

06 何てき、のるかな？

～ 協力してストロースポイトでコインに水滴を乗せるよ ～

2人一組になり、ストローで作ったスポイトを使って、コインに水滴を乗せていきます。表面張力の限界に挑戦するアクティビティです。ストロースポイトを使って、2人でいかに小さな水滴を作ったらよいか、工夫をやり取りしながら、進めます。



スーザン

*対象…小学校低学年～
*人数…1グループ2人
何グループでも
*時間…20分程度
#協力

用意するもの

- ストローで作ったスポイト(1人一つ)
- コイン(1グループに一枚)
- カップに入れた水

進め方

- (1) 2人一組でコインと水の入ったカップを真ん中に向かい合って座ります。
- (2) 一回戦。スポイトでコインの上に協力して、水滴を数えながら乗せていきます。コインからあふれたら、一回戦終了。水滴の数を記録します。
- (3) 作戦タイム。いかにたくさんの水滴を乗せるにはどのようにしたらよいか、話し合い、作戦を立てます。
- (4) 二回戦。立てた作戦を活用して、コインの上に水滴を数えながら乗せていきます。コインからあふれたら、二回戦終了。水滴の数を記録します。自分たちの記録を超えたら、ポイントを加算していきます。
- (5) 時間を見ながら、(3)(4)を繰り返します。

バリエーション

1グループ3人でも4人でもできます。

ふりかえり

- どんな作戦が成功につながった？
- グループで活動する時に大切にしたらいいことは？

注意事項

- グループで作戦を話し合うところに、メンバーどうしの関係性を進めるポイントがあります。
- グループ同士、水滴の数の多い少ないで競うのではなく、自分たちの記録を超えられるかどうかを競います。自分たちの過去の記録を超えるところに加点をしていき、それをグループどうして競うようにすると、よいと思います。
- 「いかに多く水滴を乗せるか」の技術ではなく、「協力する時のコツ」に焦点を当てて、普段の生活で使える“知恵”がないか問うこともできると思います。

ストロースポイトの作り方

- (1) 10～15 cmほどの長さのストローを準備します。
- (2) 1/3 程度の所であり、軽くセロハンテープで留めてできあがりです。



水の中でスポイトを押し(スポイト内の空気を出す)、指を緩めると水がスポイト内に入ります。

□■ 07 花はどこへ行った ■□

～ 自然物の神経衰弱！?!？ ～

裏返したカードをオープンして、同じカード（花、実、虫、鳥）を集めます。カードの枚数が名前の文字数と同じで、枚数が多いカードを集めた方が高得点です。さあみんなで協力することで、あなたのグループは何組のカードを集められるでしょうか。



ブーさん

*対象…小学生以上
*人数…1チーム2～5程度
*時間…何分でも可
#神経衰弱#協力#自然物#カードゲーム

用意するもの

- 自然物（花、実、鳥、虫、ほ乳類、両性・は虫類等）の写真カード・・・各写真の種名の枚数を用意（例：「ハチ」なら2枚、「メジロ」なら3枚、「アサガオ」なら4枚）
- カードの表（写真をプリントしてある側の右上に枚数の数字、左下に種名のうちの1文字が印字してある）



進め方

※1 チーム2～5人で、チーム数は2～4チーム程度で対戦可能。

※2チーム（各3人組）の対抗戦で実施する例で説明する

- (1)（話し合っ）チーム内の順番を決める。
- (2)（例えばじゃんけんで）先攻後攻を決める。
- (3) 写真カードをよく切って、裏（写真の側が下）にして並べる。
- (4) ルールは神経衰弱と同じで、その写真の全枚数をオープンするとそのチームがカードを獲得できる。（例えば、「ハチ」なら2枚、「メジロ」なら3枚、「アサガオ」なら4枚）
- (5) 先行チームのトップバッターがカードをどれかオープンする（裏返して写真を見る）。
- (6) カードの右上に2とあった場合、次の順番の人がもう1枚別のカードをオ

オープンして同じものであれば、そのチームがカード2枚を獲得する。そしてまた3番目の人から始めて同じことを繰り返す。

- (7) (6)で2番目の人が違う写真のカードをオープンしてしまった場合、後攻チームに移って同じことを繰り返す。順番が回ってきた人(オープンする人)以外は、手は使わずに同じ種類のカードの位置を教えてもかまわない。
- (8) これを繰り返して、すべてのカードがオープンされたら終了(または時間制とする)。
- (9) 各チームは、取ったカードの写真を見てその種名を当てる。

○ 得点換算方法

X枚のカードを獲得・・・X点

さらに種名を当てたら・・・1点

例) ユリ(カードは2枚)とアサガオ(カードは4枚)の写真カードを獲得し、種名まで当てると

ユリ: $2+1=3$ 点

アサガオ: $4+1=5$ 点

計 8点

バリエーション

進め方の(7)で、低学年の場合等易しくしたい時は指さしOKにするとよい。

ふりかえり

- ・グループの他の人を助けることができましたか。
- ・他の人の順番でも集中して見ていることができましたか。
- ・グループで協力して進められましたか。

注意事項

ネット上の著作権フリーの写真を使うとよい。



□■ 08 キミのスキなもの ■□

～ 仲間のスキなものランキングを予想しよう ～

仲間の好きなものランキングを予想するゲームです。勝敗はなく、より正解に近付くためのコミュニケーションを楽しみます。初対面のグループより、ある程度お互いを知っているグループの方が盛り上がります。仲間の意外な一面を知るきっかけになるかも？



おっさん

*対象…小学校中学年～
*人数…3人以上
*時間…20分程度
#コミュニケーション#会
話#予想する

用意するもの

- えんぴつ（人数分）
- ランキングカード1人3枚（A6程度の紙。半分に折っておく。）

進め方

- (1) 全員でランキングのテーマを決めます。
- (2) 各自、ランキングカードの左半分にそれぞれ1位・2位・3位と記入して、右半分にその答えと自分の名前を記入し山折りにします。
順位が書いてある面は他の人に見えないように扱います。
- (3) 記入しおわったら、ランキングカードを全て左隣の人に渡します。
- (4) 全員が順番に手元のランキングカードの内容を読み上げ、共有します。
- (5) 隣の人のお好み予想して、手元のカードをランキング順に並べかえます。
- (6) 全員が並べ替えおわったら、他の人からのアドバイスタイムです。
「〇〇ちゃんはこれが1位じゃない？」「〇〇くんはこれ好きって前に言ってたよ！」など意見を出し合って、ランキング予想を入れ替えることができます。もちろんランキングを書いた本人は、自分のランキングについては話すことはできません。
- (7) 予想が終わったら答え合わせです。二つ折になっているランキングカードを開きましょう。
- (8) 合っていても間違っている、各自なぜその順位なのかを順番に発表しましょう。

お題の例

- コンビニで買える好きなもののランキング
- 好きなおにぎりの具ランキング
- 好きな季節ランキング
- 好きな歌手ランキング などなんでも！

バリエーション

- 1～3位に加えて、0位（実はあまり好きではない）を含めてもまた面白い。
- 自分のランキングを記入するのではなく、右隣の人の好みを予想して記入し、右隣の人がその予想を当てるようにすると、「人からどう思われているのか」を考えるゲームになる。



みんなのアドバイスをもとに
予想したランキングを入れ替えます。

1位	おにぎり
----	------

2位	アイス
----	-----

ランキングカードは、
上のように入ります。



答え合わせ！ 1位は意外なアレ！？

09 ツナゲー

～ 仲間と協力しながら、カードをつなげて最長記録を狙え!! ～

このゲームは、手をつなぐのが大好きなツナガリ星人を、どんどん繋げていってあげる遊びです。グループで最長のツナガリを作ろう。

※グループワークや普段の生活で日常的に行われる【情報共有】という行為を、楽しみながら気づきを得ることをねらいとしています。



シマケン

*対象…小学校中学年～

*人数…4人

*時間…40分～

#つながり#ノンバーバル

#協力

用意するもの

つながりボード

つながりピース

※下記URLより、無料でデータをダウンロードし印刷可能です。

<http://www.joypod.net/tunage/>

進め方

※このゲームは、2回行うことを前提として設計されています。

1回目→かく（書く・描く）こと禁止

2回目→話すこと禁止

禁止項目は、ふりかえりを効果的に行うために設定しています。必要なければ、禁止項目を省いてプレイしても問題ありません。

- (1) プレイヤーは、自分のUFOを決めます。
- (2) 32枚のつながりピースをよく混ぜて、4人のプレイヤーそれぞれに、8枚ずつ裏向きに配ります。※手元のカードは、他のプレイヤーに見せてはいけません。（禁止されているコミュニケーションも行えません。）
- (3) ジャンケンをして勝った人から時計回りに、ピースを置いていきます。ピースは、自分と他のUFOがつながるように置いていきます。自分のUFOからつながり星人の手がつながるようにしか置けません。

※1.自分の順番をパスすることはできません。

- ※2.UFOからのつながりが、壁にぶつかるなどして途絶えた場合、そのプレイヤーはゲームオーバーになります。（ピースを置けなくなります。）
- (4) UFOとUFOがつながった場合、つながった2人のプレイヤーは次の順番から空いているマスのどこにでもピースを置くことができます。他のプレイヤーが少しでも長くつながられるように、サポートしましょう。
- (5) 全てのプレイヤーが全ピースを置き終えた時、または、これ以上ピースを置けない状況になった時、ゲーム終了になります。
- (6) 最後に得点を計算します。計算の仕方は、UFOからUFOへつながっているピース1枚分を1点で数えます。※ UFOとUFOがつながっていない場合は、得点になりません。
- (7) より高い合計得点を目指してがんばって下さい。

ふりかえり

- ・チームにリーダーシップはあったか？ 誰がどんな役回りをしたか？
- ・会話禁止状態で互いの想いを伝え合うために工夫したことは何か？そこからの気づきは？
- ・チームごとの攻略の工夫は？ピースに名前をつけたりしたチームはあるか？

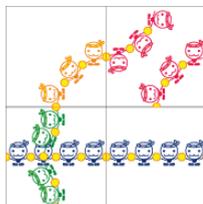
「ツナゲー」は、慶應義塾大学加藤文俊研究会の“ちいさなメディア論”の研究班から生まれたJOYPODというチームが独自に製作したゲームです。2004年日本ゲーミングシュミレーション学会の秋季大会にて学術発表も行っており、他のゲームコンテンツと共に、JOYPODのサイトにてデータを無償公開しております。



[JOYPOD: <http://www.joypod.net>]



つながりボード



つながりピース

10 スゴ☆コミ

～ スゴロク☆コミュニケーション ～

簡単にできるスゴロクを通して、様々な質問や課題に答え、課題解決、自己開示を楽しみながら行い、コミュニケーション能力を育みます。いつでもどこでも誰とでも仲良くなれる、色々な要素が混ぜコミのスゴいゲームです(笑)



しーちゃん

*対象…小学校中学年～

*人数…1グループ

4～6人程度

*時間…30分程度

#自己開示#課題解決

用意するもの

□ スゴ☆コミシート (P.71～74) □ サイコロ (鉛筆やカード等、数を表せばよい) □ コマ (消しゴムやクリップ等、個人を特定できるもの)

進め方

- (1) 順番にサイコロを振ってコマを進め、止まったマスの質問に答えたり、行動したりする。
- (2) 次の順番の人は、前の人の答えにコメントを入れてからサイコロを振る。
(コメントは前向きに)
- (3) 質問に答えることができない場合は、パスをすることができる。
- (4) 話す時間は30秒以内で行う。
- (5) ゴール手前のマスで全員揃うのを待ち、揃ったらどのようにGOALするか話し合ってからGOALして終了。
- (6)  マークの最初は、必ず課題を行うが、2回目以降は自由に考える。

バリエーション

空白のマスを作っておき、参加者が内容を考えてゲームを行う。付箋等を利用して、状況によって張り替えができるとよい。

ふりかえり

- ・情報を「伝える」「聴く」「協力」することができたか、ふりかえりをする。
- ・グループが複数の場合は、グループが一番盛り上がった話題を発表し合う。



最初は個人の質問から



板紙に貼ってラミネートをかけると
耐久性がです。



徐々に個人から他者に関わる質問へ



コマとなるものなら何でも。写真は、
ガチャック玉を利用したもの。



お題は、メンバー全員がつながって一つの
動物を表現する！写真は象さん。



サイコロがない場合は、数が6まで
わかるものでOK！例えば番号のつ
いたカードをめくるとか。写真は鉛
筆の例！

□■ 11 コピーキューブ ■□

～ 折り紙サイコロの形合わせ、色合わせ ～

折り紙で作った立方体「キューブ」を用いて、グループ全員で協力して、離れたところにあるモデルと同じものを作りあげ、課題解決やコミュニケーション能力を育みます。記憶力、体力、そしてチームワークが試されます！



し〜ちゃん

*対象…小学校中学年～
 *人数…4人～6人程度
 *時間…30分程度
 #伝える#聴く#協力#
 記憶力#体力#チームワ
 ーク

用意するもの

- 折り紙で作った立方体「キューブ」4個×2（次ページ参照）
 （作り方は、ネットで「折り紙のサイコロ」と検索したサイトにあります。）
- 透明のアクリル板など（必要に応じて）

進め方

- (1) グループの中で順番を決め、1人ずつ、離れた場所にあるモデルを見に行く。モデルは席から見えないところに置く。必要に応じて透明のアクリル板等の上に置き、下からも見えるようにする。
 全員が見に行き終わったら、また最初の人から順番に見に行く。
- (2) 見に行った人は戻ってきて、キューブの情報をグループ全員に伝えると共にそのキューブを動かしてモデル同様のものを作りあげる。
 見に行った人以外はキューブを触ることはできない。（対象によってこの条件を外すこともある）
- (3) 完成したらモデルを全員の前に持ってきて答えあわせをする。
- (4) 確認した後、活動中に気づいたことなどをふりかえる。

バリエーション

他の形の折り紙と一緒に混ぜ合わせ、視覚的に複雑にすることも可能。

ふりかえり

- ・情報を「伝える」「聴く」「協力」することができたか、ふりかえりをする。
- ・グループが複数の場合は、グループでのエピソードや各グループの作戦の立て方等を発表しあう。

注意事項

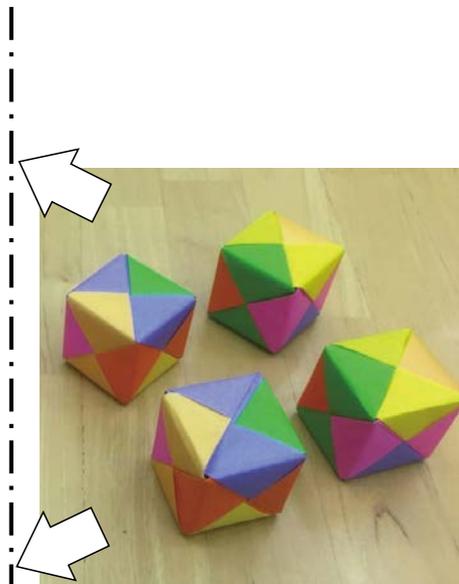
モデルを見に行くまでの経路、障害物等を確認し安全に配慮する。「走らない」というルールを付け加えても良い。



<モデルの例：重なるとわかりづらい>



<モデルの例：下に透明の板を用意し、下からも見えるようにするとわかりやすい>



<用意されたキューブ：モデルのキューブをよく見て、同じように作り上げていく>

□■ 12 Oh! GIRI!! ■□

～ 一瞬のひらめき、笑いの神を降臨させよう！～

様々な写真や絵画などの画像を元に、当意即妙のコメントをつける。より多くの人から、笑ってもらう。その場のメンバーの笑いのツボを探り合う。



シマケン

*対象…小学校高学年～
*人数…2人以上
*時間…15分程度
#うけ狙い#笑いの神

用意するもの

- ひらがなカード（50枚）
- お題画像カード（30枚）
- 付箋

進め方

【グループワーク編】

- (1) お題画像と、ひらがなカードをそれぞれ裏にして山にしておく。
- (2) それぞれの山から、最初一枚を表に向けて開く。
- (3) お題の画像とひらがなを見て、それぞれ付箋に思いついた言葉を書く。
- (4) 1分間ぐらいのインスピレーションで書き、「イッセーの」で画像に貼る。
- (5) 画像に貼られているものを見て、あーだこーだ楽しむ。

バリエーション

時間を区切って集中して楽しむやり方（グループワーク編）だけでなく、教室に先生がお題を置いておき、その日の最後に最高傑作を決める、といった使い方もできる。

【教室掲示編】

- (1) 朝教室に入ると、掲示板にお題画像とひらがなカードが貼られている(先生からの挑戦)。
- (2) 思いついた生徒は、思いついた瞬間に付箋に言葉を書いて貼り付ける。
- (3) 帰りの会などで、今日の結果を先生からふりかえってもらう。
- (4) イチオシのふせんを決めて、書いた人をみんなで拍手して終了。

ふりかえり

「どうすれば受けるか？」をそれぞれどう考えていたかを共有する。



か

カギかけんの
忘れたー！！

■著作権フリーの高画質画像サイト

pixabay 

クライアント □■ 13 わがままな建主 ■□

～ おかしな建主クライアントの話聞いて家を建てよう！ ～

チームで建築事務所になりきり、特徴的なキャラクターの建主（クライアント）役プレイヤーから、作りたい家のイメージを聞き出し、できる限りクライアントのイメージに近い、または良い意味でイメージを上回る住宅を作るのがミッションです。ヒアリングした内容をどうメンバーと共有するかが大事。



シマケン

*対象…小学校高学年～
*人数…1チーム3～4人まで。クライアント役は進行役が担当。
*時間…60分～
#お仕事体験#お絵描き#プレゼンカ

用意するもの

- キャラクターカード(10枚)
- 建築要件カード(30枚)
- A3用紙（沢山）

進め方

- (1)（設定）各グループは日本を代表する建築事務所のメンバーです
- (2) クライアントは、ゲーム進行役にやってもらいます。進行役は、キャラクターカードを引いてもらい、クライアントのキャラクターになりきってもらいます。
- (3) クライアントは、建築要件カードを2枚引き抜き、建物に入れて欲しい要素を決めます。ここからよーいスタートで20分～30分で終わり（納期）です。
- (4) 各グループは、3回を限度に1分間のヒアリングミーティングを開くことができます。
- (5) クライアントは、カードに書いてある要素をそのまま言葉で伝えてはいけません。
基本的には、グループの代表者のヒアリング内容に沿って答えましょう。
- (6) グループで話し合い、作る物のイメージが決まったら、A3の紙に自由に描きましょう。

- (7) 納期になったら、クライアントに向けて出来上がった建物について、絵を見せながらクライアントにプレゼンします。
- (8) 全グループのプランが決定したら、クライアントとその他のチーム全員に見えるようにプレゼンしましょう。プレゼンが終わったら、クライアントを含め全員で最も良かったと思うプランに拍手を送り、その結果を受けて最後にクライアントが優勝チームを決めてください。

※より雰囲気を出すために、チームごとに「●●設計事務所」「××デザイン」などチーム名をつけてもらっても良い。

※キャラクターカードは、クライアント役の人が成り切り易く、オーダーを考え易くするためのものなので、慣れてきて自分の作りたい家のイメージが描けるのであれば、使わなくても大丈夫です。

ふりかえり

- ・チームメンバーの中で、どうやってアイデアが決まったか？
(誰かがリードしたのか？それぞれ意見が言えたか？)
- ・チームメンバーそれぞれが、どんな役割をしたか？
(発表した？アイデアを整理した？絵にして表現した？みんなの発言をメモした？)
- ・ここが楽しかった、本当はもっとこうやりたかったなど、自分の立ち回りはどうだったか？



●キャラクターカード

<p>ハリウッドの映画監督</p> <p>(自分の子どもを行かせたいと 思える保育園がないので、 思い切って作ろうと考えている)</p>	<p>実況アナウンサー</p> <p>大好きなスポーツ観戦を 思いっきり楽しめる生活がしたい</p>
<p>元オリンピック選手</p> <p>世界中の世界遺産を 全て旅してきた</p>	<p>プロの丘サーファー</p> <p>いつもいい波に乗りたい プロサーファーの妻を持つ</p>
<p>宇宙人</p> <p>侵略しに来たけど 結構地球が気に入ったので 住まいを探している</p>	<p>アラブの石油王</p> <p>日本史マニアの</p>
<p>仙人</p> <p>自分のノウハウを生かした お店を開きたいと思っている</p>	<p>ラッパー</p> <p>世界中の捨てられてしまう 動物を守って生きていきたい 動物愛護精神の強い</p>
<p>科学者</p> <p>もう40になる1人ものではあるが、 そろそろ家ぐらい欲しいなと思っている</p>	<p>世界一の大泥棒</p> <p>溜め込んでいる盗品を うまく置いておく方法に 苦心している</p>

●建築 要件カード

プール	ナチュラル志向
ツリーハウス	SF チック
2階建	和風
3階建以上	古城風
ギリシャ風	犬が101匹

海の上に住みたい	アート作品に囲まれたい
水中に住みたい	電車
遊園地に住みたい	火山
巨像	カラフル
塔	森に住みたい

小川が流れている	
滝	
世界遺産がある	
モノクロ	
大きな風呂	

■ 14 にゅーろん ■

～ コトバを失った世界にコトバを取り戻そう ～

あらゆるコトバが失われた世界「ムゴン」。この世界では、人は与えられたカードをつなげる以外に、コトバを交わすコトはできない。仲間と一緒に、できるだけ早く、忘れかけていたコトバを取り戻そう。



シマケン

*対象…小学校高学年～

*人数…2人以上

*時間…15分～

#ことば遊び#頭の体操

用意するもの

- ひらがなカード（50枚）
- サイコロ

進め方

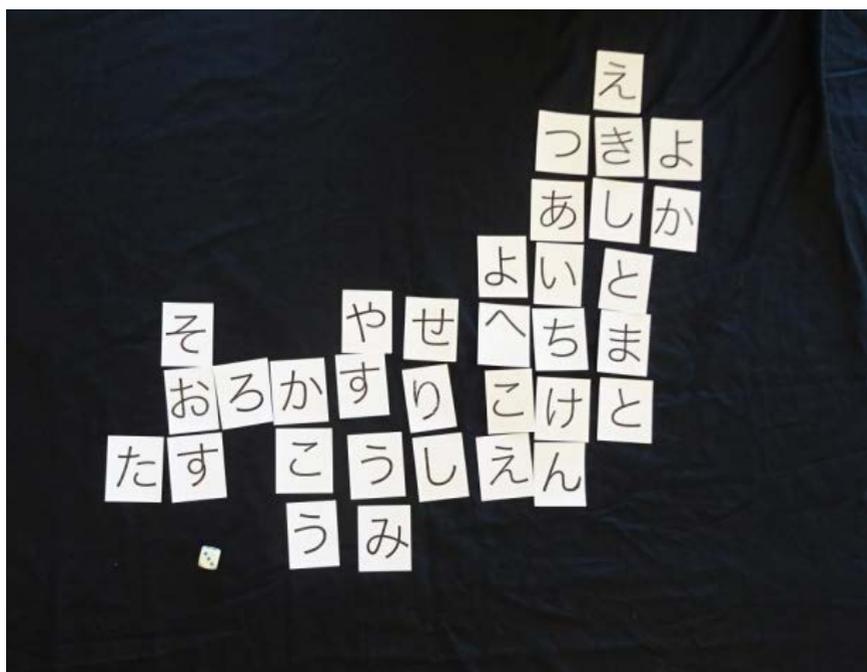
- (1) コトバのない世界にいるので、誰も会話をすることはできません。無言でプレイしてください。最長プレイ時間は5分。その中でプレイヤー全員の手持ちのカードをできるだけ使いいきり、多くのコトバを作ってください。
- (2) ひらがなカード50枚を、プレイヤー全員に配ります。手元に来たカードは、自分に見えるように並べます。
- (3) 一番初めのプレイヤーは、目の前に並べてあるカードから好きなカードを1枚選んで場に出します。
- (4) 次のプレイヤーから、必ずサイコロを振ってからひらがなカードを1枚ずつ出していきます。
- (5) サイコロの出た目の数だけひらがなカードを使うコトバを作れるようにカードを出します。（例：2>いと、5>ほとけのぞ）
- (6) 基本的には、既に場に出ているカードと、自分の手持ちのカード1枚でコトバを作りますが、「あと何文字が足りない」といった場合には、周りのプレイヤーに、「ここに手持ちのカードを出してほしい」ということをアピールし、順番を無視して出してもらうことができます。もちろん全て無言です。

- (7) 制限時間が来たら、会話をしつづけません。目の前の場にできたひらがなのつながりから、どれだけのコトバが出来上がったかカウントしてみましょう。
※できたコトバは、どこかにメモしておくとも良いです。
- (8) 他のチームでどんな言葉ができたか、回ってみましょう。
- (9) それぞれのチームでできたコトバとその数を全体と共有し、拍手で終了。

ふりかえり

- ・コトバが使えない時にどんな方法で伝えていたか？
- ・上手くいったケース、苦労したケースは？





あ あ

か か

い い

き き

う う

く く

え え

け け

お お

こ こ

さ

さ

た

た

し

し

ち

ち

す

す

つ

つ

せ

せ

て

て

そ

そ

と

と

な な

は は

に に

ひ ひ

ぬ ぬ

ふ ふ

ね ね

へ へ

の の

ほ ほ

ま ま

や や

み み

ゆ ゆ

む む

よ よ

め め

も も

ら	ら	わ	わ
---	---	---	---

り	り	を	を
---	---	---	---

る	る	ん	ん
---	---	---	---

れ	れ
---	---

る	る
---	---

■ 15 即興 de プレゼン ■

～ チームのアイデアを瞬発力で伝えよう！ ～

実際の商品開発の現場でも取り入れられている、言葉の掛け合わせによるアイデア創出テクニックを使い、即興で新しい商品を生み出し、プレゼンテーション(以下プレゼン)してもらいます。チームで何かに取り組む前のウォーミングアップにも使えます。



シマケン

*対象…小学校高学年～
 *人数…1チーム3人以上
 (最低2チーム～)
 *時間…40分～60分
 #プレゼン力 #お絵描き
 #アイデア発想力

用意するもの

- 商品アイデアキーワードカード: 50枚 (形容詞と名詞)
- A3用紙と筆記用具 (商品のポスター用)

進め方

- (1) チームの代表者が、商品アイデアキーワードカードの形容詞1枚と名詞1枚を抜き出します (商品アイデアキーワードカードは形容詞と名詞のカードの山に分けて、シャッフルして置いておいてください。)
- (2) 選び出した2枚のカードを「形容詞+名詞」で並べます。この言葉をもとに新商品のアイデアをまとめてもらいます。
 ※キーワードにこだわりすぎる必要はありません。発想の元として使ってください。
- (3) 即興プレゼンなので、企画時間は10分程度で行い、出来上がったアイデアはA3用紙に書いて、ポスターにってもらいます。「よーいどん」ではじめ、「残り1分!」といった感じであおるのも良いでしょう。

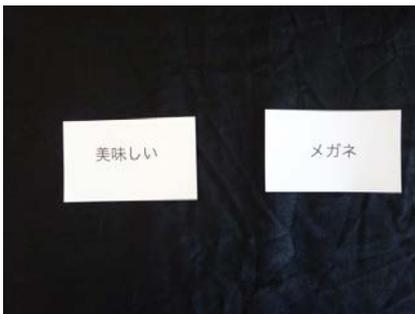
- (4) 企画・ポスター作成タイムが終わったら、すぐに、30秒～1分でプレゼンを行ってもらいます。プレゼンのスタイル（1人でやる全員でやる、英語でやる、歌う…などなど）はすべて自由です。
- (5) 各チームのプレゼンが終了次第、良かったところや面白かったところなどを、聞いていた他のチームは拳手して言ってもらおう。なかったら、ファシリテーターが一言ならずコメントする。

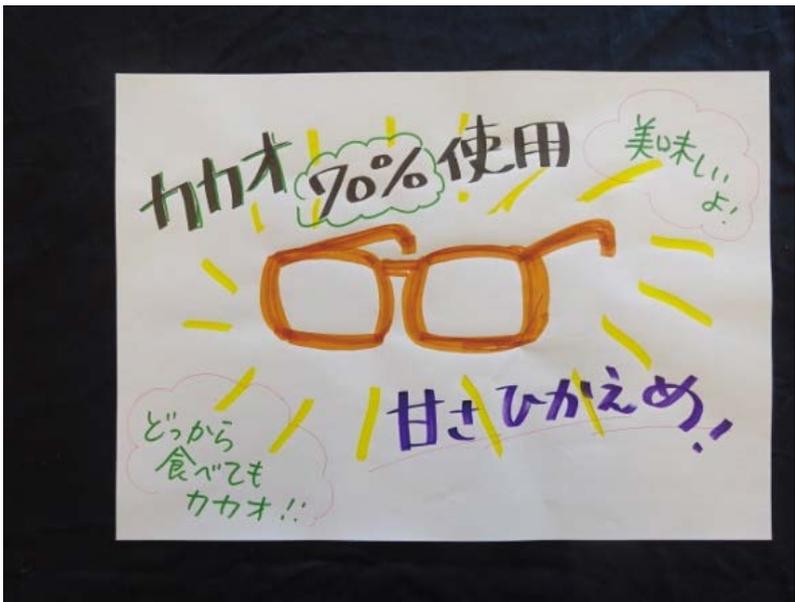
バリエーション

商品キーワードカードの種類を増やすと、アイデアの種が無尽蔵に生まれます。ターゲットや利用シーン（「家庭で」とか「学校で」など）を付け足すことで、より絞り込んだアイデアを考え、プレゼンする必要が出てきて、難易度を上げることができます。（この場合、検討時間を長めにしてもいいかもしれません）

ふりかえり

- ・チームメンバーの中で、どうやってアイデアが決まったか？
（誰かがリードしたのか？それぞれ意見が言えたか？）
- ・チームメンバーそれぞれが、どんな役割をしたか？
（発表した？アイデアを整理した？絵にして表現した？みんなの発言をメモした？）
- ・ここが楽しかった、本当はもっとこうやりたかったなど、自分の立ち回りはどうだったか？





●商品アイデアキーワードカード

簡単便利な	超巨大
変形する	元気な
美味しい	明るい
色が変わる	アブない
ハンサムな	無駄な

気分のいい	カチカチの
不機嫌な	ぬるぬるした
まじめな	キラキラした
うるさい	重厚感のある
十分な	ノリのいい

メガネ	スマートフォン
冷蔵庫	車
洗濯機	電球
ペン	椅子
保育園	バッグ

ロボット	お弁当
用心棒	住宅
風邪薬	モルモット
風鈴	フランスパン
自転車	花瓶

腕時計	シューズ
自転車	布団
テレビ	金魚
トイレ	ダイエットマシン
アイスクリーム	カレー

□■ 16 鬼ごっこクリエイター ■□

～ ぼくらの鬼ごっこを創ろう！ ～

あなたは、いくつの鬼ごっこを知っていますか？
知っている鬼ごっかも、場所や人数、様々な制約の中で、ルールを変えてやったことはありませんか？もしくは、「こうやったらもっと面白い！！」と閃いたことは？

妄想の中でいいから、まずは新しい鬼ごっこを創ってみましょう。楽しそうなら、よしやろう！



りょうちゃん

*対象…小学校高学年～
*人数…何人でも
*時間…30分

#創造力#あそび力#面白がる気持ち

用意するもの

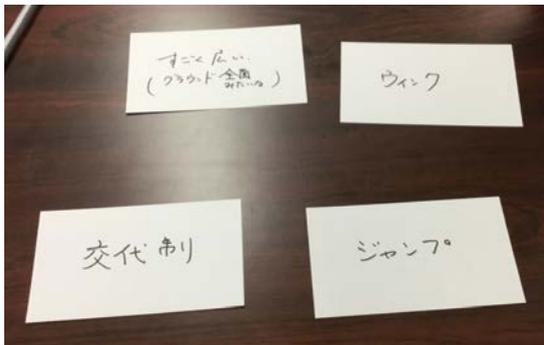
- 紙とペン
- 条件カード

オニ 1人、2人、半分オニ、全員オニ、タッチで捕まる、タッチされたら交代、タッチされたら〇〇 etc.

エリア グラウンド、体育館、バスケットボールコート半分、教室 etc

移動手段 走る、早歩き、歩く、一足歩行、けんけん、お尻歩き、ジャンプ、スキップ etc

スペシャル 柔らかいボール、新聞紙の剣、チーム制、ファンタジー、ウィンク、じゃんけん、トランプ、サイコロ、お姫様、筋トレ、大声、かけ声、色、合言葉 etc

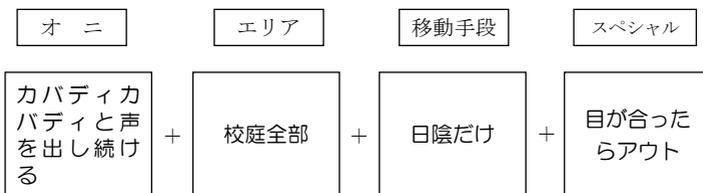


進め方

- 3-4人で1グループを作り、紙とペンを囲んで座る。（5人を超えると、アイデアを出しにくいかも）
- まず、全員が知っている鬼ごっこを全て書きだしてみる（制限時間5分）書きだしたリストを見て、どんな鬼ごっこがあるかを知る。
- **オニ**、**エリア**、**移動手段**、**スペシャル**、の4ジャンルから条件カードをそれぞれ1枚ずつカードを引く。
- その4つの条件を使った鬼ごっこを創る。
（条件カードは、アイデアを出すためのツールなので、その条件が創造力の邪魔になるようなら、カードを取り替えたり、解釈を変えたり、ゆるやかな対応をする）
- 鬼ごっこのタイトルをつける
- 各グループで全体に発表をする。
- 面白そうだった鬼ごっこを実際にやってみる。

注意事項

- ドロケイのようなチーム対抗、缶蹴りのようなかくれんぼも、鬼ごっこの類ということ伝えておくと、子どもたちの鬼ごっこのイメージの幅が広がる。
- 要は、ワクワクしながら楽しい遊びを考えられたらOKなので、無理そうなアイデアも、とにかく否定しないでどんどん広げる。
- 大人は、子どもたちの創造力を面白がって聴く。



どんな鬼ごっこやねん??

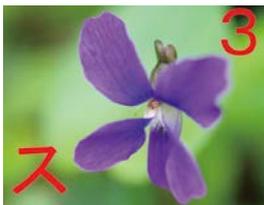


まずはやってみよう!!

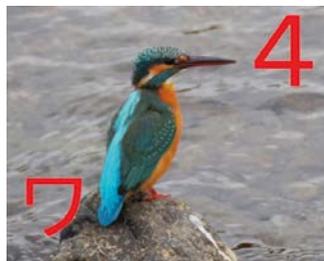
<資 料>

「花はどこへ行った」写真の作成例

スミレ（3枚）



カワセミ（4枚）



ハチ（2枚）



※L判の用紙に合わせて貼り付け、プリントアウトして使用します。