

第 3 節 グループワーク

ここでは、グループでの共同作業を通じて体験学習を行なう研修プログラムを取り上げます。望ましい人間関係づくりやコミュニケーションのとり方などを目的に、各種の教育団体が開発したプログラムを青年の家用に改訂したものや独自に開発したもの、また、話し合いを中心としたゲームや、活発な身体活動をともなうものなど、いろいろなグループワークを紹介します。

1 イニシアティブゲーム

////////////////////////////////////

イニシアティブゲームは、与えられた課題をグループで解決する課題達成型のゲームです。「わいわいブロック」などの机上でのコミュニケーションゲームとの違いは、活動的で運動量が多く身体接触をとまなうこと、また、そのため身体的な安全への配慮が必要なことです。

イニシアティブゲームは、課題を解決していく過程での協力のし方やコミュニケーションのとり方、信頼関係づくりなどを目的とした活動で、過程を重視する活動ですから、それぞれのゲームに特別な正解や間違いはありません。逆に言うと、同じゲームでも、導入段階の楽しい雰囲気づくりのためのアイスブレイキングとしての活動にも、イニシアティブにも、また、全日程終了時の卒業セレモニーのような活動にも、目的に応じて使い分けることができることになります。

したがって、アイスブレイキングとして行なう場合は、とりたてて活動のふりかえりは必要ないかもしれませんが、イニシアティブゲームとしての場合は、次のような手順で行なうことになります。

- | | |
|-----------|--|
| (1) 課題の説明 | グループ全員にゲームの目的とルール、安全上の注意を理解させる。このとき、「瀕死の象の輸血に行くので、バケツの血液は一滴もこぼせないし、象を仰向けにするので全員が行かなきゃだめなんだ」など、対象に合わせた比喩的な条件設定をするとぐっと盛り上がってきます。 |
| (2) 作戦タイム | 課題の解決について話し合い、ひとつの解決策を決定する。 |
| (3) 試行 | 作戦にもとづき、全員で挑戦する。うまくいかなければ、作戦の立直しを話し合う。 |
| (4) 課題達成 | 試行錯誤の結果、課題が達成される。 |
| (5) ふりかえり | 何が原因で失敗したのか、何を転機にうまくいったのか、個人の感想を述べあって、そこから学んだものや今後に生かせることを共有する。 |

特に重要なのがふりかえりですが、ひとりずつ意見を言わせるようなふりかえりをすると、往々にしてそれまでの活況が重苦しい雰囲気に一転してしまうことがあります。

『今やったゲームを写真に撮ったとしたら、それはどんなシーンでしたか。その写真にタイトルをつけるとすると、何てつけますか。』とか、話が弾むような工夫も必要です。

こうした流れを理解しておく他に、イニシアティブゲームを指導する上で、特に注意したいのが、課題達成の過程に意味があることを理解し、指導者は安全上の問題以外には、極力グループに介入しないということです。そのためには、途中で中断してルールの再確認をしたりすることのないよう、最初に丁寧な説明をしなければなりません。

◇◆ 蜘蛛の巣くぐり SPIDER'S WEB ◆◇

////////////////////////////////////

1 課題

図のようなゴムひもでできた蜘蛛の巣を、全員が触れずにくぐり抜けること。

2 ルール

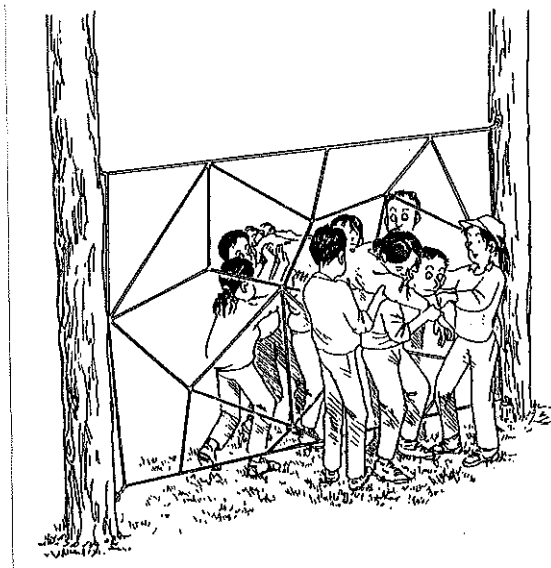
- (1) ひとつのマスは1回しか使えない。
- (2) 通り抜けた人は、もとの側にもどって補助することはできない。
- (3) 巣の上や下は通れない。
- (4) 蜘蛛の糸に触れてしまったら、その本人はやり直し。

3 注意

- (1) 安全のため、上のゴムひもは2 m以下に設営する。
- (2) お互いが補助し合うことを徹底させ、ゲームの後半部分で手前側の補助者が足りなくなってきたときは、指導者が転倒などにそなえて待機する。
- (3) 参加者の体力を考慮して蜘蛛の巣を設定する。(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、ひとりでも触ったら全員最初からやり直し。
- (2) 1度失敗したマスは使えなくなるなど、臨機応変に。



◆◆ ラインナップ T.P. SHUFFLE ◆◆

1 課題

図のように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ことを。

2 ルール

(1) 誰かが落ちたら、全員最初の位置からやり直し。

3 注意

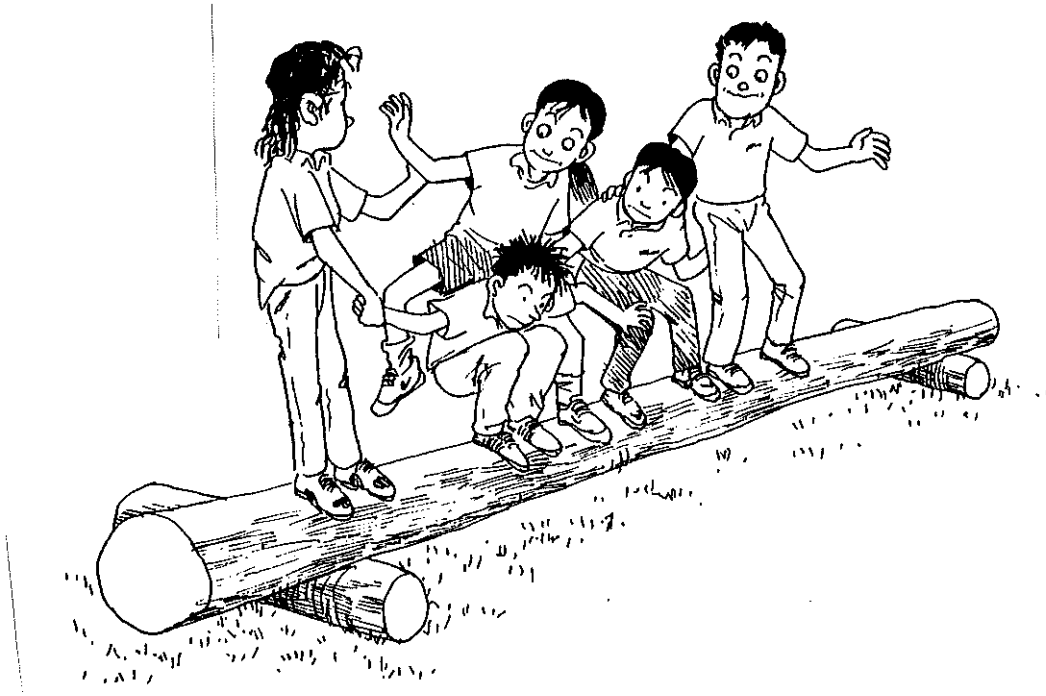
(1) 丸太の高さは対象に合わせて設営し、成人でも地上50cm以下にする。

(2) 落ちるときに、他人を巻き込まないように事前に注意しておく。

4 応用

(1) グループを2つに分け、丸太の両端からスタートして入れ替わるようにする。

(2) 無言で。



◆◆ ウォール THE WALL ◆◆

1 課題

図のような地上2.7～3.6mの高さの、木製のカベを全員が乗り越えること。

2 ルール

(1) カベの上にいられるのは、3人以下。

(2) 1度越えた人は、もとの側に戻って転落にそなえるが、登ることを支援してはいけない。

(3) 衣類やベルトなど身に着けているものを利用してはいけない。

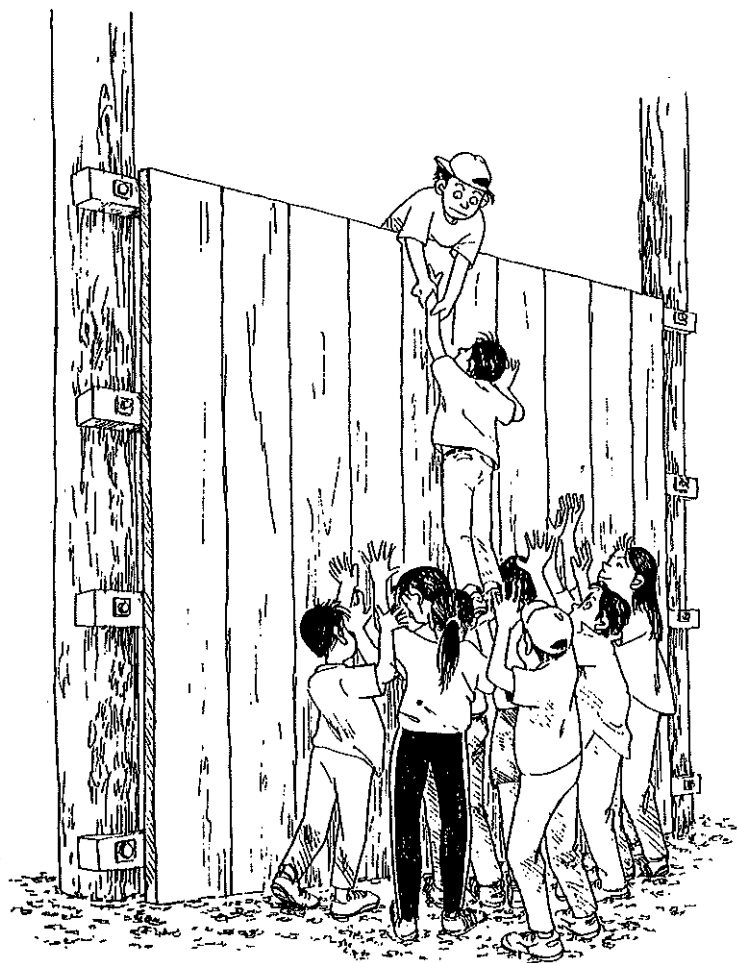
- (4) カベの周囲の立ち木や側面を利用してはいけない。
- (5) カベの上の人も頭が下がるまで身を乗り出してはいけないし、登る途中でも頭部が下になる姿勢になってはいけない。

3 注意

- (1) カベの表面にトゲや釘などがなく、なめらかであること。
- (2) 板と板の隙間に指が入らないよう、隙間を充填しておく。
- (3) ゲームが終了するまで、登る・支援する・補助する、の役割がずっと続いていることを理解させておく。

4 応用

- (1) 対象に応じて、補助用のロープを与える。
- (2) 無言で。



◆◆ Aフレーム A-FRAME ◆◆

1 課題

図のような、6寸角3m2本に2mの横木を渡したA型の台に乗り、20m移動すること。

2 ルール

- (1) ロープは5mの長さで末端に結び目があるので、結び目を持っていること。(フレー

ムに近づくと危険)

(2) 落ちたり、倒れたりしたら最初からやり直し。

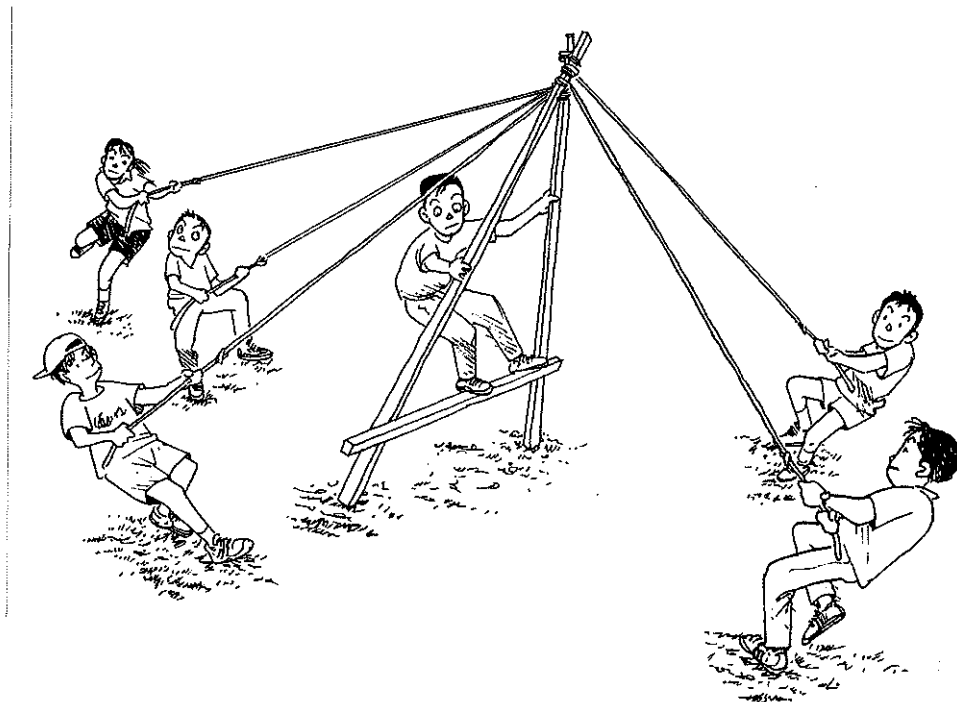
3 注意

グラウンドは多少の傾斜や凹凸があっても問題ないが、石やガラス片などは取り除いておく。

4 応用

(1) 転倒しても安全なタイヤなどの障害物を置く。

(2) サポーターの人数を減らす。



◆◆ モンスター MONSTER ◆◆

////////////////////////////////////

1 課題

図のようにグループ全員でひとつのモンスターを作り、約 20 m 移動すること。

2 ルール

- (1) 指定された手・足・頭・尻尾などのモンスターを全員で創作する。
- (2) グループ全員の身体が触れ合って一体となっていること。
- (3) 最初に作ったモンスターを途中で変身させてはいけない。

3 注意

- (1) 参加者の体力に応じて、足の数や移動距離を設定する。
- (2) 指導者や周囲の者は転倒にそなえながら見物する。

4 応用

手足など身体の部分の数をカードを引かせて制限する。



◆◆ 知恵の輪 HANDS/HUMAN KNOT ◆◆

1 課題

図のように全員が握手した混乱状態から、すっきりした輪になるようにもつれを解くこと。

2 手順

- (1) 全員が中心を向いて、小さな円になる。
- (2) それぞれ右手（左手）を出して、誰かと握手する。
- (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する。
- (4) 任意の人から握手をギュッと強く握り、それを受けた人がギュッと次の人に送って輪が一重か確認する。
- (5) ギュッ（インパルス）が全員に回ったら、ゲームを開始する。

3 ルール

つないでいる手を握りかえてもいいが、離してはいけない。

4 注意

まれに、どうしてもすっきりとした円に解けない、結び目のある輪になる場合があるので、その場合はロープをたどらせてから手を放させ、結び目を見せてあげる。

5 応用

- (1) 握手の途中に水の入った両把手のコップを持たせる。
- (2) 目隠しをして。
- (3) 無言で。



◆◆ 日本列島 ALL ABOARD ◆◆

////////////////////////////////////

1 課題

図のように、台の上に全員が10秒間乗っていること。

2 ルール

特になし

3 注意

- (1) 台の高さは60cm以下にする。
- (2) 台の大きさは対象の人数・体力を考慮して変える。
- (3) 肩車などには、転倒にそなえて補助に入る。

4 応用

- (1) 台の代わりに、ロープの輪や、新聞紙、雑誌などを利用して。
- (2) 無言で。



◆◆ 交通渋滞 TRAFFIC JAM ◆◆

////////////////////////////////////

1 課題

図Aの向きの並びからスタートし、図Bの状態に入れ替わること。

2 手順

- (1) 座布団などを9個並べて、両端に4人ずつ乗せる。
- (2) 課題とルールを説明して、話し合いと実際の試行で解かせる。

3 ルール

- (1) 空いているマスに前進できるが、バックはできない。
- (2) 向き合っている相手を飛び越えて空いているマスに進むことはできるが、2人は飛び越せない。

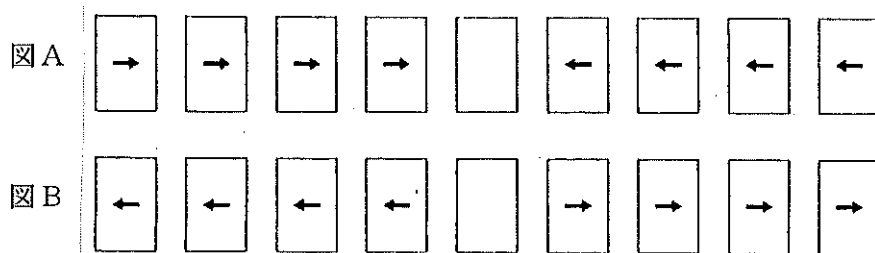
- (3) 同じ向きの方は飛び越せない。
- (4) 向き合っている人と同時に入れ替わることはできない。

4 注意

- (1) 8人での4対4が、24手で解けるので最適人数。(6人では簡単すぎ、10人では複雑すぎる)
- (2) 全員への課題達成ゲームなので、しゃがみこんで個人的に解き始めることのないように注意する。

5 応用

無言で。



◆◆ プルーティーズランディング PROUTY'S LANDING ◆◆

1 課題

図のようにロープをターザンのように使って、全員が台の上に乗ること。

2 ルール

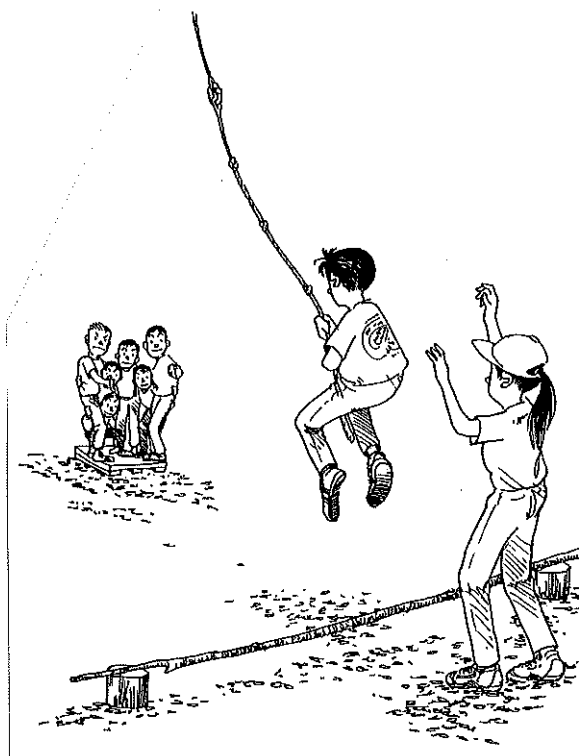
途中で地面に触れたり、台から落ちた場合は最初からやり直し。

3 注意

- (1) ロープは太めのものを使う。
- (2) 台の高さ、大きさ、ロープの振り幅は対象に合わせて設定する。
- (3) 地面の整地と石などの除去。

4 応用

- (1) ロープの支点をずらすと、横に弧を描くようになり難度があがる。
- (2) 最初にぶら下がっているロープも協力して引き寄せる。



◆◆ アマゾン THE AMAZON ◆◆

////////////////////////////////////

1 課題

与えられた用具を利用してプールの中のバケツを回収すること。

2 ルール

- (1) バケツも用具も水につけてはいけない。
- (2) 与えられた用具以外に、衣類など身に着けているものを利用してはいけない。

3 用具

- (1) ロープ10m×1本
- (2) 木材 4寸角×250cm×1本
- (3) 木材 6cm×18cm×350cm×1本
- (4) 棒240cm×1本

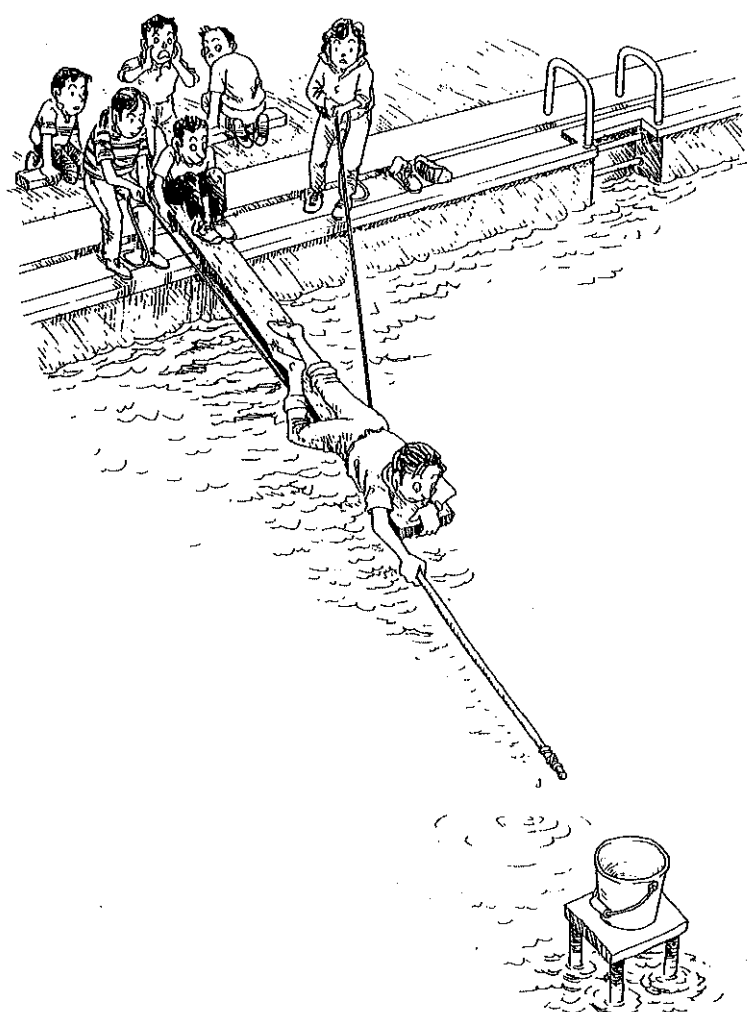
※バケツまでの距離は5m40cm

4 注意

用具は面取りをして、なめらかにしておく。

5 応用

- (1) 地上でも1m以内の段差のあるところではできるが、対象により危険。
- (2) バケツの把手を向こう側に倒すと難度があがる。



◆◆ 名刺交換 CIRCLE ACQUAINTANCE ◆◆

1 課題

7人または9人が輪になって両隣の人と握手し、輪を組み替えて7人では都合3回、9人では都合4回の輪で全員が全員と握手できるようにすること。

2 応用

握手だけでは誰と隣になったか分かりにくい場合は、名刺や名刺がわりのトランプなどを使う。

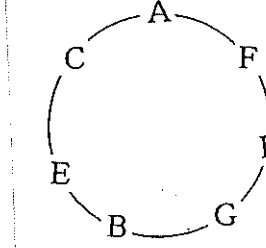
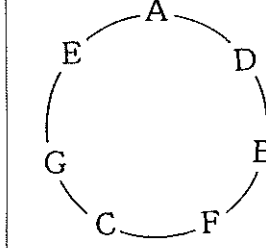
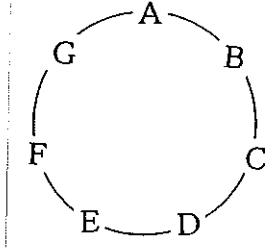
3 解答

第1回目

第2回目

第3回目

7人の場合



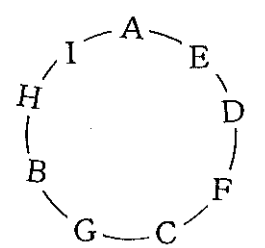
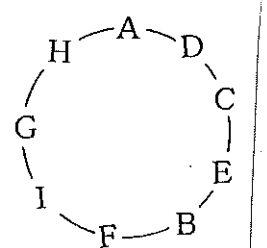
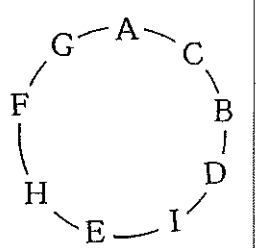
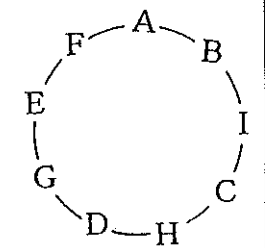
第1回目

第2回目

第3回目

第4回目

9人の場合



◆◆ サークル・シット・ダウン CIRCLE SIT-DOWN ◆◆

1 課題

円状に腰掛けたまま、移動すること。

2 手順

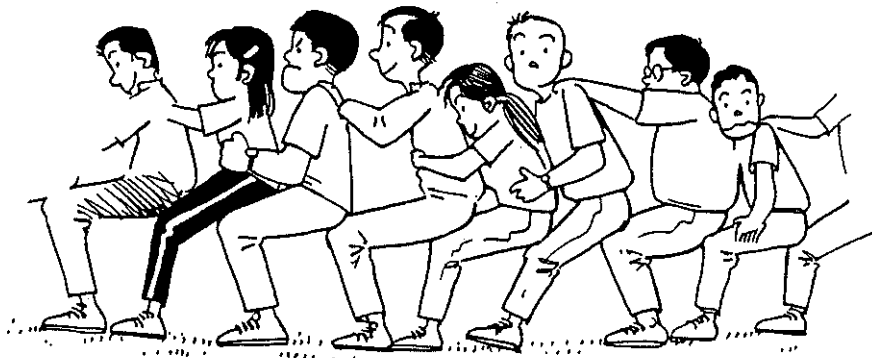
- (1) 全員が肩が接するように並んで円を作る。
- (2) 右（左）を向いて、円の中心方向に1歩入る。
- (3) 前の人の肩に手をおいて、ゆっくりと後の人のヒザに腰をおろす。
- (4) 任意の方向に5m移動する。

3 注意

対象の体力を考慮して、移動距離を設定する。

4 応用

無言で。



◆◆ サークル・サークル CIRCLE THE CIRCLE ◆◆

////////////////////////////////////

1 課題

図のように、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

手を離してはいけない。

3 応用

- (1) フラフープを2個入れ、逆回りにする。(直径が同じものでも可)
- (2) 目隠しで。



◆◆ いっせいの GET-UPS ◆◆

////////////////////////////////////

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。

※ この課題のポイントは、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、その次は全員で挑戦させることです。



◆◆ 毛布バレーボール COLLECTIVE BLANKET BALL ◆◆

////////////////////////////////////

1 課題

図のように毛布の4隅を2人で持ち、バレーボールのパスを続けること。

2 ルール

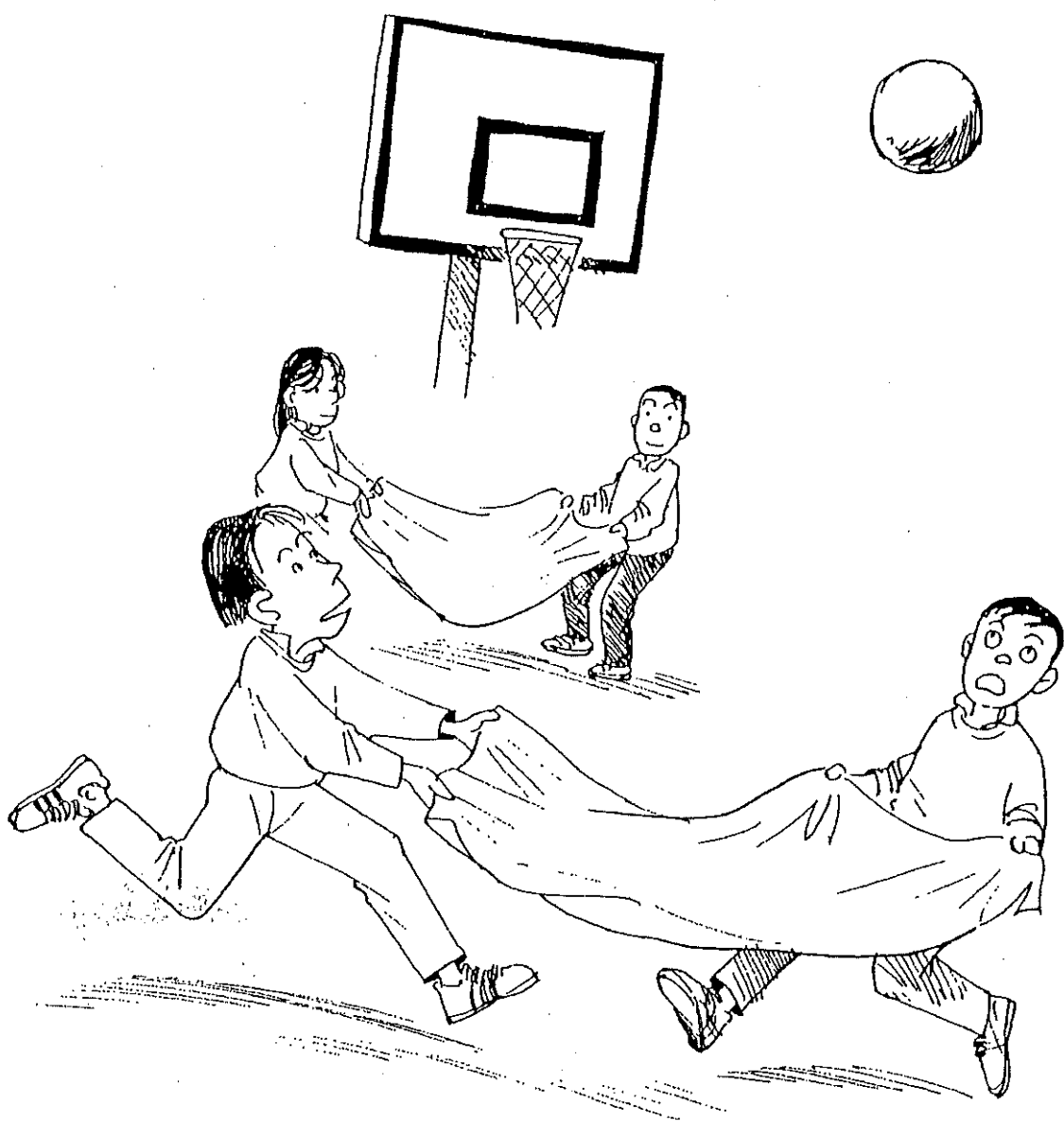
- (1) ボールを地面に落としてはいけない。
- (2) 手や足をボールに触れてはいけない。

3 注意

バレーボールコートでゲーム形式に行なう場合は、3組以上入らない。

4 応用

- (1) バスケットボールのゴールに、ボールを入れる。
- (2) 水の入った風船で。
- (3) 無言で。



2 コミュニケーションゲーム

コミュニケーションゲームとは、情報や意思の伝達をととして、コミュニケーションの難しさや大切さを学ぶグループワークです。

多くの場合、メンバーの一人ひとりに断片的な情報が与えられ、その情報を総合し解答を導き出すことで、グループとしての課題が達成されるという内容になっています。その際に「言葉しか使えない」、あるいは「言葉を使ってはいけない」などといったさまざまな制約が設けられ、グループで知恵を出し合ってその制約を乗り越えていくことにより、大きな達成感が得られ、集団の力というものを実感することもできます。

ゲームの中では、情報を正確に読みとり、重要な情報やキーになる情報を識別すること（情報の整理）がまず求められます。ついで自分の得た情報を正確に伝え、他者の情報を正しく聞き取ること（情報の共有）や、何が課題なのかという共通の認識（目標の明確化）などが必要となってきます。さらにその上で、どこから手をつけるか、誰が何を分担するかといった共通理解（グループの組織化）が図られなければなりません。

こうした中で自然と役割分担が生じたり、リーダーが現れたりしてきます。全員が何らかの役割を果たさなければゲームが成立しないような仕組みになっているので、集団と自己との関わりというようなことも実践的に学ぶことができます。

どのゲームも楽しい雰囲気で行われ、競技性もあるため、我を忘れて熱中することも多くありますが、そうした中でも、集団内での自己や他者の働きへの洞察や、いま集団の中で起こっていることへの気づきなどが生まれ、現実の社会生活に生かすことのできるゲームにもなっています。





コピーブロック



体力と記憶力、そしてチームワークが決め手。ワイワイガチャガチャとブロックを積んでは走り回り、子どもから大人まで楽しめるゲームです。

1 ねらい

- (1) メンバーの意見を正確に聞く、そして自分の意見を正確に伝える。
- (2) メンバー相互の協力の精神を養う。
- (3) 創造的な喜び、課題の達成感・成就感を味わう。

2 対象及び人数

- (1) 小学生以上
- (2) 1グループ5人以上

3 準備するもの

- (1) おもちゃのブロック（チーム数＋モデル用＋予備）
ブロックは各グループとも同一セットであること。
- (2) モデルを置く台（腰の高さ程度）
- (3) 鏡（作品の下において、下からも見えるようにする）

4 時間 約1時間

- (1) 導入 10分
- (2) 実習 40分
- (3) 結果発表、ふりかえり 10分

5 課題

与えられたブロックを用いて、グループ全員が協力して、離れたところにあるモデルと全く同じものを作り上げます。

6 ルール

- (1) グループの中で順番を決め、必ず一人ずつモデルを見に行きます。
- (2) 一人1回につき組み立てられるブロックは1個だけです。
(対象によってはこの条件を外すこともある)

7 進め方

手 順	留 意 点
(1) メンバーを5～8人のグループに分ける。	

(2) 課題とルールを説明する。

(事前にモデルのブロックを置いておく。モデルは対象や時間に合わせ、難易度を変える。)

(3) 各グループにブロックの袋を配る。

(4) グループでモデルを見に行く順番を決めさせる。

(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。)

(5) 各グループの最初の人をスタートラインに並ばせスタートする。

(6) 完成したグループから提出させる。

※ 最初のグループの提出後、5分程度を目安に制限時間を設定するとよい。

(7) 全グループ提出後、モデルを持ってきて答え合わせを始める。

※ 提出した順位を基本とし、ミスがあれば順位が下がる。

(8) 感想を聞いたり、ゲーム中のエピソード、各班の作戦の立て方などを交えてふりかえりをする。

・モデルを置いてある場所までの経路を板書する。

・安全確保のため、センターラインなどを設置し、片側通行にしたり、対象によっては「走らない」というルールをつけ加えても良い。

・他のグループのブロックが混ざらないよう注意させる。

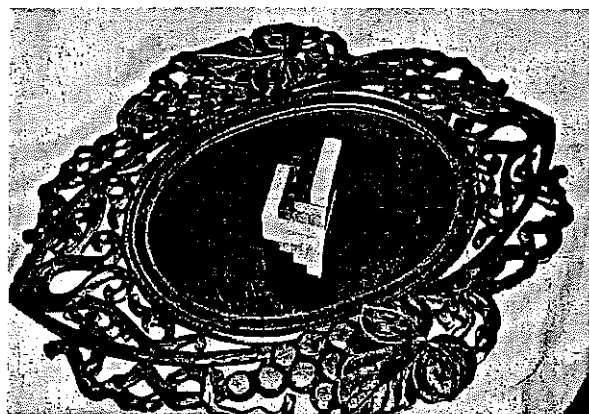
・提出された作品はグループ名を書いた紙を添えて見えない場所に保管する

・全員を前に集めて確認しながら盛り上げる。

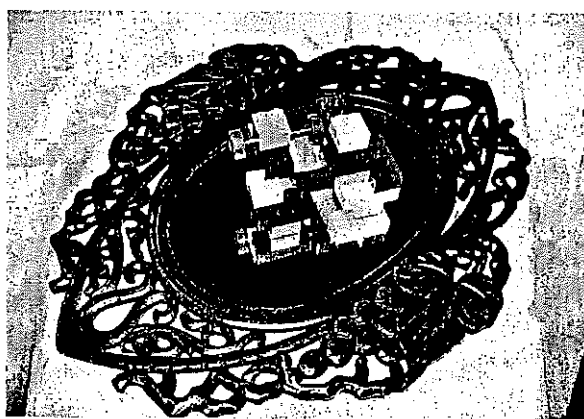
※ ゲームは練習と本番の2本立てで行うと要領が飲み込めて効果的です。

※ モデルのブロック数については、練習用モデルでは人数分程度のブロック数、本番用では20～25個のブロック数が適当です。

練習用 (例)



本番用 (例)



■ ■ わいわいブロック ■ ■

////////////////////////////////////

おもちゃのブロックを用い、グループ内で各自が持つ情報を出し合い、一つのモデル（正解）を作り上げていきます。いくつか用意した課題を制限時間内にどれだけ解答できるかを競うグループ対抗の協力ゲームです。

1 ねらい

グループで課題を達成していく中で、メンバー相互のコミュニケーションや協力がいかに大切であるかを学ぶとともに、自分の言動が人にいかに影響を与えているのか、また、人の言動を自分がどのように受けとめているのかについて学びます。

2 対象及び人数

- (1) 小学校高学年以上
- (2) 1グループ5～6人

3 準備するもの

- (1) おもちゃのブロック（チーム数＋予備）
ブロックは各グループとも同一セットであること。
※ ゲームを行う上で、少なくとも各グループに必要なブロックの種類と個数は次のとおり。（白2とは、白色でポッチが2コのブロックの意味）
白2・白4・白8、黄2・黄8・黄16、赤4・赤8・赤16、青8・青16、緑8のブロックそれぞれ各1コと、青2、緑4のブロックそれぞれ各2コが必要です。
- (2) 各グループの課題、得点、成績を記入する模造紙＜資料1＞
- (3) 時計（指導者用）
- (4) 情報カード＜資料2＞

4 時間 約1時間40分

- (1) 導入 10分
- (2) 実習（ゲーム） 60分
- (3) 各グループの結果発表と成績発表 15分
- (4) ふりかえり 15分

5 課題

カードの情報をもとにブロックでモデルを作り上げます。

6 ルール

- (1) 各自が持っている情報は口頭で伝え、他人の情報カードを見たり、他人に渡したり、見せたりしてはいけません。また、情報を一覧表にして書いたりしてはいけません。

- (2) 各グループはまず、共通課題 1、2 の順番で取り組みます。共通課題 1、2 達成後はグループの話し合いにより、5 つの選択課題の中から課題を 1 つ選択して実習を進めます。その選択課題が出来上がり、指導者が正解を確認したら再びグループで話し合い、次の選択課題に取り組みます。
- (3) 組み立てたブロックが正解のときは、その課題に応じた得点が加算されますが、提示されたブロックが不正解のときは、正解するまでやり直します。その場合、正解した時点で 2 度目の提示なら 2 点減点となり、3 度目の提示なら 4 点減点となります。
- (4) 60 分の制限時間内でいくつかの課題を達成し、その課題に応じた得点の合計で順位を競います。

7 進め方

手 順	留 意 点
(1) 導入 課題、ルールを説明する。 (2) 実習の実施 ア 各グループにブロックのセットと共通課題 1 の情報カードを配る。 イ 情報カードの枚数を確認させ、グループの全員にほぼ等分に配布するよう指示する。 ウ 情報カードが全員にいき渡ったことを確認し、開始を告げ、時間を計る。 エ できあがった作品を他のグループに見られないように指導者のところに持ってくる。 課題が正解とされたら、終わったカードを指導者に持ってきて次のカードを受けとる。 オ 所定の時間になったら、作業が途中であっても実習を打ち切る。 (3) 各グループの結果発表と成績発表 ア 模造紙に得点を記入し、成績（順位）を発表する。 イ 各グループの感想をまとめ発表する。 (4) ふりかえり	・ 選択課題はそれぞれ得点が違うことを確認させる。 ・ 全員が同じ枚数になるとは限らない。 ・ 実習中は、その様子を観察したり、うまくいかないグループを励ましたりするとよい。 ・ 見せにくるときに壊れないように注意させる。 ・ 終わったカードの枚数があるか確認させる。

8 ふりかえり

各グループの実習の様子や結果発表をふりかえりながらまとめていきます。指導者は実際にあったことなど実習中の具体例を交えて話すとよいでしょう。

まとめにあたっての観点（例）として次の項目があげられます。

- ・ 真剣に実習に取り組むことができたか。
- ・ 情報に責任を持って、正しく伝えることができたか。
- ・ 他の人の情報をしっかり聞くことができたか。
- ・ 前向きに参加し、協力できたか。
- ・ 他の人のやる気をなくすような発言や態度をとらなかったか。

<資料 1>

実習課題	カード枚数	得点	1 班	2 班	3 班	4 班
共通課題 1・山	18	10				
共通課題 2・船	18	20				
選択課題 1・UFO	16	20				
選択課題 2・階段	16	25				
選択課題 3・飛行機	25	30				
選択課題 4・ヒトデ	20	40				
選択課題 5・はにわ	23	55				
合 計		200				

<資料2> 情報カード

※ 情報カードは切り離し、厚紙に貼って使用してください。

ア 共通課題1・山（18枚）

ブロックは4コ使います	赤色のブロックは使いません
ブロックは4色使います	青色と緑色と黄色の3コのブロックは同じ形です
組み立てたブロックは3段です	白色のブロックはポッチが4コあります
白色のブロックは正方形です	同じ形をした3コのブロックは全部同じ方向を向いています
青色のブロックはポッチが8コあります	緑色のブロックは青色と黄色のブロックの上にあります
1段目にはブロックが2コあります	2段目のブロックの両側には1段目のブロックのポッチが4コずつあります
白色のブロックの下は緑色のブロックです	組み立てられたブロックはどの側面から見ても左右対称の形です
3段目のブロックの両側には2段目のブロックのポッチが2コずつあります	真上から見るとポッチは全部で16コ見えます
真上から見ると4色ですが下から見ると2色です	組み立てたブロックを真下から見ると長方形です

イ 共通課題 2・船 (18枚)

ブロックは 4 コ使います	ブロックは 4 色使います
組み立てたブロックは 4 段です	黄色のブロックは使いません
赤色のブロックはポッチが 16 コあります	青色と緑色の 2 コのブロックは同じ形です
同じ形をした 2 コのブロックのポッチを合計すると 16 コです	白色のブロックはポッチが 4 コあります
白色のブロックは正方形です	白色のブロックの上には緑色のブロックがあります
緑色のブロックは青色のブロックと直接接していません	真上から見ると 2 段目と 3 段目のブロックは見えません
2 段目と 4 段目のブロックは同じ形です	2 段目のブロックの両側には 1 段目のブロックのポッチが 4 コずつあります
3 段目のブロックの両側には 2 段目のブロックのポッチが 2 コずつあります	組み立てられたブロックはどの側面から見ても左右対称の形です
真上から見るとポッチは全部で 16 コ見えます	真上から見ると 2 色ですが下から見る 1 色です

ウ 選択課題 1・U F O (16枚)

ブロックは 4 コ使います	ブロックは 4 色使います
組み立てたブロックは 3 段です	青色のブロックは使いません
赤色と白色と黄色の 3 コのブロックは同じ形です	赤色のブロックはポッチが 8 コあります
緑色のブロックだけ他の 3 コのブロックと形が違います	緑色のブロックはポッチが 4 コあります
緑色のブロックは正方形です	黄色のブロックの上には 2 コのブロックがあります
緑色のブロックの 2 段下には黄色のブロックがあります	組み立てたブロックの 2・3 段目を横から見るとどこから見ても凸形です
3 コの同じ形をしたブロックはすべて同じ方向を向いています	3 段目のブロックのまわりには 2 段目のブロックのポッチが 12 コあります
真上から見ても真下から見ても 3 色です	真上から見るとポッチは全部で 16 コ見えます

エ 選択課題 2・階段（16枚）

ブロックは 5 コ使います	ブロックは 5 色使います
組み立てたブロックは 4 段です	青色のブロックはポッチが 8 コあります
白色と黄色の 2 コのブロックは同じ形です	2 段目と 4 段目にはポッチが 2 コあるブロックがひとつずつあります
赤色のブロックはポッチが 4 コあり緑色と黄色のブロックの上にあります	赤色のブロックは青色のブロックと直接接していません
2 段目には 2 コのブロックがあります	形は 4 段の階段状をしています
階段を前後から見ると 4 色見えます	階段を横から見ると 5 色見えます
階段は各階ポッチが 2 コずつあります	階段を正面から見ると黄色は見えません
真上から見ると 4 色ですが下から見ると 1 色です	赤色と緑色の 2 コのブロックは同じ形です

オ 選択課題3・飛行機（25枚）

ブロックは5コ使います	ブロックは5色使います
組み立てたブロックは4段です	赤色と青色の2コのブロックは同じ形です
赤色のブロックはポッチが16コあります	黄色と緑色の2コのブロックは同じ形です
黄色のブロックはポッチが8コあります	白色のブロックはポッチが4コあります
白色のブロックは正方形です	2段目には2コのブロックがあります
赤色のブロックの上には青色と黄色の2コのブロックがあります	3段目には緑色のブロックがあります
白色のブロックの下には緑色のブロックがあります	黄色のブロックの上には緑色のブロックがあります
全体の形は飛行機に似ています	青色と緑色の2コのブロックは平行の位置にあります
赤色と青色の2コのブロックは正十字の形で組み合っています	緑色と黄色の2コのブロックはTの形で組み合っています
赤色と黄色の2コのブロックは同じ方向を向いています	真上から見ると黄色のブロックは正方形でポッチが4コ見えます
真下から見ると黄色のブロックのポッチ2コ分の裏側が見えます	真上から見るとブロックのポッチは青色16コ、赤色6コ、黄色4コが見えます
真下から見ると白色のブロックのポッチ2コ分の裏側が見えます	真上から見ると赤色のブロックは長方形でポッチが6コ見えます
真上から見るとブロックのポッチは緑色6コ、白色4コが見えます	

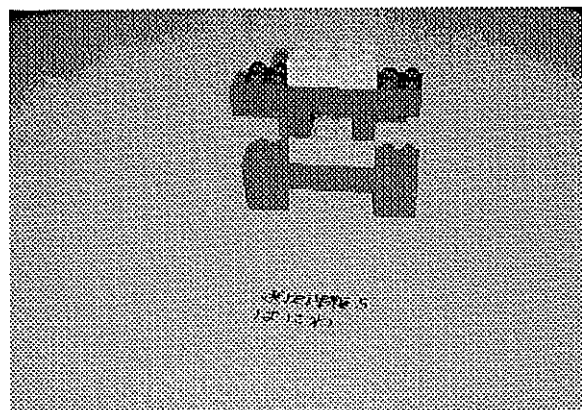
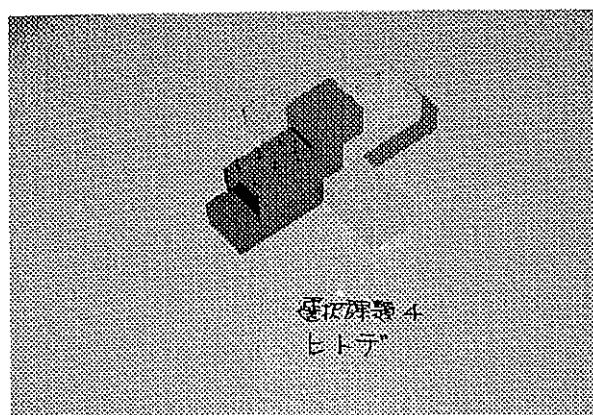
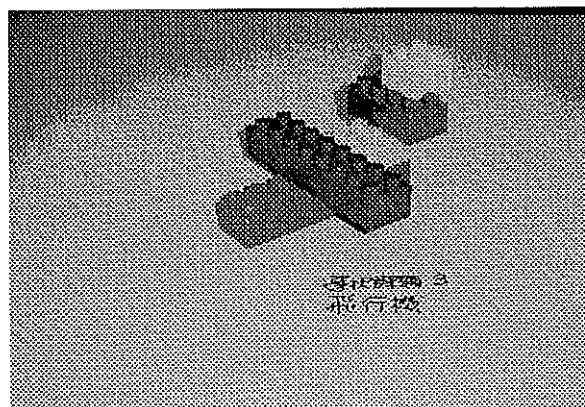
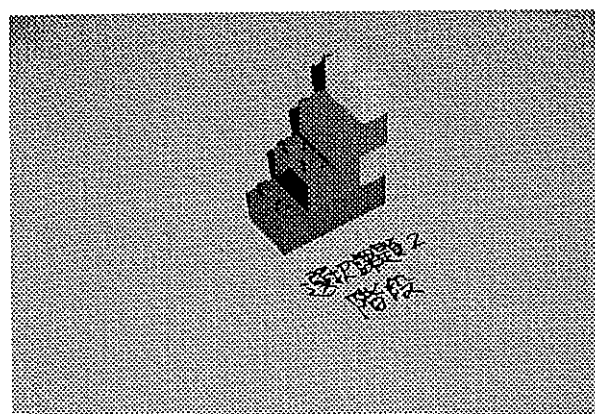
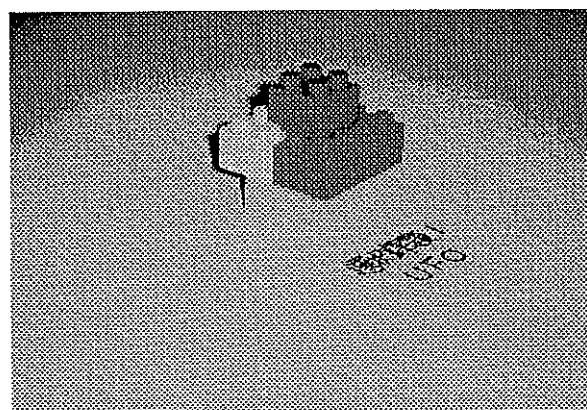
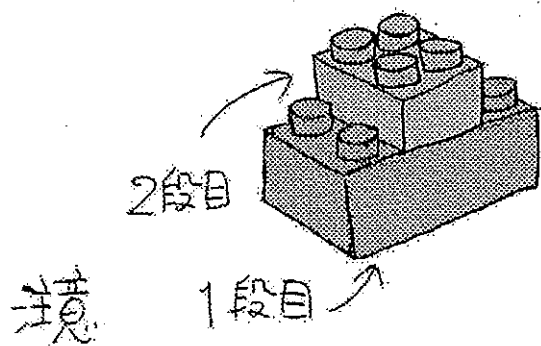
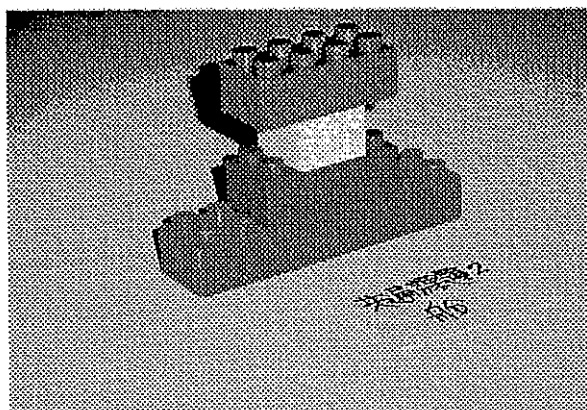
カ 選択課題4・ヒトデ(20枚)

ブロックは6コ使います	ブロックは5色使います
組み立てたブロックは3段です	全体の形は十字形です
赤色のブロックを2コ使います	白色と緑色の2コのブロックは同じ形です
赤色と青色の2コのブロックは同じ形です	白色と赤色の2コのブロックは同じ形です
赤色と緑色の2コのブロックは同じ方向を向いています	白色と青色の2コのブロックは同じ方向を向いています
緑色と青色の2コのブロックは同じ方向を向いています	青色のブロックはポッチが8コあります
赤色のブロックの1コは正方形です	白色のブロックは黄色と赤色の2コのブロックの上にあります
緑色のブロックは黄色と青色の2コのブロックの上にあります	ポッチ4コのブロックは白色と緑色の2コの上にあります
黄色のブロックは白色のブロックの2倍の大きさです	組み立てられたブロックはどの側面から見ても左右対称です
1段目の赤色と青色のブロックの間には黄色のブロックがあります	真上から見ると5色ですが真下から見ると3色です

キ 選択課題5・はにわ(23枚)

ブロックは8コ使います	ブロックは5色使います
組み立てたブロックは6段です	黄色のブロックは青色と赤色のブロックと接しています
組み立てられたブロックはどの側面から見ても色・形はともに左右対称です	真上・真下から見ると2色です
赤色のブロックはポッチが16コあります	3コの青色のブロックのポッチを合計すると20コです
緑色のブロックを2コ使います	白色のブロックはポッチが8コあります
白色のブロックと黄色のブロックは同じ形です	黄色のブロックは緑色のブロックの2倍の大きさです
黄色のブロックの両側には赤色のブロックのポッチが4コずつ見えます	4段目にはポッチ2コのブロックが2コあります
4段目には空洞があります	いくつかの青色のブロックの中には赤色と同じ形のものがあります
2段目と5段目のブロックは同じ形です	3段目と6段目のブロックは同じ形です
1段目と4段目以外の4コのブロックは同じ方向を向いています	4段目には3段目の黄色のブロックのポッチが4コ見えます
組み立てられたブロックは1段目の幅よりも広がりません	1段目には緑色のブロックがあります
1段目の2コのブロックは2段目のブロックの両端にあります	

<資料3> ブロック完成図



▶▶▶ ねねちゃんの家はどこ? ◀◀◀

グループで協力して、別室にある地図やカードに記入された断片的な情報を総合し、正確な地図を完成させます。協力する楽しみのほか、動きもあり、競技性をもった楽しいグループワークです。

1 ねらい

このゲームの目的は、自分の知り得た情報をグループ内の他のメンバーに正しく伝えることや、他のメンバーの意見を正確に聞くことにより、協力することの大切さや喜び、また、コミュニケーションの難しさを知ることにあります。また課題を完成することにより、達成感や、他のメンバーに対する信頼感を得たりすることも目的とします。

2 対象及び人数

- (1) 中学生以上
- (2) 1グループ6～8人

3 準備するもの

- (1) わら半紙（下書き用で各グループに数枚ずつ）
- (2) 模造紙、クレヨン、マジック（それぞれグループの数だけ）
- (3) 課題用紙 ＜資料1＞
- (4) 情報カード（各グループに1セット） ＜資料2＞
- (5) 地図（模造紙に書いてあるもので別の場所に貼っておきます。） ＜資料3＞

4 時間

2時間

- | | |
|------------------|-----|
| (1) 導入 | 15分 |
| (2) 実習（地図作成、家探し） | 60分 |
| (3) 結果発表 | 30分 |
| (4) まとめと講評 | 15分 |

5 課題（詳しくは＜資料1＞を参照）

- (1) 別の場所に置かれた地図を一人ずつ見に行き、その情報をもとに地図を再現します。
- (2) 情報カードを使って、ねねちゃんの家に行く道順や、途中の目印になる商店の位置などを記入します。
- (3) 完成したら、模造紙に清書します。

6 ルール

- (1) 別の場所に貼ってある地図を一度に見に行けるのは各グループで一人だけです。

- (2) 地図を見に行った人は直接地図を書くことはできません。
- (3) 口頭で情報を伝えるだけで、動作（指さしなど）も使ってはいけません。
- (4) 30分経過した後も別室の地図を見に行くことはできます。ただし、地図を書いている人は地図を見に行くことはできません。
- (5) 他人の情報カードを見たり、自分の情報カードを他人に渡したり、見せたりしてはいけません。

7 進め方

手 順	留 意 点
(1) 導入 ねらい・課題・ルールを説明する。 ア ねらいをわかりやすく説明する。 イ <資料1>を配布し、説明する。 ウ ルールを正確に伝える。 (2) 実習 ア 各グループごとにテーブルにつく。 イ 地図を見に行く人と地図を書く人をグループ内で決める（人数配分は自由）。 ウ 別の場所に貼ってある地図を一人ずつ順番に見に行き、その情報をもとに地図を再現する。交代でまた別の人が見に行く。 エ 地図が作成できたグループから情報カードを取りに行く。カードの枚数を確認してからメンバーに等分に配る。 オ 30分が経過したら、地図が完成していないグループも情報カードを取りに行く。 カ 制限時間内にクレヨン・マジックを使って模造紙に地図を書き、必要事項を記入する。 キ 所定の時間がきたら、途中でも作業を打ち切りにする。 ク 情報カードの枚数を確認し、返却する。 (3) 結果発表 模造紙を黒板に貼り、各グループごとに作成した地図を発表する。	・ルールがやや複雑なので、ルールが守られているか確認する。 ・情報カードの文章は、ねねちゃんの言葉であることを伝える。 ・中学生の場合は、ここで地図を確認し、間違っていたらやり直させ、完成してからカードを渡す。 ・買った物の絵を書き忘れることのないよう注意する。 ・全員で前に出て、道順を説明する。

8 ふりかえり

グループごとに反省点、学んだこと、感想について話合います。

指導者は、各グループのコミュニケーションのあり方や協力過程についての行動や発言などを実習中に観察し、それをもとに講評します。

講評にあたって、次のことを観点にすると良いでしょう。

(1) 個人として

- ・情報を正確に伝えることができたか。
- ・他の人の情報を正確に聞くことができたか。
- ・協力的な姿勢で最後までのもむことができたか。
- ・他人のやる気をなくすような発言や態度をとらなかったか。

(2) グループとして

- ・全員が均等に参加できたか。
- ・役割分担がうまくできたか。
- ・情報がうまく整理できたか。
- ・ルールを守ることができたか。

<資料1>

課 題

「ある日、ヒデヨシ君はねねちゃんの家遊びに行こうと思い、ねねちゃんの家で電話をして道順を聞きました。そしてその日の午後、電車に乗って出かけ、ヨジゲン駅で降りました。」

上の文章を前提にして、次の課題に取り組んでください。

- (1) 別の場所に貼ってある地図を一人ずつ見に行き、その地図をわら半紙に書いてください。(以後、別の場所に貼ってある地図を「地図A」とし、書いた地図を「地図B」とします。)
- (2) 情報カードを使って、ねねちゃんの家に行く道順を地図Bに矢印で示し、地図Bの正しい位置にねねちゃんの家を記入してください。
- (3) 地図Aに書いてなかった東西南北の方角やお店、公共施設の名前を地図Bに書き加えてください。
- (4) 途中で買い物をした物の絵を、地図Bのねねちゃんの家近くのあいている部分に書いてください。
- (5) 地図Bを模造紙に清書してください。(時間のない場合は途中でも模造紙に書き始めてください。)

※ ねねちゃんの家は地図Aに書いてありません。

※ いくつか名前のわからない建物もあります。

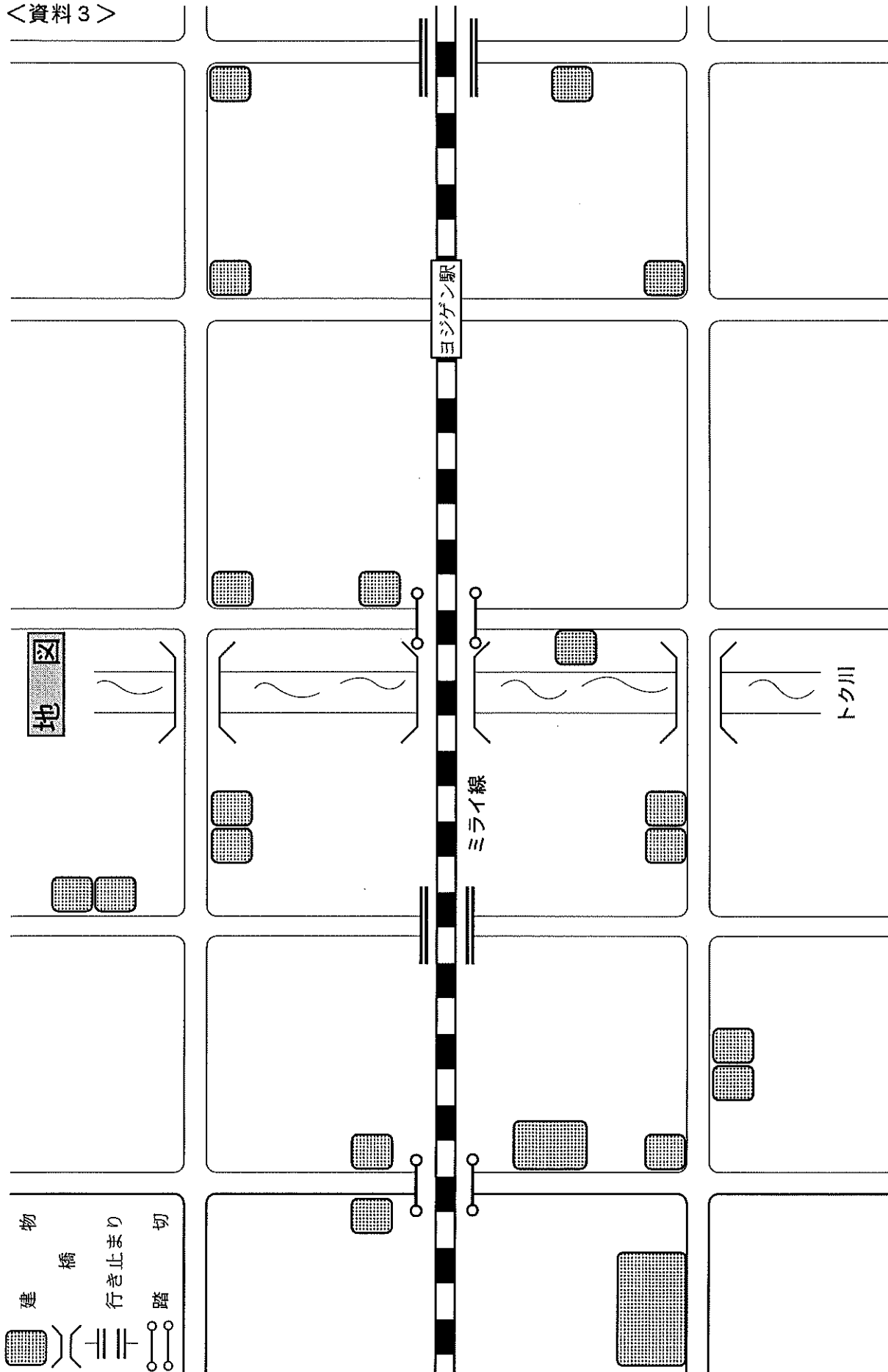
※ 北が地図上の上の方角であるとは限りません。

<資料 2>

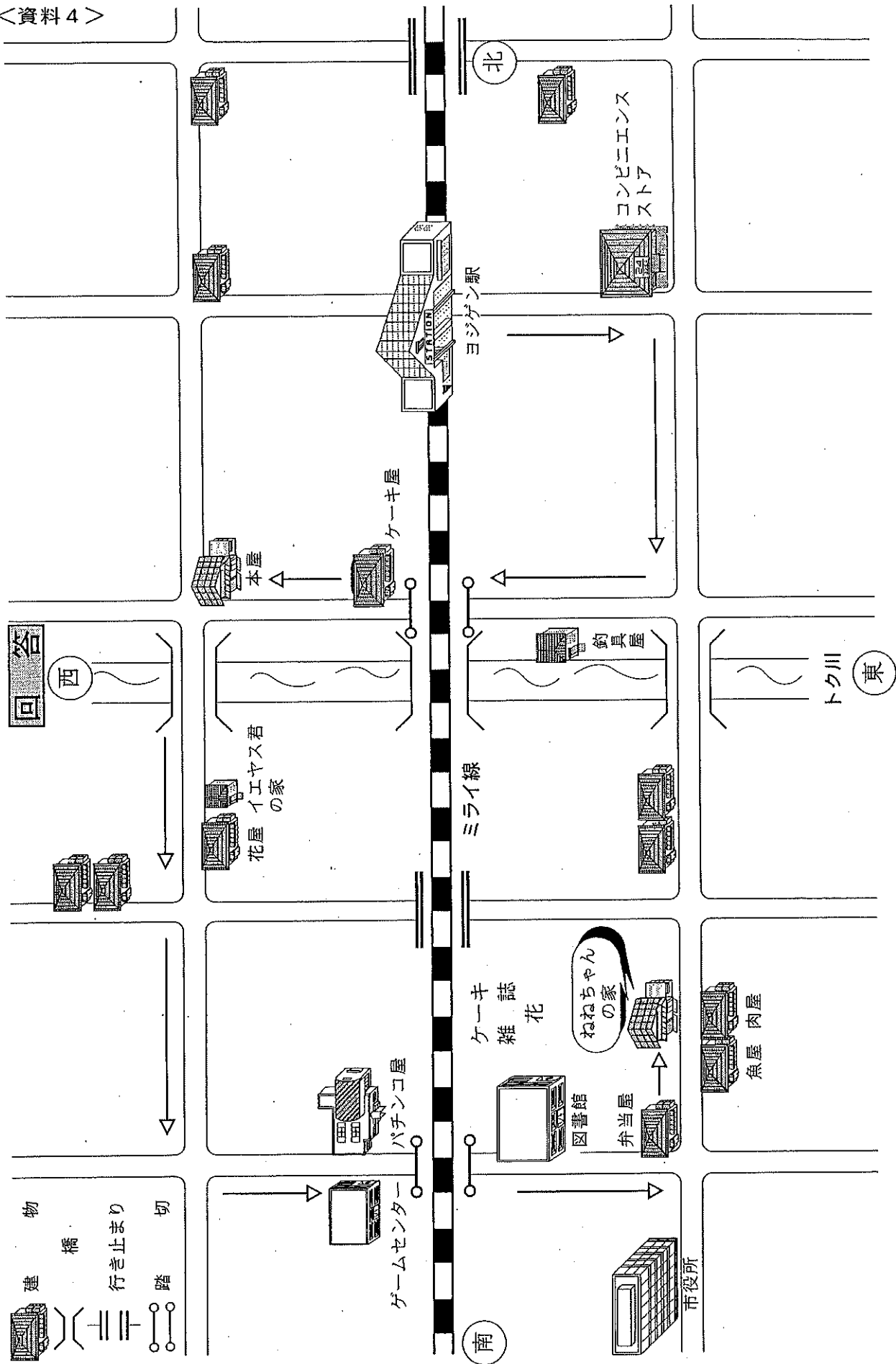
※ 情報カードは切り離し、厚紙に貼って使用してください。

私の家は私鉄ミライ線のヨジゲン駅で降りて、最短距離を来ると歩いて10分のところにあります。 1	橋を渡って一軒目にイエヤス君の家があります。 13
時間は倍くらいかかって、遠回りになるけれど買い物をしてくてください。 2	イエヤス君の家の右隣（南側）には花屋があります。 14
ミライ線と直角に東から西にトク川が流れています。 3	イエヤス君を誘って花屋に行き、赤いバラの花を買って、一緒に家まで来てください。 15
駅を出て東にまっすぐ行くと最初の交差点にはコンビニエンスストアがあります。 4	花屋の道をそのまままっすぐ進み、二つ目の交差点を左に曲がります。 16
コンビニエンスストアの交差点を右に曲がって、まっすぐに行くと橋があります。 5	踏切の手前の左側にパチンコ屋があります。 17
橋を渡らないで橋の手前を右に曲がります。 6	パチンコ屋の向かい側にはゲームセンターがあります。 18
川沿いの道を下流に向かって歩くと左に釣り具屋があります。 7	パチンコ屋にもゲームセンターにも寄らないでまっすぐ来てください。 19
釣り具屋を通り過ぎて踏切を渡ると、すぐ右手にケーキ屋があります。 8	踏切を渡ると、左手に私のよく行く図書館が見えてきます。 20
ケーキ屋でチョコレートケーキとチーズケーキを買ってってください。 9	図書館を通り過ぎて、角に弁当屋のある交差点を右に行くと市役所があります。 21
ケーキ屋で買い物をした後、そのまま、まっすぐに進むと角に本屋のある交差点に出ます。 10	市役所の方へは行かないで、弁当屋のある交差点を左に曲がると、魚屋が右に見えてきます。 22
退屈なので本屋で何か雑誌を買ってってください。 11	魚屋の左隣（北側）が肉屋です。 23
本屋で買い物をした後、交差点を左に曲がり、橋を渡ります。 12	肉屋の真向かいが私の家です。 24

<資料3>



〈資料4〉



▶▶▶ サザンクロス探検隊～宝物をさがせ！～ ◀◀◀

////////////////////////////////////

各自が持つ情報をグループ内でそれぞれ出し合い、探検ルートを記した一枚の地図を作り上げる協力ゲームです。

1 ねらい

コミュニケーションについて、実習をとおして、いろいろな角度から見つめ直すことができます。また、グループにおいて取り組む中で、個人とグループの関わり方、協力の難しさ・楽しさ・大切さなど、さまざまなことが感じとれます。

2 対象及び人数

- (1) 中学生以上
- (2) 1グループ5～8人

いくつかのグループが同じ場所で同時に実施することができます。

3 準備するもの

- (1) 課題とルール（課題用紙）＜資料1＞各自に1枚ずつ
- (2) 情報カード（1セット24枚）＜資料2＞各グループに1セットずつ
- (3) 筆記用具
- (4) 下書き用わら半紙、清書用模造紙、マジックインク（各色）、下敷き用新聞紙
以上を各グループごとに配布
- (5) 課題の解答（地図）＜資料3＞

4 時間

約1時間30分

- (1) 導入 10分
- (2) 実習の実施（実習40分、作図10分） 50分
- (3) 各グループの結果発表と正解発表 15分
- (4) ふりかえり 15分

5 課題 ＜資料1＞参照

カードの情報をもとに、探検隊の仲間が探検したテンジン諸島の島々の位置と、探検ルートを一枚の地図に作り上げます。

6 ルール ＜資料1＞参照

- (1) 地図にできる情報は、すべて地図に書き、ルートも書き入れてください。
- (2) 各自が持っている情報は、口頭で伝えてください。他の人の情報カードを見たり、他の人に見せたり、渡したりしないでください。
- (3) 情報をそのまま、紙に書き写したり、一覧表にしてはいけません。

7 進め方

手 順	留 意 点
(1) 導入 ア 実習名、ねらいを提示し、問題解決の実習をすることを説明する。 イ 課題とルール、情報カードなどの準備するもの(1)～(4)を、グループに1セットずつ配布する。 ウ 課題とルールを読み上げる。 エ 実習の進め方や解決のヒントについて説明する。 ・特に司会者等は設定しない。 ・地図に表しにくい情報や紛らわしい情報もあるが、嘘の情報はない。 ・地図に表すことができる情報は、すべて地図にすること。 ・制限時間内に終わるように行うのも、一つの実習である。 ・ヒント (ア) 地図を作ることと探検隊のルートを見つけることの2つの作業が含まれているので、うまく整理すること。 (イ) 「アンパン」と言えば丸を思い浮かべてしまうが、そういう先入観で決めつけないこと。 (2) 実習の実施 ア 情報カードを人数に応じてほぼ等分に配布するよう指示する。 イ 情報カードがいき渡ったら、各自のカードを確認させる。 読めない字、意味不明な表現などがあれば質問を受ける。 ウ 開始を告げ、時間を計る。 エ 終了時間の10分くらい前になったら、作図	・指導者の指示があるまで、配布したり、始めたりしないように注意する。 ・特にルールを確認し、徹底する。 ・時間の配分は板書しておくとうい。 ・ヒントは対象に応じて省いてもよい。 ・「コミュニケーションの実習なので、情報を聞くことと伝えることに気を配りながら進めてみよう」という助言も大きなヒントとなる。 ・全員が同じ枚数になるとは限らない。 ・表現や字などの言葉についての質問のみ、答える。 ・実習中は、その様子を観察したり、うまくいかないグループを励ましたりするとよい。 ・清書用の模造紙をはじめから配

(清書)を促す。

オ 所定の時間がきたら、終了する。

(3) 各グループの結果発表と正解発表

ア 模造紙に作成した清書を掲示し、各グループごとに発表させる。

イ 正解を書いた地図を掲示し、説明を加えながら、正解を発表する。

(4) ふりかえり

布せず、下書きができたグループから配布する方法もある。

・時間どおりに終了せず、完成させることで、達成感を与えることをねらう方法もある。

・結果で優劣を争うゲームでないことを確認する。

8 ふりかえり

各グループの実習の様子や、結果発表をふりかえりながらまとめていきます。指導者は、実際にあったことなど実習中の具体例を交えて話すとよいでしょう。

まとめにあたっての観点(例)として、次の項目があげられます。

- ・真剣に実習に取り組むことができたか。
- ・情報に責任を持って、正しく伝えることができたか。
- ・他の人の情報をしっかり聞くことができたか。
- ・前向きに参加し、協力できたか。
- ・イメージしにくい、耳慣れない響きを持つ言葉(地名など)について、うまく対応できたか。



＜資料 1＞

サザンクロス探検隊
～宝物をさがせ！～

[illegible]

課題とルール

課 題

私たちは、サザンクロス探検隊の隊員です。

ある日、私たちの仲間から「南の島で宝物を見つけたが、重くて運べないので、応援を頼む」という連絡が入りました。さっそく、応援に向かおうとしたところ、連絡がとだえ、かれらがテンジン諸島にいるということしかわかりません。いろいろと手をつくして、かれらの情報を集めたのですが、バラバラです。そこで、みんなの情報を出し合って、仲間が探検したテンジン諸島の島々の位置と探検ルートを、一枚の地図に作り上げてください。

ル-ル

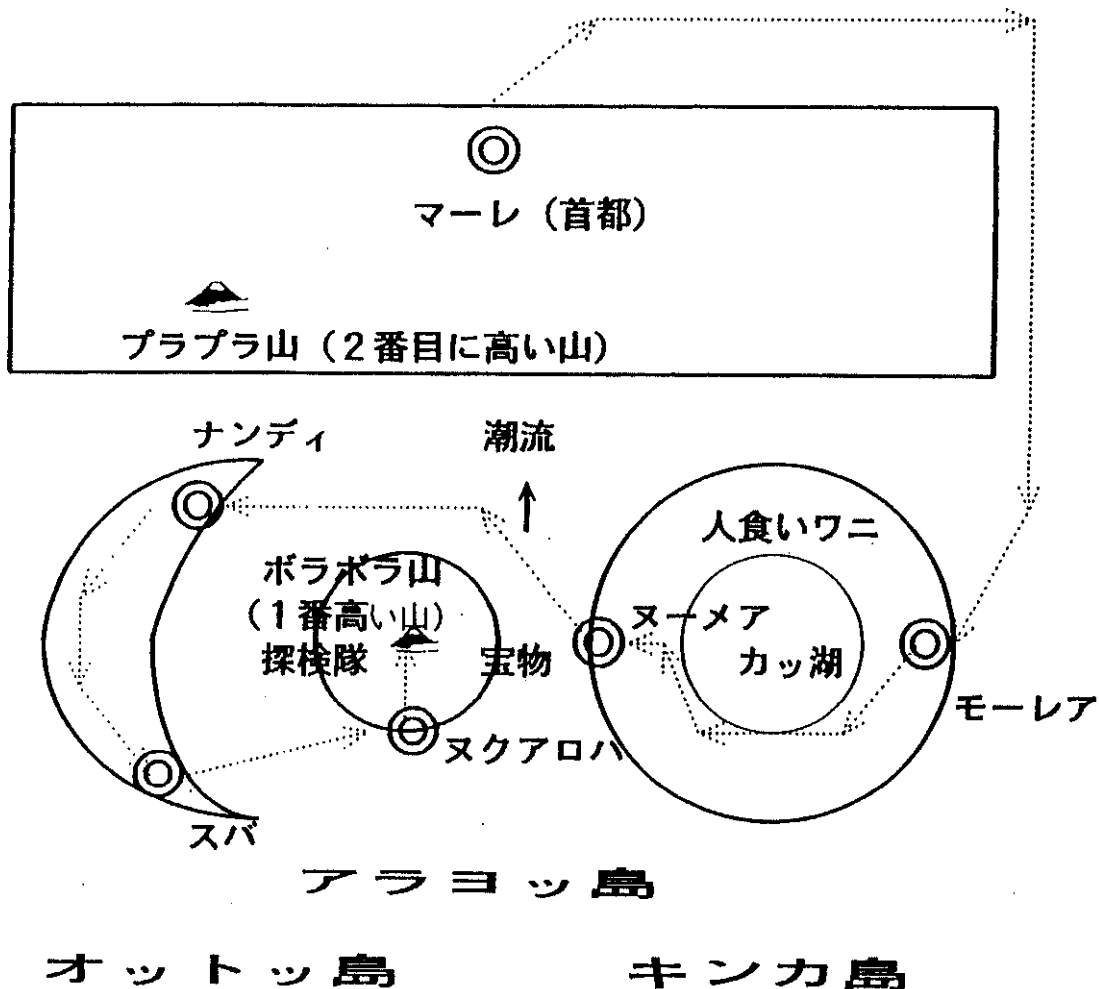
- 1 地図にできる情報は、すべて地図に書き、ルートも書き入れてください。
- 2 各自が持っている情報は、口頭で伝えてください。他の人の情報カードを見たり、他の人に見せたり、渡したりしないでください。
- 3 情報をそのまま、紙に書き写したり、一覧表にしてはいけません。

<資料2> 情報カード

※ 情報カードは切り離し、厚紙に貼って使用してください。

アンパン島は、テンジン諸島で一番大きな島で、東西に長い長方形の島である。	出発点マーレから、船で東回り（時計回り）に南にむかい、ついた町はモーレアであった。
テンジン諸島は4つの島からなりたっているが、東や西から見ると、それぞれ2つの島の影しかみえない。	モーレアからヌーメアへは、湖のほとりをとおって、歩いて進んだ。
大きいほうの円形の島には、テンジン諸島ただ一つの湖、カッ湖がある。	ヌーメアから、船でヌクアロハをめざしたが、潮流で北に流され、オットツ島の北側の町へ着いてしまった。
宝物は、オットツ島の東のとなりの島の山頂にあるという。	ナンディからは、ボラボラ山のある島がよく見え、その島のさらに向こうには、キンカ島が見える。
マーレは、長方形の島の北側まん中に位置する町である。	スバまでは、オットツ島の西側の海岸線にそって歩いた。
アンパン島の西側には、テンジン諸島で2番目に高い山がある。	島の南の町、スバからは、船にのってようやくヌクアロハのある隣の島に到着した。
テンジン諸島で、一番高い山はボラボラ山で、2番目に高い山はプラプラ山である。	ヌクアロハから登ったボラボラ山の頂上に宝物はあり、探検隊もそこにいらしい。
オットツ島は、キンカ島の西にあり、東側が欠けた、三日月のような形をしている。	テンジン諸島の中の3つの島は、一列に並んでいるので、東や西からみると一つの島影しか見えないのだ
アラヨッ島の東にキンカ島があり、北にアンパン島がある。	カッ湖の北側には、恐ろしい人食いワニが住んでいるので、そこを通ることはできない。
円形の島は2つ並んでおり、小さいほうの島の南の端には、その島でただ一つの町、ヌクアロハがある。	キンカ島から、となりのアラヨッ島をめざしたのだが、潮の流れで北上し、オットツ島へついてしまった。
キンカ島には、2つの町があり、東の端の町はモーレアといい、西の端の町はヌーメアという。	北から見ると、テンジン諸島の島はアンパン島しか見えない。他の島は、アンパン島の影に隠れているのだ。
三日月型の島には、北と南の端に、2つの町があるという。町の名は、ナンディとスバだという。	テンジン諸島には、上空から見るとドーナツそっくりの島があり、その島の名物は子ブタの丸焼きらしい。

サザンクロス探検隊～宝物をさがせ！～ 課題の解答（正解図）



＜ここで使われている地名等は一部は創作ですが、実在する都市名も借用しています。＞

*実在する地名について

- ・ マーレ モルジブ共和国の首都
- ・ モーレア タヒチの首都
- ・ ヌーメア ニューカレドニアの首都
- ・ ヌクアロハ トンガ王国の首都
- ・ ナンディ フィジーの都市
- ・ スバ フィジーの首都

(・ボラボラ　タヒチの島の一つにボラボラ島というのがある。)

出典：学校グループワーク・トレーニング

監修 坂野 公信

著者 横浜市学校GWT研究会

発行 (株)遊戯社 平成元年

(中・上級)

3. わたしたちのお店屋さん~~~~~

〔ねらい〕

1. 自分もっている情報を正確に伝え、そして、正しく聞くことの重要性に気づく。
2. 情報を集めてまとめるときに、協力の大切さについて学ぶ。

〔準備するもの〕

1. 鉛 筆 各グループ1本
2. 白 地 図 各グループ1枚
3. 情報カード 各グループ1セット
4. ふりかえりシート グループ用=各自1枚
メンバー用=各自1枚
5. 解答用紙(模造紙) 掲示用1枚

〔時間配分〕 45分

1. 準備・説明 5分
2. 実 施 20分
3. 結果発表 1分
4. ふりかえり 9分
5. ま と め 10分

〔すすめ方〕

1. 準備・説明

- ① グループ(5～6人)に分ける。
- ② 白地図を配り、課題を読みあげる。

「道路をはさんで、お店が7軒ずつならんでいます。どんなお店が、どんな順序でならんでいますか。これから配るカードをもとに、みんなで話しあって、白地図にお店の名前を書き入れましょう」

- ③ 注意事項を読みあげる。

「これから配るカードは、トランプのようになつて、みんなに全部配ってください。カードに書かれていることは、自分の口で、他の人に正しく伝えるようにしてください。他の人に見せたり、とりかえたりしてはいけません。また、他のグループの人とも話さないでください」

「それでは、はじめてください。時間は20分間です」

2. 実 施

3. 結果発表

- ① 〈解答用紙〉を提示する。

4. ふりかえり

- ① 〈ふりかえりシート(グループ用)〉を配り、記入させる。
- ② 〈ふりかえりシート(メンバー用)〉を配り、記入させる。

5. ま と め

- ① 〔ねらい〕にそって、発表をもとにまとめる。

〔子どもたちの感想〕

- ・落ち着いて、まじめに推理すればよかった。
- ・みんなで意見を言うとき、チームワークがよくなる。
- ・意見を言うときは、一人ひとりが言えばよい。
- ・むだなおしゃべりをなくして、もっとたくさん意見を言いたい。

〔子どもたちの反応〕

- ・みんなで一つのことをやりとげるためには、「協力する」ということが大切であることに気づいてきている。
- ・グループのメンバーについて、お互いに見直し、認めあうようになり、情報をきちんと聞く姿勢ができた。

〔留意点〕

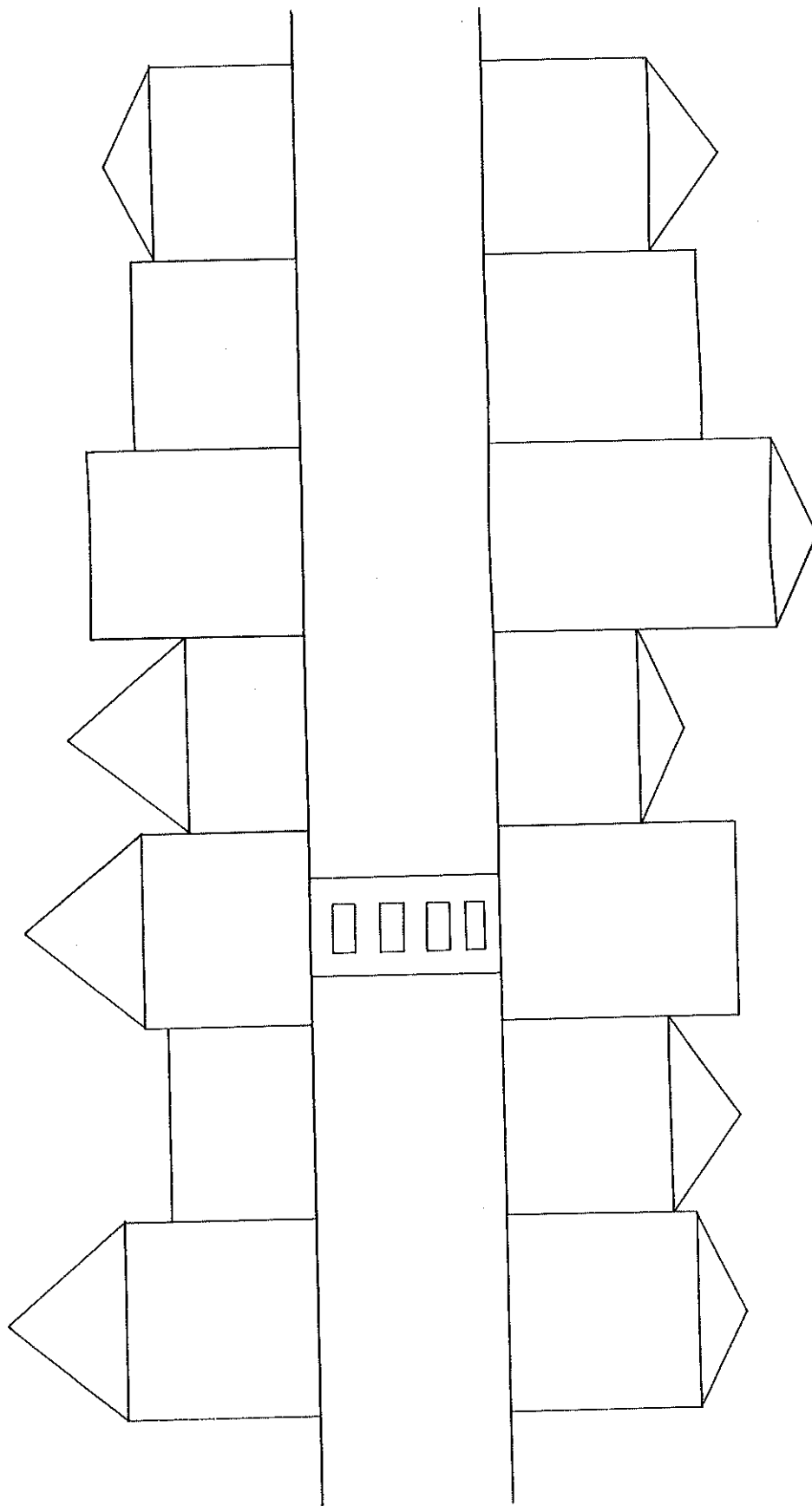
- ・早く終わったグループには、再確認して、待っているようにさせる。
- ・〈ふりかえりシート〉は回収し、〈メンバー用〉については、事後の指導にもちいる。

〔難度を高くするには〕

1. 20番のカードを抜く(花屋の場所がすぐにはわからないので、このカードが有るのと無いのでは、かなり難度が違う)。
2. 16, 17, 18, 19, 20番のカードを抜く(この5枚のカードがなくても、答えが出るようになっているが、かなりむずかしい)。

わたしたちのお店屋さん

——白地図——



〔著作 横浜市学校GWT研究会〕

情報カード

(わたしたちのお店やさん)

1. 花屋の前に病院があります。	2. ガソリンスタンドのとなりにつり臭屋があります。	11. レコード屋のとなりに花屋があります。	12. そば屋のとなりにおもちや屋があります。
3. 四角い建物は、郵便局です。	4. 四角い建物は、スーパーとそば屋です。	13. おもちや屋の前がつり臭屋です。	14. 肉屋の前に魚屋があります。
5. 病院とガソリンスタンドの間にきつさ店があります。	6. スーパーマーケットのなとりにレコード屋があります。	15. 郵便局のとなりに肉屋があります。	16. 肉屋は、お店のならびのほじにあります。
7. レコード屋の前は本屋です。	8. きつさ店と薬屋の間には、病院があります。	17. レコード屋は、まん中にあります。	18. きつさ店とつり臭屋の間にガソリンスタンドがあります。
9. 郵便局のとなりは、肉屋と花屋です。	10. きつさ店の前がスーパーマーケットです。	19. スーパーマーケットの右側にそば屋、おもちや屋とならんでいます。	20. 横断歩道の前には、花屋があります。

(わたしたちのお店やさん)

ふりかえりシート(グループ用)

年 組 グループ名 名前

ゲームのはじめから、おわるまでの自分のグループの様子を思い出してみましょう。

1. 次の質問にあてはまる人は、だれですか。思いあたる人の名前を、ぜんぶ書いてください。

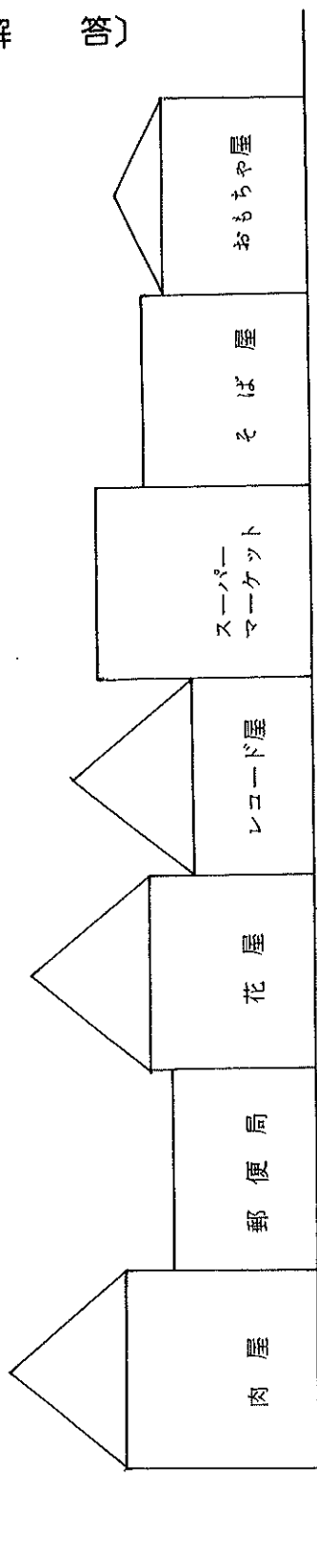
あてはまる人がいない場合は、書かなくてもけっこうです。

	質 問	名 前
1	みんなの意見をまとめようとしたのは、だれですか。	
2	いい考えを出した人は、だれですか。	
3	いい考えをほめた人は、だれですか。	
4	たくさん意見をのべた人は、だれですか。	
5	お店の名前を書いた人は、だれですか。	

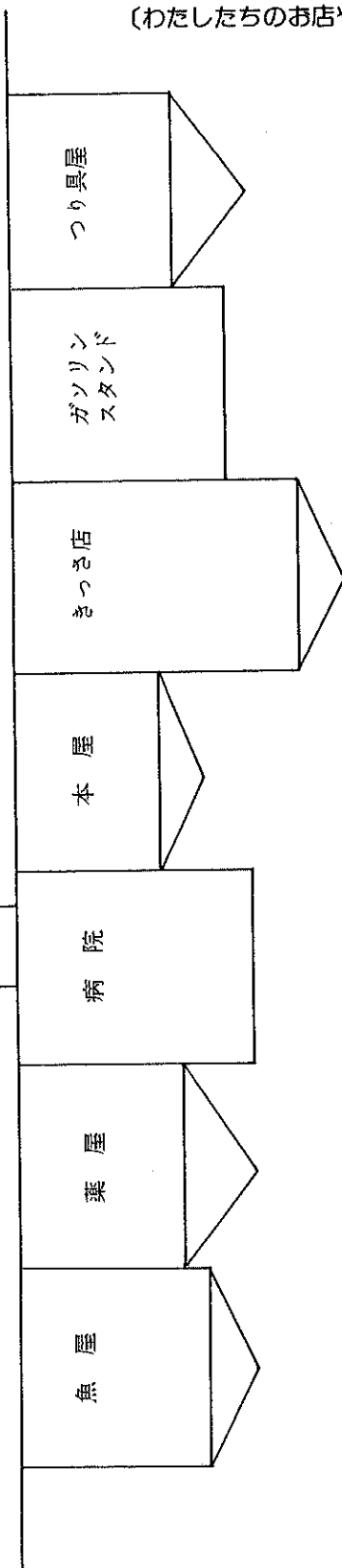
2. グループ内の協力は、どれぐらいうまくいったと思いますか。
5点満点で、点をつけてください。

	点
--	---

(解 答)



(わたしたちのお店やさん)



▶▶▶ バスは待ってくれない ◀◀◀

//

メンバーに分散されて渡された情報を出し合い、組み合わせることによって一枚の地図を作成する楽しい実習です。コミュニケーション、リーダーシップ、組織化などが学習できます。

1 ねらい

- (1) 課題を達成するために、適切な情報がどのように分かち合えるかを学ぶ。
- (2) チーム内で、課題達成の手順をどのように組織化できるかを学ぶ。
- (3) 課題を達成する過程において、リーダーシップのあり方に気づく。
- (4) 課題を達成するチームの中で、メンバー相互のコミュニケーション、協力の過程を学ぶ。
- (5) 一つの結論を引き出す中で、集団の意思決定の過程を学ぶ。
- (6) 課題達成の過程での、発想転換の必要性に気づく。

2 対象及び人数

- (1) 中学生以上
- (2) 1グループ6～8人

3 準備するもの

- (1) 「バスは待ってくれない」の課題とルール<資料1> 各自に1枚ずつ、または模造紙か板書による提示
- (2) 情報カード(1セット24枚)<資料2> 各班に1セットずつ
- (3) 模造紙 各班に1枚ずつ
- (4) マジックインクセット 各班に1セットずつ
- (5) 貼付用テープ 適宜
- (6) ふりかえり用紙<資料3>
- (7) 筆記用具、メモ用紙 各自

4 会場の設定

各チームが輪になって座り、お互いどうし邪魔されずに作業のできる広さの部屋。各チームが模造紙を広げることのできる広さは必要である。

5 時間

2 時間程度

- | | |
|------------------|-----|
| (1) 導入 | 10分 |
| (2) 実習の実施 | 50分 |
| (3) 各班の結果発表と正解発表 | 10分 |
| (4) ふりかえり | 40分 |
| (5) まとめ | 10分 |

6 進め方

手 順	留 意 点
(1) 導入 ア 指導者は、グループごとに着席するように指示する。 イ 指導者は、「バスは待ってくれない」の課題とルールを配り、読みあげる。あらかじめ板書したものや模造紙に書いておいたものを提示して読みあげてもよい。 (2) 実習の実施 ア 情報カードのセットを各グループに置き、班の中でトランプ札の要領で、一人ひとりにはほぼ同じ枚数ずつ配るように指示する。 イ 情報カードが全員に行き渡ったことを確認し、開始を告げ、時間を計り始める。 ウ 所定の時間が来たら、チームの作業が途中であっても打ちきる。 (3) 各グループの結果発表と正解発表 各班が模造紙をはりだし、全員でみる。そのあと模造紙に書いた正解を発表する。 (4) ふりかえり ア ふりかえり用紙を配り、個人で記入する。 イ ふりかえり用紙への記入が終了したら、各グループごとにふりかえりの話し合いに移る。 (ア) メンバーはふりかえり用紙に記入したことを、項目に従って順次発表する。 (イ) 一人ひとり発表が終わったら、グループ作業のプロセスをふりかえる話し合いをする。 (5) まとめ ア 指導者は、グループの状況と時間に応じて次のようなまとめを行う。	・机はあってもなくてもよいがグループの輪が大きくなるようにする。 ・プログラム全体の中でのこの実習の位置づけを説明することが望ましい。 ・特にルールの部分、即ち模造紙に地図を書くことと、各自の情報は口頭でのみ伝えることができるが、他人に手渡したり見せてはいけないことを徹底する。 ・カードは裏返しにし、合図があるまでそのまま待ってもらう。

(ア) 各班の代表者に、ふりかえりの話合いで出てきたことを簡単に発表してもらう。 (イ) 各グループの適当と思われるメンバーに対して、指導者がインタビューをして、感想などを引き出す。 (ウ) 各グループで「この実習の体験を今後どのように生かすか」について話合い、模造紙等を書いて発表する。 イ 指導者は、この課題達成の過程で起こったことがらについて、この実習をプログラムの中に取り入れたねらいと関連させてコメントする。	・時間に相当の余裕がある場合に行う。
---	---------------------------

この実習は(株)プレスタイムのご好意により、下記書籍より掲載させていただきました。

出典： Creative Human Relations 第3巻「チームワーク」より

<資料1>

「バスは待ってくれない」

課題とルール

課題： ジャックくんの歯痛が止まりません。ところが、近所にある行きつけの歯医者
は休みです。隣町にも歯医者があるのですが、みんなが集めた情報はバラバラ
です。彼を次のバスに乘せるために、情報を出し合い、わかりやすい1枚の地
図にしてジャックくんに渡してください。

隣町へ行くバスは、50分後に出発します。

ルール：

- 1 ジャックくんに渡す地図は模造紙に書き、道順も指示してください。
- 2 各自がもっている情報は、口頭で伝えてください。他人の情報カードを見たり、他人に渡したり、見せたりしないでください。
- 3 全ての情報を黒板や模造紙などに書き出して、一覧表をつくるというようなことはしないでください。

<資料2>

情報カード (24枚)

隣町には、A、B二つのバス停があります。	歯医者、Bのバス停の交差点を北の方向へ曲がります。
Aバス停が手前ですが、Bバス停からの方が歯医者へは近いです。	まんじゅう屋の前を東へ通りすぎ、200 m行くと左手にパチンコ屋のある四つ角に出ます。
パチンコ屋の向かい側には、ポストがあります。	隣町の歯医者は、設備が良いのでよく知られています。
踏切の北側には、道路の左に沿って、大きなお宮があります。	JRは、バス道路と平行に走っています。
公園の前を東へ進むと、右手前にタバコ屋がある四つ角に出ます。	歯医者は、公園の前です。
JRは、毎時40分頃、お宮の近くの踏切を通過します。	隣町の大きな川には、木橋とコンクリート橋の二つの橋があります。
Bのバス停のある交差点の北東の角にポストがあり、南東の角には町立病院があります。	隣町には、西から東に流れる大きな川が一つあります。
銀行から南へ300 m行くと、木橋があります。	Bのバス停から北へ100 m向かうと、左側に教会があり、さらにそのまま100 m進むと木橋を渡ります。
隣町には、郵便局はありません。	JRの踏切から南へ100 m進むと、左手にポストのある交差点に出ます。そこを右へ曲がり、しばらく行くと左手に公園があります。
Bのバス停は、交差点の手前にあります。	Aのバス停から東へ1.5 km行くと、Bのバス停です。
銀行から北へ300 m行くと、JRの踏切です。	タバコ屋のある交差点を南へ進むと、左側に銀行があります。
バスの乗客のほとんどが、いつもBのバス停でおりてしまいます。	まんじゅう屋さんの西隣が歯医者です。

※ 情報カードは切り離し、厚紙に貼って使用してください。

<資料3> ふりかえり

1. この実習のなかで、あなたは

(1) どれ程、自分の意見や考えを述べることができましたか、(どのような点で)

1 2 3 4 5 6
 全くできなかった 充分できた

(2) どれ程、他のメンバーの意見や考えを聴くことができましたか、(どのような点で)

1 2 3 4 5 6
 全くできなかった 充分できた

(3) どれ程、他のメンバーに自分の意見や考えを聴いてもらえたと思いますか、(どのような点で)

1 2 3 4 5 6
 全く聴いてもらえなかった 充分聴いてもらえた

2. グループは、

(1) かたい

1 2 3 4 5 6

やわらかい

(どのような点で)

(どのような点で)

(2) バラバラ

1 2 3 4 5 6

まとまっている (どのような点で)

(どのような点で)

(3) なあなあ

1 2 3 4 5 6

徹底的

(どのような点で)

(どのような点で)

(4) 情報を充分活用しあ

1 2 3 4 5 6

情報を充分活用 (どのような点で)
 した

わなかった

(5) 効果的に時間管理を

1 2 3 4 5 6

充分効果的に時 (どのような点で)
 間管理をした

しなかった

3. チームが課題を達成する過程で

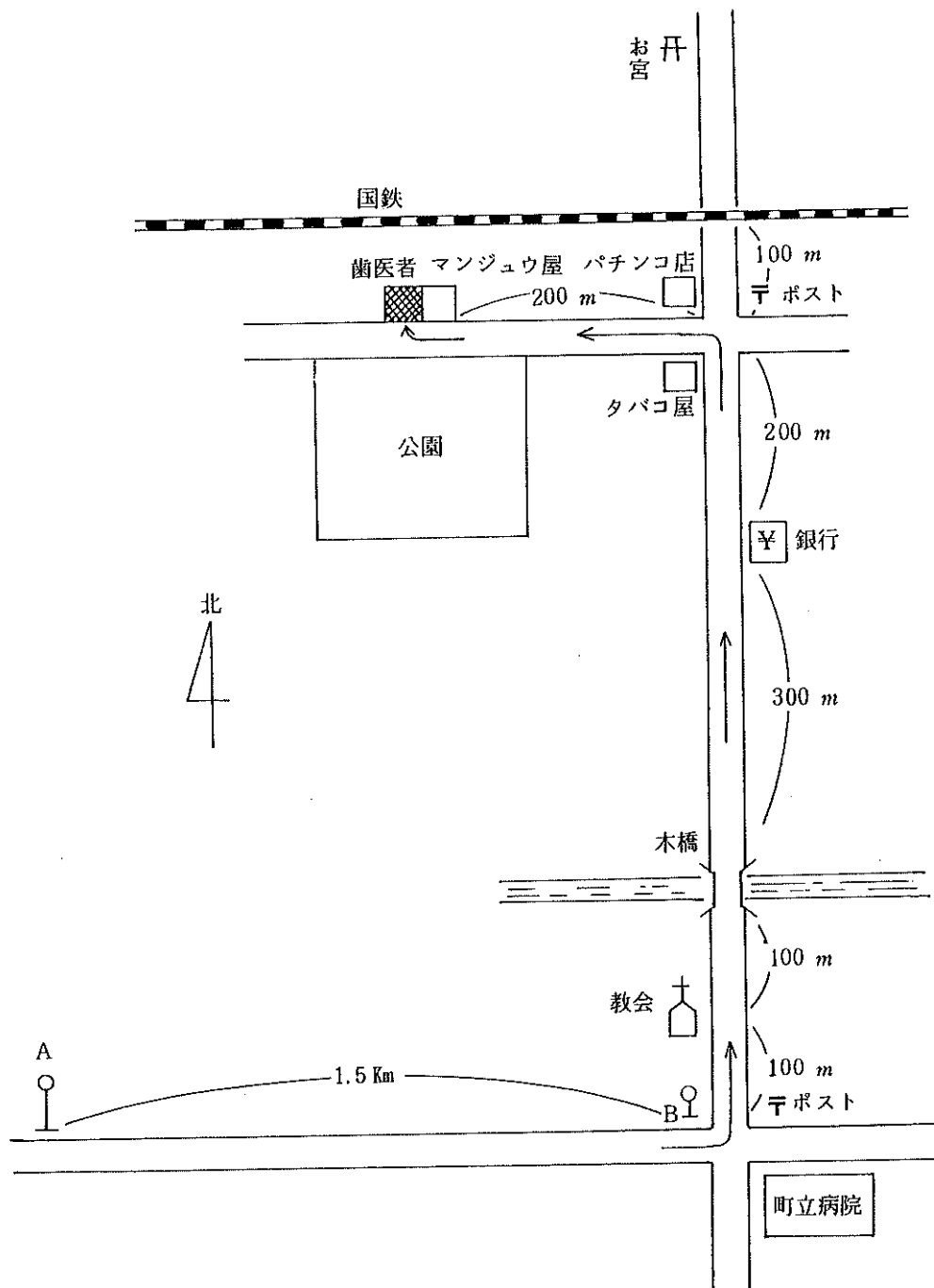
(1) 誰の (あなたも含めて)、どのような言動が課題達成を促進させたと思いますか。

(2) 誰の (あなたも含めて)、どのような言動が課題達成をおくらせ、また妨げたと思いますか。

4. どうすれば、より速く正確に課題を達成することができたと思いますか。

5. その他、この実習で気づいたことをお書きください。

<資料4> 正解



▶▶▶ リーダーシップトレーニング ◀◀◀

////////////////////////////////////

あるのは指示命令書と5枚のカードだけ。許されるのはメモによる縦方向の情報伝達のみ。組織におけるリーダー・サブリーダー・メンバーそれぞれの役割が体感できるゲームです。

1 ねらい

- (1) 組織におけるそれぞれの役割や立場の理解を図る。
- (2) 組織の活性化に結びつく一人ひとりの働きについて学ぶ。
- (3) 望ましい人間関係やチームワークのあり方について学ぶ。

2 対象及び人数

- (1) 高校生以上
- (2) 1グループ6～8人で、4～6グループ程度。各グループ7人ずつが最も望ましい。

3 準備するもの

- (1) 指示命令書及びカード一式（グループ数分） ※資料参照
- (2) 筆記用具（各自）
- (3) メモ用紙（一人30枚程度）
- (4) 長テーブル（各班4）、椅子（各自）

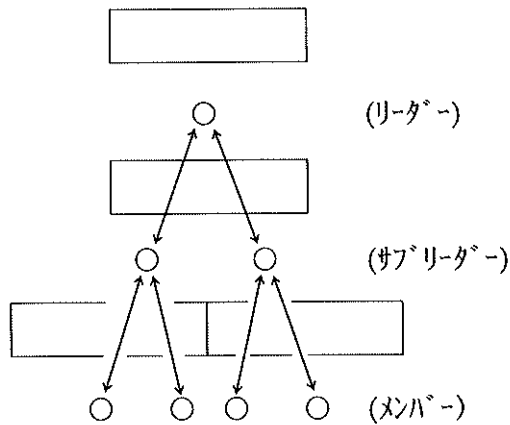
4 時間

2時間程度

- | | |
|---------------|-----|
| (1) 導入 | 5分 |
| (2) 実習の実施 | 45分 |
| (3) グループ別話し合い | 20分 |
| (4) 全体発表 | 20分 |
| (5) まとめと講評 | 30分 |

5 進め方

手 順	留 意 点
(1) 導入 ア グループごとの座席配置を次のように板書し、適宜着席するよう伝えます。	・人数が6人または8人の場合は、3列目の机の片側を1人または3人にする。



イ ルールの説明をします。

- ・ゲームはすべて、封筒に入っている「指示命令書」に従って進めること。
- ・情報の交換はメモによるもののみとし、しかも上図の矢印で示した流れ以外の交換はできない。
- ・一切しゃべることはできないし、他のメンバーの手元にあるものを見ることもできない。

(2) 実習の実施

ア 各人に指示命令書＜資料1＞及び5枚のカード＜資料2＞の入った封筒を配布し、中身の確認をします。

※ カードのセッティング方法についても＜資料2＞を参照。

イ 指導者の合図で一斉に作業を開始します。

(3) グループ別話合い

リーダー、サブリーダー、メンバーそれぞれの立場から、ゲームの感想を出し合い、それに基づいてグループ別話合いを行います。その際、それぞれの「指示命令書」の内容に差があることに注目させます。

(4) 全体発表

グループ別話合いの結果を発表します。

- ・作業の都合上、矢印で示す方向にメモの受け渡しが可能になるように、机の間隔を調整する。
- ・着席の際は、リーダー・サブリーダー・メンバーの3つの役割があることは、特に知らせない。
- ・これ以外の説明は一切加えない。質問があっても「指示命令書に従ってください」とのみ答える。

- ・封筒に入っている指示命令書は、リーダー用、サブリーダー用、メンバー用があり、それぞれ内容が異なるので、渡し違いがないように注意する。
- ・ゲーム時間は30～40分程度とし、完成のめどがたたないまま大幅に超過しそうな場合は、指導者の判断で、途中でも打ち切る。

- ・各グループのリーダーどうし、サブリーダーどうし、メンバーどうしで、それぞれの立場について話合ってから、グループ別話合いに移行してもよい。

(5) まとめと講評

次のような点についてふりかえりながら、講評します。

- ・組織における縦の関係の難しさ
- ・それぞれの立場を理解することの難しさ
- ・コミュニケーションの難しさと大切さ

<資料1>

指 示 命 令 書 (リーダー)

- 1 カードは5枚あるので確認すること。
- 2 リーダー、サブリーダー、メンバーの一人ひとりが同じ種類のカードを5枚ずつ集めることが目的である。
- 3 グループリーダーは、この仕事を手際よく進めること。
- 4 グループリーダーは、サブリーダーとメモにより仕事を進める。
- 5 仕事の流れは、〔リーダー ⇄ サブリーダー ⇄ メンバー〕であって、リーダーが席を立てて直接メンバーに指示命令することはできない。
- 6 一回に1枚ないし2枚のカードを交換しなくてはならない。したがって、手元に常時5枚のカードを持っていること。

指 示 命 令 書 (サブリーダー)

- 1 カードは5枚あるので確認すること。
- 2 サブリーダーは、リーダーに協力すること。
- 3 メンバーの意向を尊重するが、メンバーをリードすることが大切である。
- 4 リーダーおよびメンバーにメモによる伝達ができる。
- 5 サブリーダーどうしのメモの交換はできない。
- 6 1回に1枚ないし2枚のカードを交換しなくてはならない。したがって、手元に常時5枚のカードを持っていること。

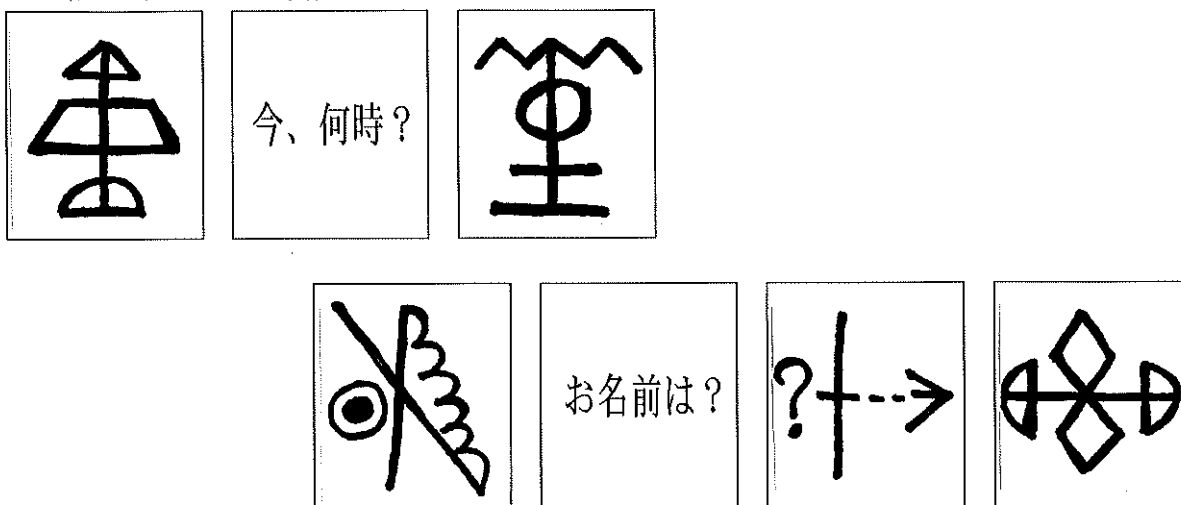
指 示 命 令 書 (メンバー)

- 1 カードは5枚あるので確認すること。
- 2 メンバーである君たちは、隣の人と話しをしてはいけない。許されることは、サブリーダーとだけメモによる意志や意見を伝達したり、サブリーダーの指示命令を受けることである。
- 3 1回に1枚ないし2枚のカードをサブリーダーと交換しなくてはならない。したがって、手元に常時5枚のカードを持っていること。
- 4 最初の指示命令は以上である。

<資料 2>

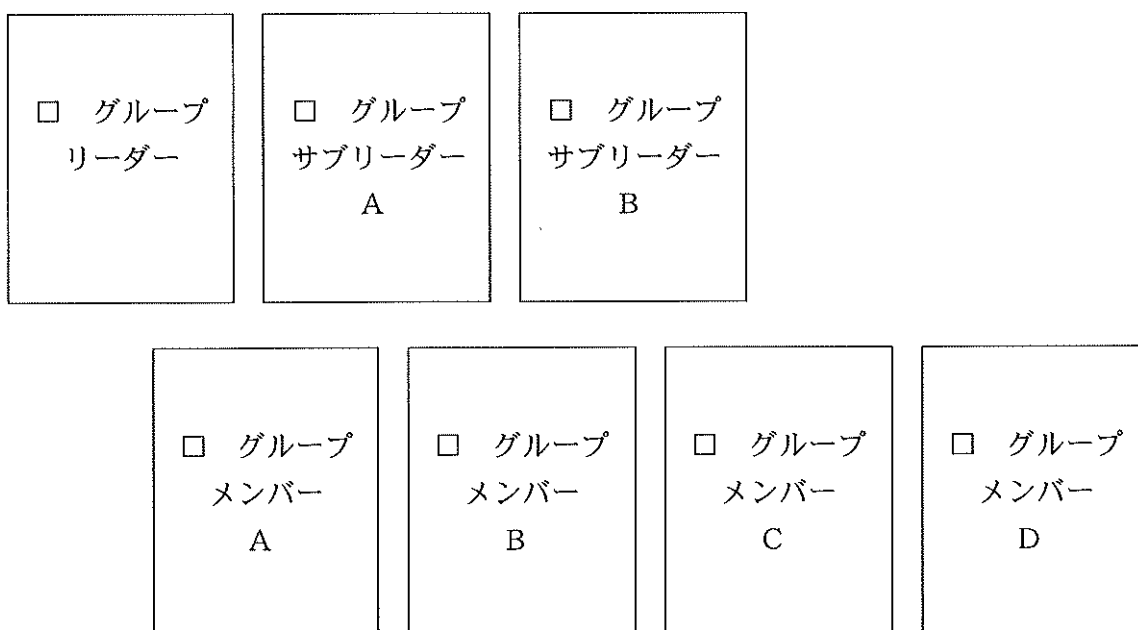
1 使用するカードについて

- (1) 下の例のように、抽象的なデザインやゲームを混乱させるようなことばを書いたカードを用います。
- (2) カードの種類は、グループの人数分（7人のグループなら7種類）、枚数は1種類につき5枚ずつ必要となります。これが1グループ分ですから、もし1グループあたり7人のグループが5つある場合、7種類のカードが25枚ずつ必要ということになります。
- (3) カードは厚めの紙（板目紙など）を利用して、しっかりしたものを作ります。
（カードのマーク例）



2 カード及び指示命令書のセッティングについて

- (1) 各グループごとに次のような封筒のセットを用意します。グループの人数が6人の場合は、メンバーをA～Cまで、8人の場合はメンバーをA～Eまでとします。



- (2) 各封筒に、それぞれの役割用の指示命令書、及び、次のようにセットしたカードを5枚ずつ入れます。

【カードのセッティングの仕方】（7人用の例）

※ ア～キの記号はそれぞれ異なるマークを示す。

1 列	2 列	3 列	4 列	5 列
リーダー ↓ ア	ア	ア	ア	ア
イ	イ	メンバーA ↓ イ	イ	イ
ウ	ウ	ウ	ウ	メンバーD ↓ ウ
エ	サブリーダーB ↓ エ	エ	エ	エ
オ	オ	オ	メンバーC ↓ オ	オ
サブリーダーA ↓ カ	カ	カ	カ	カ
キ	キ	メンバーB ↓ キ	キ	キ

- ・カードの入れ間違いを防ぐため、必ず上のようにカードを並べてからセッティング作業を行います。
- ・1列目のア～オ（5枚）、カ～2列目のウ（5枚）、エ～3列目のア（5枚）・・・という要領で、5枚ずつカードをセットし、リーダーの封筒から順に入れていきます。
- ・このゲームは、指示命令書の入れ違いやカードのセッティングを間違えるとゲームの全てが無効になってしまうので、準備には細心の注意が必要です。



正方形づくり



参考文献 CREATIVE O. D.

4個のピースをぐるぐる回しながらみんなで正方形を作っていきます。一言もしゃべることのできないこの沈黙のゲームに君は耐えられるか？

1 ねらい

協力の意味、大切さ、難しさを学びます。

2 対象及び人数

- (1) 中学生以上
- (2) 1グループ5～9人

3 準備するもの

正方形をつくるためのピース、それを各自に配るための封筒。

＜正方形資料、ピース見本、袋詰めの仕方参照＞

4 時間 約50分

- (1) 導入 10分
- (2) 実習 約30分
- (3) ふりかえり 10分

5 課題

グループの一人ひとりが、ピースを交換しながら、グループ全員が同じ大きさの正方形を完成させます。

6 ルール

- (1) しゃべらない。始めから終わりまで一切無言で行う。もちろんジェスチャーも禁止。
- (2) 常に自分の手元に4枚のピースを置くこと。
- (3) 自分にとって不必要なピースは必ず右隣の人に渡す。右隣の人が完成していても飛ばしてはいけない。必ず右隣の人を経由すること。
- (4) 人のピースが欲しいからといって取ってはいけない。手を出さずにじっと待つ。

7 進め方

手 順	留 意 点
(1) 5～9人のグループに分かれ、テーブルを囲んで座る。	

- (2) ピースをサンプルとして見せながら説明を行う。
 ルールのポイントを繰り返し理解させる。
 - (3) ピースの入った封筒を渡す。
 - (4) スタートの合図で、各グループは一斉にゲームを
 始め、指導者は完成までの時間を計る。
 - (5) 指導者は違反のないよう見守り、違反があれば注
 意するとともに、メンバーがどのように作業を進め
 ていったかを記録しておく。
-
- (6) 全グループ終了後、グループごとに感想を話合わ
 せ、それを代表者に報告させる。
 - (7) 指導者は、その感想を受けながら作業状態をふり
 かえりつつまとめを行う。

- ・スタートから15分経過して動きが少なく、完成の見込みがないグループが多い場合は、徐々にヒントを出していく。
- a 正方形は4枚でつくる。
(3枚や5枚でもできてしまうが、他の人が完成しない。)
- b 間違った組み合わせで完成させてしまっている人にそれではできないと伝える。
- c 正方形の一辺の長さを教える。
- d 無言のルールを解除し、しゃべりながら作業を進めさせる。

8 講評

ゲーム中の様子や感想をもとにしながら、ねらいに沿った講評をします。

＜観点（例）＞

- ・自分だけはいち早く完成させてしまいたいという気持ちを押さえて、他のメンバーのために自分の形を崩すことができたか。
- ・苦しんでいる人の気持ちを思いやり、協力していく態度をとることができたか。
- ・最後までルールを守れたか。



7 進め方

手 順	留 意 点
(1) メンバーを5～8人のグループに分け、テーブルを囲んで座らせる。 (2) ゲームの進め方及びルールの説明をする。 (3) カード入りの封筒と解答用紙を配る。 (4) 3分間で各自のカードを覚えさせる。 (5) スタートの合図で始め、指導者は完成までの時間を計る。 (6) 違反をしないように見守り、どのように作業を進めていったかを記録しておく。 (7) 完成したグループごとに正誤を確認させる。 (8) 全グループ終了後、グループごとに感想を話合わせ、代表者に報告させる。 (9) 指導者はその感想を受け、作業状態をふりかえりながらまとめる。	・板書して簡単に図示するとわかりやすい。 ・ルールのポイントをていねいに繰り返し説明する。 ・筆記用具以外はテーブルの下にしまわせる。 ・無言で行わせる。

8 講評

(1) 正確に自分の情報を伝えられたか。

自分勝手な伝え方で、相手が混乱しなかったか。例えばアヒル、アイロンなど形に置き換えた場合の表現が適切であったかどうか。大きいとか、上のあたりとか、曖昧な表現はなかったか、など作業中の話を取り上げながらまとめる。

(2) 正確に相手の言うことを聴けたか。

最後まで相手の言うことに耳を傾けたか、自分勝手にまくしたてたり、早飲み込みで聞き違いはしなかったか。相手の言おうとするすべてを、聴き取ろうと努力する。そのためには、相手の目を見る。「目で聴く」、「心で聴く」ことの大切さや、「聞く」と「聴く」との違いを話す。

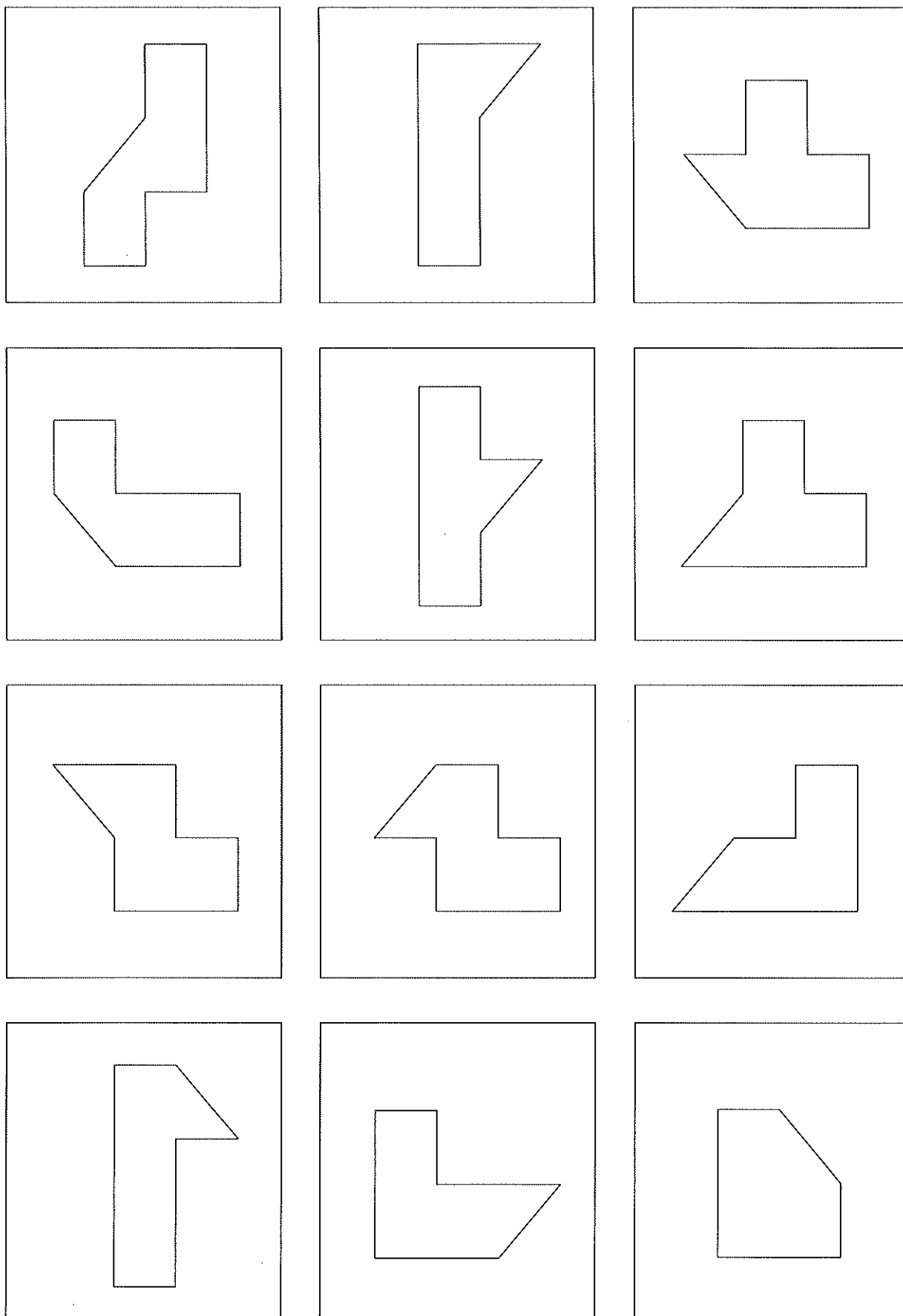
(3) 一人ひとりものの見方が違うことに気づく。

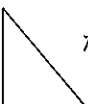
自分の見方を人に押しつけずに、相手の見方を理解できたか。

(4) 「確かめ」の大切さ

自分の情報が正確に伝わったか、相手の言うことが正確に理解できたのかを、その都度確認することの重要性を話す。

<資料> 図形見本



すべて  が3つ  が1つで構成してある。

ここでは、青年の家で用いてきたさまざまな「話し合いの技法」の中から、代表的なものをご紹介します。なお、研修に効果的に取り入れるために、本来の方法やねらいと多少異なった使い方をしている部分があることをお断りしておきます。

◇◇ ピペット ディスカッション ◇◇

～生きていく価値観を探ろう～

//////////

ふだんは話合いの苦手な人も、知らず知らず口角泡を飛ばしながら、お互いの価値観を激しくぶつけ合い、白熱した討論を交わし合う、それがピペットディスカッションです。

1 ねらい

グループで、メンバー各自の価値観をもとに、話合いながら次のことをねらいます。

- (1) 自分の価値観を確かめる。
- (2) 他人の価値観を聞いて、その人をより深く理解する。
- (3) さまざまな価値観のあることを知る。
- (4) 人を納得させたり、妥協点を見出すことの難しさ、さらには価値観を変えることの難しさを知る。
- (5) 課題達成を迫られたグループがどのように動くのかについても学ぶ。

2 対象及び人数

- (1) 高校生以上（テーマによっては中学生も可）
- (2) 1グループ5～8人

3 準備するもの

- (1) 記入用紙＜資料1＞参照
- (2) 筆記用具
- (3) 模造紙
- (4) マジック等

4 時間

約3時間

- | | |
|--------------|------|
| (1) 導入及び個人決定 | 20分 |
| (2) グループ別討論 | 100分 |
| (3) 全体発表 | 45分 |
| (4) まとめ | 15分 |

5 課題＜資料1＞参照

項目を見て、今後生きていく上で最も大切にしていきたいものというテーマで、まず、個人としての順位をつけます。次にグループ内で発表し、グループとしての順位を決定します。最後に討論の様子や順位決定の過程を全体で、発表し合います。

6 進め方

手 順	留 意 点
(1) メンバーを5～8名のグループに分ける。 (2) 用紙を配り説明する。 (3) 一人ひとりに個人としての順位をつけさせる。 (4) グループ毎に分かれ、各人が自分の順位を、理由も合わせて発表する。その時に他のメンバーの順位もそれぞれ記入する。 (5) グループとしての順位を決定する。 (6) グループ順位を発表するために、模造紙に準備をする。 (7) グループの決定順位を、その過程やエピソードも含めて全体に発表する。	・個人決定に入る前に他の人と意見交換をしないように指示をする。 ・選ぶときにそれぞれなぜその順番であるのかをしっかりと考えさせる。 ・他のグループにできるだけ干渉しない場所（1グループずつ部屋に分かれることが望ましい）を配慮する。 ・多数決などではなく、十分な話し合いで決定させる。 ・指導者は各グループを回り、話し合いの様子を見る。 ・発表方法を工夫させ、全員が必ず発表に参加できるようにさせる。 ・質疑応答の時間を設け、活発な発表会になるようにする。

7 講評

ねらいに沿った講評をします。例えば、自分の意見を、はっきり正確に伝えることの難しさ、他人の考えをよく聴く姿勢の大切さを話します。さらに、指導者の価値観をストレートに出したり、そのほか感じたことを話すのも良いでしょう。

<参考>

ピペットディスカッションのテーマについては、対象やねらいによってさまざまなものが考えられます。いくつか例をあげておきます。

(1) 「結婚するにあたっての価値観を探る」

項目；趣味、容姿、収入、性格、財産、同居、年齢、愛情、学歴、仕事

(2) 「学生生活であなたが大切にしていきたいものは」

項目；授業、学校行事、部活、趣味、友人、恋愛、塾、進路、学級

(3) 「看護の条件」

項目；技術、思いやり、知識、協力、体力、愛、性格、収入、名誉、奉仕、忍耐

<資料1>

ピペット・ディスカッション

生きていく価値観を探ろう。

- 1 下の表の項目を見て、今後生きていく上で最も大切にしていきたいと思う順に1、2、3、…、10を記入します。なお、具体的に事由を考えて記入します。各項目の意味は各自が自分なりに理解した範囲で結構です。
- 2 記入し終わったら、一人ひとりが「なぜこの順にしたのか」を発表します。
- 3 次に各グループの順位決定に入ります。十分に話合って決めていきます。多数決で決めないでください。また、「価値観は決めることができない」と逃げてはいけません。必ず話合ってグループ決定をしていきます。
- 4 全体発表で各項目ごとに「なぜこの順位にしたか」などを、話合いの過程（プロセス）も含めて発表しますので整理をしておきましょう。

氏 名	仕事	楽しみ	奉仕	金	正義	地位	愛	自己実現	家庭	健康
グループ										

◇◇ イメージクラフト ◇◇

与えられたテーマから、各自がイメージする言葉を出し合い、その背後にある自らの体験や人生観などを語り合います。その中でグループとしてのイメージがまとまってきたら、今度はそれを図案化し、全員が協力して貼り絵の作品を仕上げます。

1 ねらい

集団でのクラフトという楽しい雰囲気の中で、素直な自己開示や自己表現の方法を学び、同時に他者の考え方や生き方を知り、理解を深め合います。また共同で作品を作り上げるにより、作る喜びや楽しさを味わい、協力することの大切さを知ります。

さらには自分の考えにしばられることなく、他者の発想からも学びとる柔軟な姿勢を身につけます。

2 対象及び人数

- (1) 高校生以上
- (2) 1グループ6～8人

3 準備するもの

- (1) 模造紙（白）…各グループに1枚
- (2) 紙テープ（6色：赤、黄、青、緑、紫、ピンク）、新聞紙
- (3) 洗濯のり
- (4) イメージクラフトの進め方＜資料1＞
- (5) 記録用紙＜資料2＞

4 時間

6時間

- | | |
|-------------------|------|
| (1) 導入 | 30分 |
| (2) 実習 | |
| ア パートⅠ（グループ別話し合い） | 90分 |
| イ パートⅡ（制作） | 120分 |
| ウ パートⅢ（全体発表） | 90分 |
| (3) ふりかえり | 30分 |

5 課題

(1) パートⅠ（グループ別話し合い）

あるテーマが与えられ（たとえば「青春」「旅」「愛」など）、そのテーマから喚起される単語をみんなで出し合います。ついでその単語がなぜ出てきたかということ、自分自身の経験をもとに発表し合います。その話し合いの中から、自分たちがそのテーマからイメージしたものを、「○○」とは「…」であるという文章にまとめます。

さらにそのイメージを形や色に表したらどうなるかを話し合い、それをもとに全体の構図を決定します。

(2) パートⅡ（制作）

紙テープをちぎって模造紙に貼り、作品を仕上げ、作品名を決定します。

(3) パートⅢ

各グループごとに作品を発表し、他のメンバーは感想や意見を述べます。そのあとで他のグループの作品に作品名をつけ、それを発表し合い、その中から多数決で作品名を決定します。その後、制作したグループが最初につけた作品名を発表し、多数決で決めた作品名と比較します。

6 進め方

手 順	留 意 点
(1) テーマ設定 あらかじめ、一つのテーマを設定しておく。 (2) 導入 全員を集めて、テーマを発表し、実習の手順や注意事項、作業場所などについて説明する。 (3) 実習 ア パートⅠ（グループ別話し合い） (ア) 各部屋に分かれて話し合いを始める。 (イ) 与えられたテーマについて、各自がイメージした言葉（単語）を出し合い、その言葉の出てきた背景（体験）について語り合う。 (ウ) テーマを文章化する。 テーマ「○○」とは「…」である。 (エ) 時間があったら、作品の構図を考える。 イ パートⅡ（制作） (ア) 制作に入る前に全員を集め、制作上の注意をする。 a 紙テープを細かくちぎり、模造紙に貼っていく。（ハサミは使わない） b 紙テープ以外に、新聞紙なども使って	・ 集団の性格（年齢・目的等）にあったテーマで、イメージの広がる簡単な単語を選ぶ。 ・ 「イメージクラフトの進め方」＜資料1＞を用意する。 ・ パートⅠは自らの経験談などを中心にした自己開示と相互理解を目的とするので、それに十分な時間をとり、決して作品制作を急がないよう注意する。 ・ 指導者が各グループをまわって様子を見る。話し合いが活発でないようであれば、自己の体験談などを交え、話しやすい雰囲気をつくる。ただし、指導者の発言によって各自のイメージを方向づけることのないよう気を付ける。 ・ 新聞紙などはあくまでも色とし

よい。 c ただし、字や写真をそのまま使用してはいけない。 d 発表まで作品は他のグループの者に見せてはいけない。 (イ) 話合いの中から出てきたグループとしての結論を再びイメージ化し、視覚化する。 形・大きさ・色等を考え、構図を描く。 (ウ) 構図をもとに (ア) の要領で、貼り絵を仕上げる。記録用紙に制作中の様子も記録する。 (エ) 作品が完成したら、作品名を決める。 ウ パートⅢ（全体発表） (ア) グループごとに前に出て作品を掲示し、全員でこの作品を1分間鑑賞する。 (イ) 何人かに、感じたことを発表してもらう。 (ウ) 制作側の代表がパートⅠ・Ⅱの経過及び作品について解説し、質疑・応答をする。 (エ) (ア)～(ウ)を繰り返す。 (オ) 全部のグループの発表が終わったら、グループごとに分かれ、他のグループの作品に名前をつける。 (カ) それぞれがつけた他のグループの作品名を黒板に記入し、一覧表を作る。 それをもとに、それぞれの作品名について多数決を採る。(自分のグループで決めた名前にこだわらず、個人の考えで挙手する。制作したグループのメンバーも多数決に参加する) この場での作品名を決定する。 (キ) 最初につけた作品名を発表し合い、多数決で決定した名前とどちらがいいか、各グループで話合う。	て使い、コラージュなどにはしないよう注意する。 ・ 構図だけでなく、配色や色の強弱も重要であり、あまり意識していないようなグループには、それとなく示唆する。 ・ 質疑が作品のあげ足とりにならないよう注意する。 ・ 質疑が不活発なときは、指導者が発言し、質問しやすい雰囲気を作り出す。 ・ 名前をつける時間は5分程度。 ・ この間ずっと、各グループの作品を掲示しておく。
--	--

7 ふりかえり

話し合いや作業の様子などを巡回しながら観察し、それをもとにふりかえりをします。
パートごとに、以下のような観点からの問題提起をします。

(1) パートⅠについて

ア 話しやすい雰囲気ができ、自己開示が十分にできたか。

イ 他人の話を真剣に聞くことができたか。

ウ グループのメンバーに対する理解は深まったか。

(2) パートⅡについて

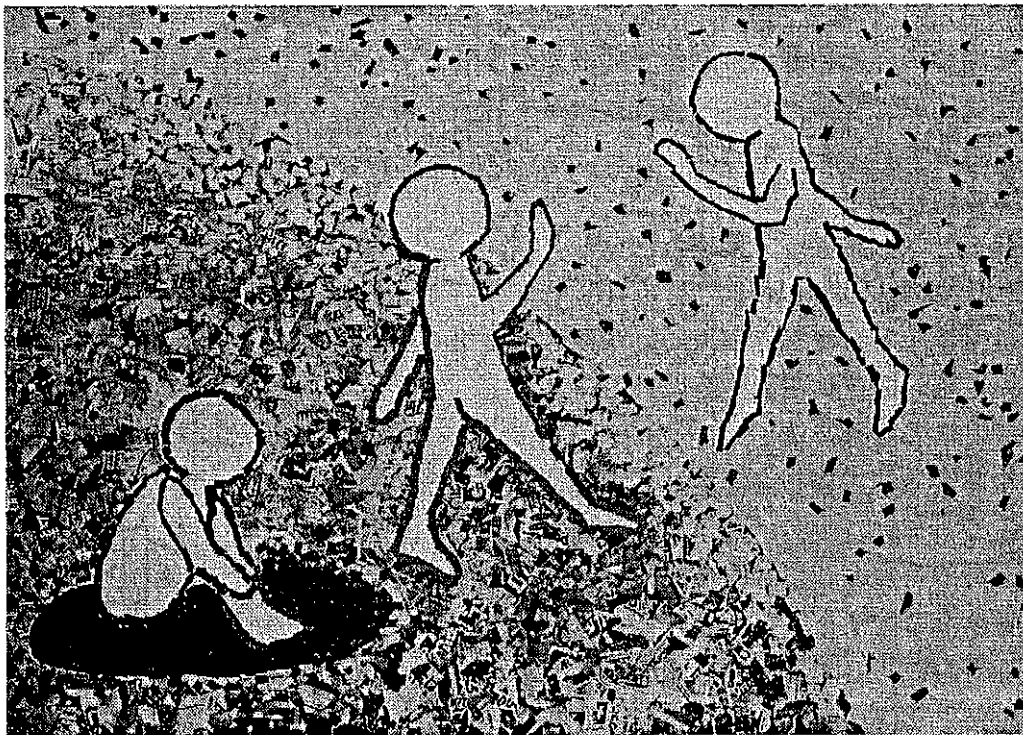
ア 役割分担や作業の流れを確認し、全員が納得した上で作業を始めることができたか。

イ 全体の作業の進行状況を把握し、コントロールするようなリーダーシップをとることができたか。

ウ 最後まで積極的で協力的な作業ができたか。

(3) パートⅢについて

ここでは各グループの作品やそれに対する解釈などを題材に、感性や表現力の大切さについて語り、さらに自分の考え方を相対化したり、他者のものの見方から柔軟に学びとることの必要性などについてもふれます。



<資料1>

イメージクラフトの進め方

パートⅠ グループ別話し合い

- 1 テーマ「〇〇」からイメージする言葉を出し合う。このとき、そのイメージが成立した理由を、自分の体験をとおして説明してもらう。それを聞いて、考えたこと・質問・類似体験を、他の人にも話してもらう。
※ 話さない人がいないようにする。
- 2 テーマについて、自分のグループとしてのイメージをまとめる。
『テーマ「〇〇」とは「・・・」である。』
つまり、「〇〇」という抽象的な言葉を、より具体的な言葉で表現する。
- 3 イメージを具体的な色や形に表現するとどうなるか話し合う。
- 4 時間があったら、作品の構図を決めておく。
※ 4を急がず、あくまで1～3の話し合いを大切にする。

パートⅡ 制作

- 1 全員を集めて、指導者から制作上の注意をする。
- 2 構図を模造紙に書く。
- 3 制作を始める。
 - (1) 作品の制作方法
 - ・紙テープをちぎって模造紙に貼る。
 - ・ハサミは使わない。
 - ・新聞紙などを使ってもよい。ただし、文字や写真をそのまま使わない。
 - ・模造紙の白地は使ってもよい。
 - (2) 記録用紙の記入方法
 - ・作品の説明は詳しく記録しておく。部分部分の説明も付ける。
 - ・作品名を決める。
※ 発表のときは言わない。パートⅢの最後に言う。
 - ・制作中の様子を詳しく書いておく。
 - ・時間内に仕上げる。
 - ・発表までは作品を秘密にしておく。

パートⅢ 全体発表

- 1 司会を指導者が務めるか参加者から選ぶかあらかじめ決めておく。
- 2 各グループの発表者を決めておく。
※ 分担してもかまわない。

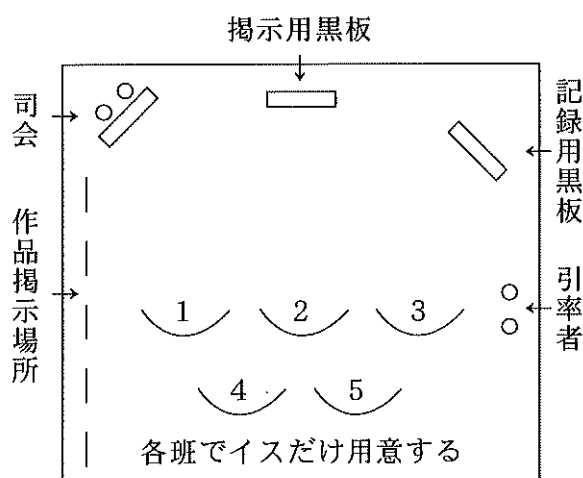
3 発表の手順を全体に説明する。

- (1) 一つのグループが作品を黒板に貼る。
- (2) 全員で作品を黙って1分間見つめる。
- (3) 他のグループの人に、この作品は何を言おうとしているのか、感じたことを言う。
※ 挙手がなければ2、3人指名する。
- (4) このグループの発表者に、作品について解説してもらう。このときパートⅠ、Ⅱの話し合いの様子や内容も含めて発表する。
※ 作品名はまだ発表しない。
- (5) 他のグループの人から質問を受ける。
※ 質問に対して、発表者以外の人が答えても良い。
- (6) 発表が終わったら、グループは作品掲示場所に作品を掲示する。

(1)～(6)を繰り返し、全グループが発表する。

- (7) グループごとに他のグループの作品に作品名をつけ、黒板に記入する。(5分間)
- (8) 全員で各作品ごとに多数決で作品名を決める。このとき自分のグループがつけた作品名にしばられず、個人の考えで手をあげる。作品を制作したグループの人も参加する。
- (9) 制作したグループが自分たちでつけた作品名を黒板に書くことで、発表する。
- (10) 多数決で決めた作品名と自分たちでつけた作品名を比べて、どちらがよいか各グループで話合ってもらい、発表してもらう。(5分間)
- (11) ふりかえり・講評

4 会場のセッティングについて



5 記録用黒板について

グループ	1	2	3	4	5
1	※				
2		※			
3			※		
4				※	
5					※
引率者					

他グループの作品に対してつけた名前を横に記入していく。

＜資料 2＞

イメージクラフト記録用紙

団体名		グループ		年 月 日
-----	--	------	--	-------

氏 名	性 別	年 齡	氏 名	性 別	年 齡

テーマ ()

パートⅠ	テーマについて体験を交えた話し合いをしましょう。
・イメージする言葉 ・話し合いの内容	
テーマ	() とは ()

パートⅡ	イメージを図案化しましょう。	作 品 名	
		制 作 中 の 様 子	
パートⅢ	作品について詳しく解説しましょう。	グループ	作 品 名
		1	
		2	
		3	
		4	
		5	
		6	
		7	
		引率者	
ふりかえり			

◇◇ 源平討論会 ◇◇

「～は是か非か」といったテーマをめぐって、グループ全体を賛成派と反対派に分け、それぞれの立場から意見を述べていく討論法です。

1 ねらい

- (1) 思考力や説得力を養う。
- (2) 論理的な話し方や発表の技術を養う。
- (3) 多様な価値観や考え方があることを知る。

2 対象及び人数

- (1) 中学生以上
- (2) 賛成派・反対派それぞれ15人程度ずつ。

3 準備するもの

筆記用具（各自）

4 時間 2 時間30分～3 時間程度

- | | |
|-------------------|------|
| (1) 事前の準備及び導入 | 20 分 |
| (2) 各派作戦会議 | 15 分 |
| (3) 応援団長による基調意見陳述 | 10 分 |
| (4) 全体討論 1 | 45 分 |
| (5) 審判団中間発表 | 10 分 |
| (6) 全体討論 2 | 45 分 |
| (7) 採点と講評 | 20 分 |

5 進め方

手 順	留 意 点
(1) 事前の準備及び導入 ア 審判団及び審判長を決定し、紹介します。 イ 全体を賛成派・反対派に分けます。 ※ 個人的な考えで賛成・反対に分けてもよいが、機械的に二つに分け、一方を賛成派、もう一方	・ 審判団は指導者等がつとめる。また、審判長は討論の総合司会をする。 ・ 男女比等も考え、ほぼ同数になるように調整する ・ 人数が多い場合は賛成派

を反対派にするのも一つの方法である。

ウ 両派が向かい合うように会場設営をします。

エ 全体の流れを説明し、テーマを発表します。

オ 審判長がルールを説明します。

【発言者に対するルール】

- ・一人が連続して発言できない。
- ・発言者は審判長が指名した者だけとする。
- ・自派の発言者に発言内容を教えてもよい。
- ・他派の発言に対し、ヤジを飛ばしてはいけない。
自派の発言に対しても、拍手のみとする。

【応援団長に対するルール】

- ・自派の発言に対し、「賛成!」「そのとおり!」等の激励や、他派に対してヤジを飛ばすことができる。
- ・人の発言中にヤジってはいけない。
- ・状況に応じて、グループ別作戦タイムを2回までとってよい。

カ 先攻・後攻を決めます。

(2) 各派作戦会議

ア 応援団長を各派1名ずつ選出します。

イ 応援団長による基調意見の内容を検討します。

ウ 発言順番、発言内容、質問事項等を打ち合わせます。

(3) 応援団長による基調意見陳述

各応援団長が、賛成論・反対論の基調意見を述べます。

(4) 全体討論1

ア 審判長の司会で、討論に入ります。

イ まず、賛成派・反対派が一人ずつ交互に発言していきます。

ウ 全員が発言し終えたら、誰からでもかまわず、挙手により発言していきます。

と反対派を複数編成し、それぞれ別の会場で実施する。

- ・テーマは指導者が事前に設定しておく。テーマは二者択一のもの、例えば、「オリンピックの誘致は是か非か」「制服は必要か否か」「バイク通学は是か非か」などのようなものにする。
- ・テーマからはずれた発言にならないよう、また、あげ足とり・ケンカ腰にならないよう促す。

- ・必ず、各派交互に全員が発言する。
- ・審判長は、一方の派ばかりの発言にならないよう

(5) 審判団中間発表

応援団長による基調意見陳述の内容も含め、中間発表を行います。

(6) 全体討論 2

審判長の司会により、挙手による全体討論を再開します。

(7) 採点と講評

ア 審判長は、審判団による採点結果を発表します。

イ 最後に次の点を中心に講評を行います。

- ・相手を説得する工夫や努力ができたか。
- ・発言者の立場を尊重しつつ、きちんと耳を傾けることができたか。
- ・いろいろな価値観や考え方があることに気づくことができたか。

に注意しながら進める。

- ・応援団長は、状況に応じて2回まで作戦タイムをとることができる。
- ・発言がとぎれたり、優劣が明確になってきたら討論を打ち切る。
- ・必ず複数の審判団で行う。
- ・ルール違反の数で採点する減点法が望ましい。
- ・あまり点差が大きくなり過ぎるような採点をしないように配慮する。
- ・勝敗が目的ではないことを伝え、討論のねらいにあった講評をする。
- ・賛成派・反対派を入れ替えて、再度実施すると、相手の立場を理解するのに役立つ。

◇◇ トリオ討議 ◇◇

3つの班から1人ずつ集まってトリオ（3人）グループを編成し、それぞれの班で話合
って得た結論をぶつけ合う討議法です。

1 ねらい

- (1) 論理的な説得技術を養う。
- (2) 協調の精神や自らの発言に対する責任感の涵養を図る。
- (3) 説得の難しさに気づくとともに、話合いの必要性を学ぶ。

2 対象及び人数

- (1) 中学生以上
- (2) 班の数は3の倍数にする。
- (3) 班員数は6～8人
- (4) 各班の人数は同数とし、不足する班については指導者等が入って調整する。

3 準備するもの

- (1) 筆記用具（各自）
- (2) 黒板

4 時間 3 時間程度

- | | |
|--------------|------|
| (1) 導入 | 10 分 |
| (2) 班別話合い | 30 分 |
| (3) 班別作戦会議 1 | 30 分 |
| (4) トリオ討議 1 | 30 分 |
| (5) 班別作戦会議 2 | 30 分 |
| (6) トリオ討議 2 | 30 分 |
| (7) 講評 | 20 分 |

5 進め方

手 順	留 意 点
(1) 導入 全体の流れを説明し、テーマを発表します。	・テーマは指導者が事前に 設定しておく。テーマ は、ポイントの絞りやす いものにする。

【例】 社会人として最も大切なもの、リーダーに必要な3つの資質、クラスの目標3つ等

(2) 班別話し合い

ア テーマに対する答えを、ブレインストーミングで、できるだけたくさん出します。

イ 答えを整理します。

ウ 答えの中から、班として最も重要だと思うものを話し合いで3つ選び出し3つの答えに順位をつけます。

エ 黒板等を利用して下表を書き、各班一斉に記入します。

班 \ 順位	1 位	2 位	3 位
1 班			
2 班			
3 班			

- ・内容が複数にわたる場合は別々に分ける。
- ・長い表現は短くする。
- ・選ぶ際、賛成・反対の理由を明確にし、班全体で共通理解をする。
- ・選んだ答えがどうしても最も重要なのか、十分に話し合う。

(3) 班別作戦タイム1

自班の答えと他班の答えを比べながら、次の点について話し合います。

- ・自班の答えのどこが優れているか、他班の答えの欠点は何か。
- ・他班への質問・攻撃方法、自班の守備方法について打合わせ、共通理解をしておく。

(4) トリオ討議 1

ア 班員各自にA, B, C…の符号をつけ、3つの班からAはAどうし、BはBどうしの3人で1グループを作ります。

イ 各グループ毎に、自分の班の答えがなぜよいのかを各自説明します。

- ・班数が6つの場合は、1～3班・4～6班で、それぞれグループ編成をする。

ウ 説明が終わったら、攻防戦に移ります。

(5) 班別作戦タイム 2

ア 班にもどり、「作戦タイム 1」の内容を確認したり、作戦の練り直しをします。

イ 再開する前に次のような注意をします。

- ・ 2人で1人を攻撃しない。
- ・ 相手の話を十分に聞く。
- ・ 感情的にならず、理性的に話合う。

(6) トリオ討議 2

様子を見て討議を打ち切り、次の要領で採点に入ります。

- ・ グループの3人で話合って、どの班の答えが最もよかったかを決める。
- ・ 上位から、3・2・1の得点をつける。
- ・ 採点ができたら下のような表に記入する。

- ・ 2人が組になって1人を攻撃したり、興奮し始めたら、作戦タイムをとる。

- ・ 2点平均にしてはいけない。必ず差をつける。

班 \ グループ	A	B	C	D	E	F	合 計
1 班							
2 班							
3 班							

(7) 講評

ア 何人かの人に感想を述べてもらいます。

イ 感想の中から問題を見つけ、話合います。

ウ 最後に、指導者が次の点を踏まえて講評します。

- ・ 全体の雰囲気について
- ・ 討議の結果、得た答えについて
- ・ トリオ討議のねらいについて

- ・ 特に、どの班がよかったかということよりも、相手を説得することの難しさ、話合うことの大切さに結論をもっていくように講評するとよい。