

イニシアティブゲーム野外編

【ねらい】 課題解決の過程において、自分の考えを他のメンバーに伝えたり、あるいは、他のメンバーの話聞く機会を持つことにより、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はかる機会とします。

【時間】 1ゲーム10分程度

【人数】 5～10人程度のグループ単位で実施

【活動場所】 村内
※この資料は、野外でもおこないやすいゲームを選んで掲載しました。室内での実施も問題ありません。

【活用方法】 ①コミュニケーション能力の向上等を目的として、ゲームを組合せて2時間のプログラムとして実施する
②雰囲気作りや協力性の向上等を目的として、ゲームを1つ実施してから野外炊事などのプログラムに入る。

【進め方】

事前準備

①実施場所の下見をします

point

- 足下の危ない場所はないですか？
- 広さは充分ですか？

②ゲームとそれをおこなう広場(位置)を決定します

point

- そのゲームは、グループの人数で実施可能ですか？
- そのゲームは、対象年齢にあっていますか？
- そのゲームと実施場所はあっていますか？

③スタッフの配置を決定し、事前にスタッフのみでゲームを体験します

point

実施

- 事故のないように準備運動をしましょう
- 全員がきちんと理解できるように、問題はゆっくりと正確に伝えましょう
- 興味が持てるような「仮定の状況」を設定しましょう
- 目標時間を設定させるなどして、うまく動機づけをおこないましょう
- グループの主体性を重んじ、過度なアドバイスは控えましょう
- 行動する前にグループで話し合いをするように促しましょう
- 失敗で終わらないように(成功するように)、難易度を調整しましょう
- 良かったところ、反省するところ、もっと工夫できそうなところなど、「ふりかえり」をおこないましょう

「人間知恵の輪」



ねらい：協力、問題解決
場所：地面の平らな場所
人数：10人～
対象：小学校高学年～
道具：特になし

1. 課題
全員が握手した混乱状態から、スッキリした輪になるようにもつれを解くこと。
2. ルール
つないでいる手を握りかえてもかまいませんが、離してはいけません。
3. 手順
①全員が中心を向いて、小さな円になります。
②それぞれ右手(左手)を出して、誰かと握手します
③次に左手(右手)を出して、すでに握手している人以外の人と握手をします。
④任意の人から握手をギュッと握り、それを受けた人はギュッと次の人に送って輪が一重か確認をします。
4. 注意
無理に引っ張ったりして、手首など痛めないように注意します。
5. 応用
「目隠しをして」「無言で」など

「日本列島」



場所：地面の平らな場所
人数：6～8人
対象：小学校高学年～
道具：フラフープ

1. 課題
地面に置かれたフープの中に、全員が10秒間立ち続けること。
2. ルール
身体の一部がフープの外の地面についたら、初めからやり直します。
3. 注意
①異なるサイズのフープを用意し、大きな物から小さな物へと変えていきます。
(対象の人数・体力を考慮して変えます。)
②指導者は転倒にそなえて補助に入ります。
4. 応用
①適当な切り株や地面に書いた円、ロープを結んだものでもできます。
(新聞紙を使う場合、滑りやすい場所はは要注意)
②無言でやってみるなど

「スタンドアップ」

1. 課題

円になって腰をおろした状態から、となりの人と足を接したまま手を取り合って同時に立ち上がること。



2. 注意

倒れるとき、他人を巻き込まないようにします。

3. ポイント

最初に2人組で、次に4人組で、さらに8人組で成功させておき、その次は全員でチャレンジさせます。

背中合わせでおこなうこともできます。

場 所：地面の平らな場所
人 数：2人～
対 象：小学校高学年～
道 具：特になし

「サークル・サークル」

1. 課題

手をつないだ輪にフラフープを入れ、できるだけ早く一周させること。



2. ルール

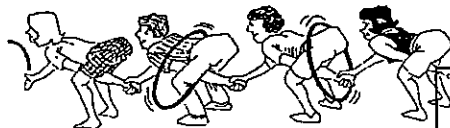
手を離してはいけません。

3. 応用

①フラフープを2個入れ、逆回りにします。

(直径が同じものでも可)

②下のイラストのようなスタイルで行います。



場 所：地面の平らな場所
人 数：5～10人
対 象：小学校低学年～
道 具：フラフープ

「サークル・シット・ダウン」

1. 課題

円状に腰掛けたまま、移動すること。

2. ルール

特にありません

3. 手順

- ①全員が肩が接するように並んで円を作ります。
- ②右（左）を向いて、円の中心方向に1歩入ります。
- ③前の人の肩に手をおいて、ゆっくりと後ろの人のヒザに腰を下ろします。



4. 注意

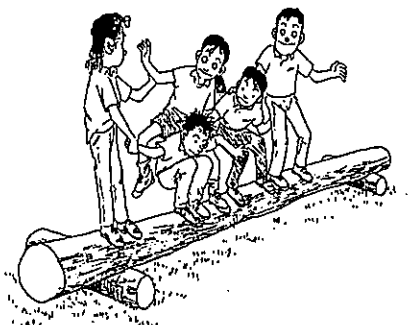
全員そろって「せーの」でやらないと倒れるので注意

場 所：地面の平らな場所
人 数：10人～
対 象：小学校高学年～
道 具：特になし

「ラインナップ」

1. 課題

設置された丸太などに全員が乗り、地面に落ちずに生年月日などの指定の順番に並び変わる。



2. ルール

誰かが落ちたら、全員最初の位置からやり直しになります。

3. 注意

①丸太の高さは対象に合わせて設営し、成人でも地上50cm以下にするようにします。

②落ちるときは、他人を巻き込まないように注意しておきます。

4. 応用

無言でおこなうことを条件にし、並び替えが終わったらできたら答え合わせをします。

場 所：地面の平らな場所
人 数：5～10人
対 象：小学校低学年～
道 具：丸太

「クモの巣」

1. 課題

グループの全員が、一方から反対側にクモの巣に触れずに通り抜けること。

2. ルール

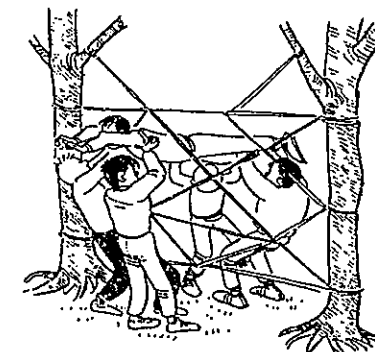
- ①ひとつのマスは1回しか使えません。
- ②通り抜けた人は、もとの側にもどって補助することはできません
- ③巣の上や下は通れません。
- ④クモの糸に取り付けた鈴が鳴ったら、その本人はやり直しとなります。

3. 注意

- ①お互いが補助し合うことを徹底させます。
- ②ゲームの後半で手前側の補助が足りなくなったときは、指導者が転倒などにそなえて待機します。
- ③参加者の体力を考慮してクモの巣を設定します。(小学生では腰より高いマスは危険)

4. 応用

- ①対象に合わせて一人でも触ったら全員最初からなど。
- ②数人に目隠しをさせて行います。



場 所：足場の良い林間
人 数：5～10人
対 象：小学校高学年～
道 具：ひも、鈴