

29	立山ジョイ・フレンド2 ～グループの協力で取り組む課題解決ゲーム～	要：事前体験	
主なねらい ◎友とのきずなを強める ◎グループで協力する ◎グループ意識を高める ◎個の活躍と承認のチャンス	適 期	4月～11月	
	所要時間	半日～ (時間を決めて実施も可能)	
	対 象	小学校中学年～	

「立山ジョイ・フレンド」は、ゲームをクリアすることが主目的ではなく、クリアするための話し合い、振り返る活動を繰り返すことで、コミュニケーション能力や協力性などを高めることが目的です。

＜基本的な流れ＞

- ①各ゲーム前の作戦会議
- ②途中やうまくいかないときの意見交換
- ③各ゲーム終了後の振り返り

「立山ジョイ・フレンド2」は、自然の中で、他の人と協力しなければ解決できないゲームにチャレンジする活動です。設定時間の中でいくつかのゲームを選択して実施します。この活動を通して、「コミュニケーション力の向上」や「信頼関係の向上」、「自己の自信を深める」などといった効果が期待できます。

※活動の内容は、集団の実態・人数、指導者の人数によって変わってきます。実施される場合は、当所職員（企画指導専門職）と相談するとともに、事前に指導者の研修が必要です。
 ※活動によっては危険を伴うものがあります。集団の実態や安全を管理する指導者の人数等を十分に考慮し、ゲームを選択・実施してください。ゲーム中は、安全面の指導、配慮を十分に行ってください。

1 始める前の約束の確認

まず、活動を始める前に研修（宿泊学習）のねらいを確認し、ジョイ・フレンド2のねらいと参加者にもたらすものを伝え、取り組む上での約束確認を行います。

- ・感じたことを正直に伝え合うこと
- ・前向きに取り組むこと
- ・お互いに尊重し大切にすること（失敗を笑わない・バカにしない・困った時は助け合う）
- ・安全に行うこと
- ・自分で決めて挑戦すること
- ・目標に向かって努力すること

2 評価について

振り返りを大切にします。活動やそこで得た体験を振り返りながら、いろいろなことに対する気づきを深めていきます。自分は大切にされていたか、仲間は大切にされていたかなど、約束について、自由に話します。できれば、気づきを深める支援者がいることが理想的です。

3 指導者の留意点

- ・いくつかのゲームを選択し、実施する際は、ゲームの難易度を徐々に上げていったり参加者の接触が多くなるようにしたりするようにします。
- ・ヒントを与えすぎない（与えすぎること、グループのコミュニケーションが高まらなくなる恐れがあります）。
- ・ゲームのルールをしっかりと伝える（ゲーム中に「それはやってはダメ」と言うと、参加者の意欲が削がれてしまいます）。
- ・ふざけないように促しましょう。

学校・団体の担当者が各ゲームを指導することになります。担当者は、ゲーム内容を十分に把握した上で実施してください。指導方法が分からない場合は、職員にお尋ねください。事前に担当者の方に説明します。

※ゲームの課題難易度順に並んでいます。

①サークルさ〜来る【屋内実施可】

(概要)

グループで円を作り内側を向いて手をつなぎます。つないだ手の中にフラフープを入れ、決められた時間の中でフープをできるだけ多くくぐるゲームです。

アイスブレイク（心と体の準備運動）になり、チーム対抗で行うとたいへん盛り上がります。



②インパルス【屋内実施可】

(概要)

グループで円を作り内側を向きます。隣の人の信号を素早く次の人につなげ、できるだけ早く信号を1周させるゲームです。

信号を送る方法（ゲームのパターン）は、ボールであったり手拍子（動作）であったりと様々ですが、相手のことをよく確認し、集中することが要求されるゲームです。



③人間知恵の輪【屋内実施可】

(概要)

グループで円を作り内側を向きます。右左それぞれ違う人と手をつなぐと「人間知恵の輪」の完成です。この知恵の輪をグループで協力して1つの円になるまで解くゲームです。

普段とは違う窮屈な体勢になったり、人との距離が近くなったりしますが、知恵の輪が解けた時の達成感は最高です！！



④ラインナップ【屋内実施可】

(概要)

丸太の上などにグループで一列に並びます。指導者が「誕生日順に並び替えてください」などのお題を出し、丸太から落ちることなく順番通りに入れ替わることができれば成功です。

年齢に応じたお題をいくつか出して難易度を上げたり、一番右の人が一番左へ移動するというお題にして難易度を下げたりすることもできます。一人でも落ちたら最初からやり直しにすることがポイントです。



⑤空飛ぶボール【屋内実施可】

(概要)

ビニルシートを使って、ボールを高く放り上げるゲームです。みんなで端をつかんだシートの上に、最初はボールを1つにして上げ、2つ、3つとボールを増やしていきます。ボールの種類を違うものに変えると難易度が上がります。



⑥バケツボール【屋内実施可】

(概要)

ビニルシートを使って、バケツにボールを入れる単純なゲームですが、これがなかなか難しい！

第1ステージは「大きなボール」、第2ステージは「小さなボール」、第3ステージは「大・小両方のボール」をバケツに入れば成功です。

一人では入れることができませんので、グループ全員の力が必要になってくるゲームです。



⑦日本列島【屋内実施可】

◎指導者の安全確保必要

(概要)

地面に置いたレンガやビニルシートを「日本列島（小さな島）」に見立てて、その上にグループで一定時間みんなが乗れるように協力し合うゲームです。クリアするごとに面積を小さくしていきますので、クリアすればするほど、達成感を味わうことができます。



⑧ブラインドスクウェア【屋内実施可】

(概要)

グループ全員が目隠しをした状態になり、指導者から渡されたロープを使ってできるだけ「きれいな四角形」を作るゲームです。

どのようにすればロープを使って四角形が作れるのか？とあれやこれやと考え、グループ内で活発な意見が出されます。その意見を1つにまとめて挑戦することがこのゲームの魅力です。



⑨ヒューマンチェア【屋内実施可】

(概要)

グループで円になり、左右どちらかを向きます。一斉の合図で後ろの人の膝に座るように腰を下ろします。倒れることなく座った状態で一つの円になれば成功です。成功後、「片手を離す」「両手を離す」「後ろに寝る」「少しずつ歩いて回転する」など応用編にも挑戦してみましょう。



⑩マシュマロリバー【屋内実施可】

(概要)

目の前は、ピラニアのいる川があります。全員こちらから向こう側に渡ってください。

ただし、皆さんが足をのせる島(ウレタンマット)は、だれかの体の一部にふれていなければ、川の流れてしまいます。もし、人が川に落ちたり、島が体から離れたりしたら、全員スタートからやり直しです。



⑪森の中の危険物処理班

(概要)

ペール缶に入った危険物(水)を、紐を付けたゴムを使って、水をこぼすことなく別のペール缶に移し替えるというゲームです。

両方のペール缶には、「これ以上、近づけないライン」を引いておくとも難易度が上がります。「危険物処理班が、周りの自然を危険にさらすことなく無事に処理をする」という設定にすると、子どもたちの好奇心をくすぐってゲームへの意欲が高まるでしょう。



⑫クモの巣

◎指導者の安全確保必要

(概要)

立ち木と立ち木の間に「クモの巣」に見立てたゴムがいくつかつながった状態で設置されています。その巣を制限時間内に全員がクモの巣に触れることなく通過できれば成功です。

一度通ったマス目は使えなくなりますので、グループで作戦を立てながら行う楽しさを味わえます。



⑬ブラインドウォーク

(概要)

グループで1列になり、先頭の人指示に従ってポイントを目印に歩きます。先頭以外は、アイマスクをしながらの移動ですので、不安との闘いとなると同時に、先頭の人を信頼しなければいけません。

また、先頭の人グループ全員を怪我させることなく、ゴール地点まで運ばなければなりません。先頭の方は時間や距離で入れ替えましょう。



⑭ビーム

◎指導者の安全確保必要

(概要) 立ち木の間に設置してある丸太をグループで協力して全員が乗り越えることができれば成功です。

グループの中で体格に個人差がありますので、乗り越える順番などをグループで作戦を立てながら行う楽しさを味わえます。



⑮ターザンロープ

◎指導者の安全確保必要

(概要)

全員がスタート地点の「島」に乗り、木に縛りつけてあるロープを使って、別の島に全員が移動すれば成功です。体の一部が地面に触れてしまったら最初から全員やり直します。

ゴールとなる「島」の面積はそれほど広くないので、「島」に移動する人が増えれば増えるほど、島を渡る人の難易度が上がりますので、グループでの協力場面が必要となります。



⑯ウォール

◎指導者の安全確保必要

(概要)

活動名の通り、そびえ立っている「壁」をグループで協力して乗り越えるゲームです。全員が乗り越えることができれば成功です。

一人では乗り越えられない壁の高さになっていますので、グループでの協力が必要なゲームです。また、グループの中で体格に個人差がありますので、乗り越える順番など、グループで作戦を立てながら行う楽しさを味わえます。

