換します

終了後

【健康チェック】

- ・ケガや体調不良などの確認をします

留意点

- ・屋外で実施する場合、足下は必ずしも整地されているところばかりではないことを、事前に十分注意するよう、伝えます
- ・参加者がルールをきちんと理解しないと、展開にズレができ、不満が生じることがありますので、話を聞かせる体勢づくりや状況を整えることが大切です
- ・ゲームによっては小雨でも実施できますので、時間を短くしたり、服装に留意させるなどしておこないましょう