

V モニュメントを建てよう！

小学校5年生以上・1時間10分～

記憶力と体力、そしてグループ内での正確な情報伝達が決め手になります。時間内に正確なモニュメントを作り上げるゲームです。

1 ねらい

- (1) グループ内で課題解決に必要なコミュニケーション(メンバーの意見を聞き、自分の意見を正確に伝える)の方法について気づかせる。
- (2) グループのメンバー相互の協力の大切さを気づかせる。
- (3) メンバーが協力して課題を解決した達成感を味わう。

2 対象及び人数

- (1) 小学校5年以上
- (2) 1グループ5～7人

3 準備するもの

- | | |
|---|---------------------|
| (1) おもちゃのブロック | 1グループ1セット+ファシリテーター用 |
| ① コピーブロック用 | 1グループ1セット<P25参照> |
| ※ゲームを行う上で、各グループに最低限必要なブロックの種類と数もP25で確認。 | |
| ② わいわいブロック用 | 1グループ1セット<P28参照> |
| (2) タイマー | ファシリテーター用1 |
| (3) 土台部分の完成見本と土台の見本を置くテーブル | 全体で各1 |
| (4) 鏡または透明のボード | 全体で1 |
| (5) 土台にのせる部分を作る情報カード | 1グループ1セット+ファシリテーター用 |
| ※わいわいブロックの「課題カード(共通・選択)」の1つを使用 | |
| (6) 土台にのせる部分の完成見本 | 全体で1 |
| (7) カラーコーン小 | 1色(チーム数) |
| (8) ふりかえり用紙 | 1人1枚<P86～88参照> |
| (9) グループ発表用記録用紙(A4用紙:裏紙でも可) | 1グループ1枚 |

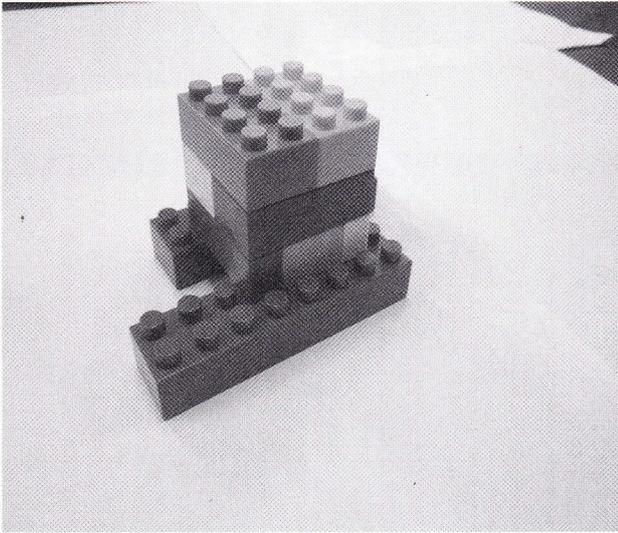
4 時間

1時間10分～ 課題の難易度により時間は変わります。

- | | |
|----------------|------|
| (1) 導入 | 10分 |
| (2) 実習 | 40分～ |
| (3) 結果発表、ふりかえり | 20分 |

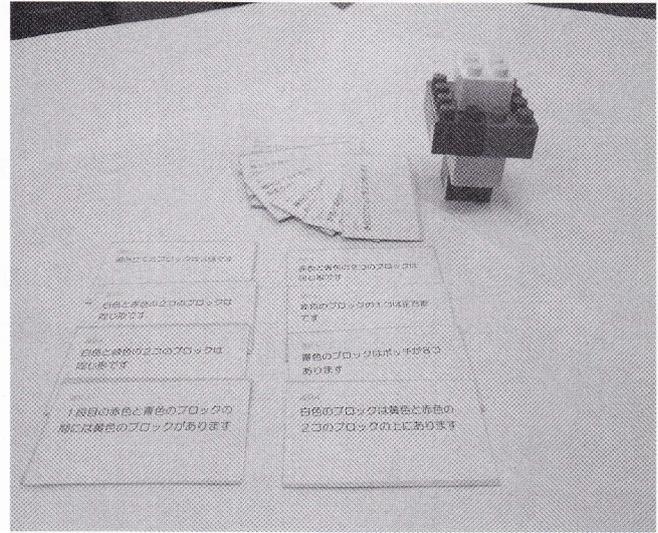
5 課題

与えられたブロックを用いて、グループが全員協力して、離れたところにある土台となるブロックのモデルをコピーし、さらに情報カードをもとに上に載せる部分となるブロックを作成し、2つを組み合わせるとモニュメントの全体像を時間内に完成させる。



土台部分の見本（例）

離れた所にある土台部分は、1人ずつ交替でモデルを見に行き、自分たちの机の上にコピーします。



情報カードと完成した上半分の見本（例）

上半分は、情報カードの情報をお互いに上手にやりとりすることで、形が出来上がります。

※P93にカラー写真で掲載しています。

6 ルール

前半(土台の作成) コピーブロック

- (1) グループの中で順番を決め、必ず1人ずつ土台のモデルを見に行きます。その際、モデルに手を触れてはいけません。
- (2) 見てきたヒトの情報をもとに、土台の部分を作ります。
- (3) 土台の部分が完成したグループから後半(上に載せる部分の作成)にはいることができます。土台が完成したら、その旨を審判に伝えて提出して下さい。審判が審査に入ります。間違いがなければ、後半に進むことができます。間違いがあった場合には1回につき3点減点され後半に進むことはできません。完成したグループの机にカラーコーンを置き、土台が完成した目印とします。

後半(上にのせる部分の作成) わいわいブロックのどれか1つの課題を使用。

- (4) 審判より情報カードを受け取り、メンバーに均等に配ります。
- (5) 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。
- (6) 残っているブロックで作成に入ります。

審査(審判は複数いた方がよいでしょう。)

- (7) 完成したら土台の上のせて、その旨を審判に伝えて提出して下さい。審判が審査に入ります。短い時間で正確に完成させたグループが勝ちとなります。
- (8) 審査の結果間違いが発見された場合は、審判はその旨をグループに伝え、メンバーは時間内で修正を行うことができます。ただし、お手つき1回につき3点減点となります。
- (9) 勝敗は、モデル通りに完成したら50点とし、終了時点でお手つきの減点、ブロックの間違い1箇所につき3点減点し、点数の高さで決まります。同点の場合は、早くできた班の勝ちとなります。

7 進め方

手 順	留 意 点
(1)導入 (10分) ① グループ分けの確認。 ② 課題、ルールを説明する。 ※ブロックは各グループに1セット配布。	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームは、前半と後半でそれぞれ違うルールがあることを確認する。 ・土台のモデルは事前に作成しセットしておく。 ・対象や時間に合わせ、難易度を変える。
(2)実習の実際 (40分～) 前半(土台の作成) ① グループ内で見に行く順番を決めさせる。 (全員が見終わったら、また最初のヒトから) ② 完成したグループの机にカラーコーンを置く。 後半(上にのせる部分の作成) ② 土台が完成した班に、審判から情報カードを渡す。 ③ カード枚数を確認させ、グループ全員にほぼ均等に配布させる。 ④ 残ったブロックで作成を開始させる。 ⑤ 完成の申し出があったら、審査を行う。間違いがあった場合はその旨を伝え、時間内の修正を促す。(具体的な場所、数は教えない。) ⑥ 所定の時間になったら実習を打ち切り、情報カードを回収する。各グループのモデルの審査に入る。	<ul style="list-style-type: none"> ・モデルを見に行く際、入り口と出口を決めておく。(一方通行) ・走らないよう注意。 ・前後半を通して、各班の様子を観察し、ふりかえりで行われる。 ・上手くいっていないグループを励ます。 ・終わったカードの枚数が合っているかどうか確認させる。
(3)各グループの結果発表と成績発表 (5分) ① 審判より成績の発表とポイントを解説 ② 参加者の目でも確認させる。	
(4)ふりかえり (10分) P85参照	
(5)まとめ (5分) 「話す」「聴く」「協力する」という観点で発表で出たふりかえりをもとに話をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・グループの発表で出てきていないことがあれば補足する。

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を行います。指導者は、実際の様子を交えて話を進めると聞いている参加者にもより具体性が持てて良いでしょう。

時間があれば、個人のふりかえり→グループでのふりかえり→全体での発表を行うことにより、ゲームのねらいがより全体で共有できる。

ふりかえりでの観点

- ・真剣に取り組むことができたか。
- ・自分の伝えたい情報を正確に他のメンバーに伝えることができたか。
- ・他の人の話をしっかり聞いて理解することができたか。
- ・班で協力して進めることができたか。
- ・課題解決に必要なポイントは何か。 等

9 会場の配置

※事故防止のため、モデルが置いてある場所は一方通行とし、「入口」「出口」の表示を掲示します。

