

課題解決ゲーム

2025年度版

ねらい 内 容	自分との対峙・挑戦、仲間への信頼・協力、成功体験・達成感など、自身の成長のために必要なことを、仲間との体験の中であらためて気づく機会をつくる。班の仲間と絆を深める。 このプログラムでは、班で協力して課題解決型のゲームを行うことで、チームワークや信頼関係を築いていくことができます。年齢や目的に合わせて活動を選択しましょう。
対 象	小学生～
期 間	4～11月
人 数	約50名（1班8名～10名程度）
集合場所	きずな広場
活動時間	1時間～3時間（説明：開始前10分 課題説明：5分程度×課題数）
活動場所	きずなひろば（体育館北側）
持ち物	帽子、運動のできる服装（長袖・長ズボン）、帽子、軍手（必要に応じて） ※ 手荷物をもたない
施設職員	説明： あり※ 対応： あり※ 参加者全員が職員の説明を受けてから実施します。 ※団体独自に実施する場合はプログラム相談時に申し出てください。
留意事項	<ul style="list-style-type: none"> 各体験器具の状態と体験器具の周りに障害物や不要なものはないか確認する。 自分勝手な行動を慎み、班員全員で協力して取り組めるように促す。 物理的（身体的）にも感情的にも班の仲間との関わり合いが必要となることから、仲間全員が協力して安全な環境が作り出せるように意識させる。 クリアすることよりも、班の仲間と協力すること、班の仲間を信頼することに重点をおく。

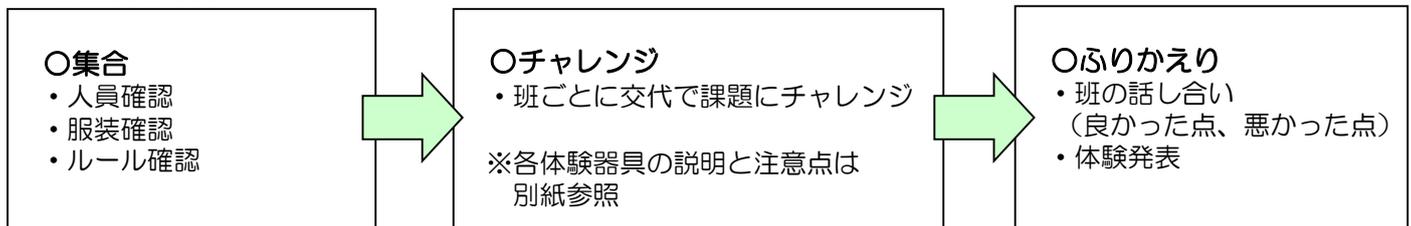
指導者の支援活動

- 1 課題（体験器具）の確認・選択
- 2 健康観察及び人数確認
- 3 服装及び持ち物の確認
- 4 各ゲームのルールの説明及び緊急時の対応の確認
- 5 活動中の安全確認・注意喚起
- 6 ふりかえりの実施

子ども達の活動（班）

- 1 各班ごとに服装及び人数の確認
- 2 各課題（体験器具）のルール及び注意事項の確認
- 3 班全員で課題解決に向けての活動
- 4 終了後のふりかえり

■ 活動展開例





この活動はグループ内で**コミュニケーション**をとり、**協力**して様々な課題を解決していくことで、人間関係で最も大切な**人を信頼する心**や成長のために必要な**自分自身を見つめ直す**ということをねらいとしており、活動をとおして**仲間との協力の大切さ**、葛藤しながらの**課題への挑戦**、**達成感**などを十分に味わうことができます。

年齢、目的、指導者の数、活動時間に合わせて活動を選択してください。

※時間はあくまでも目安です。年齢やバリエーションによって異なります。

島めぐり

○ねらい

難易度 ★★★

コミュニケーション 協力 達成感

○内容

木製の台を島に見立て、最初の島から最後の島まで長短2枚の板を使い、班員全員が一度も地面につかずに移動します。

○所要時間 30分

○ルール、注意点

- ・島から島へは直接ジャンプできない。
- ・板から島へ移動する時や板から板へ移動する時は、ジャンプなどの激しい動きはしない。
(板が揺れて危険です。)
- ・誰かが板に乗っているときに、板をつかまない。(手を挟むので危険です。)
- ・板に乗り降りする場合、板に対してまっすぐに乗り降りすること。(横方向に乗り降りしようとする、板が横方向に動いて危険です。)



ジャイアントシーソー

難易度 ★★★☆☆

○ねらい

ふれあい コミュニケーション 協力 達成感

○内容

大きなシーソーに乗り、シーソーが地面につかないように、班員全員の体重を使ってバランスを取りながら移動します。

○所要時間 30分

○ルール、注意点

- ・シーソーが地面につく場所に、手や足を入れない。
- ・シーソーに乗るのを待っている参加者は、シーソーから30cm以上離れること。
- ・乗り降りにはシーソーの中央から行うこと。
- ・乗り降りはゆっくりと行い、飛び乗ったり、飛び降りたりしない。
- ・バランスを崩してシーソーが地面についた場合、指導者が傾いた側に足をのせ、そちら側から一人ずつゆっくりと降りる。

○バリエーション

- ・参加者は一人ずつ順番にシーソーの中央からのり、班員全員が乗るまで平衡を保つ。
- ・班を半分に分け、両サイドに立つ。シーソーが地面につかないようにして、お互いに反対側へと移動する。
- ・班の全員がシーソーに乗り、平衡を保った状態から、一人ずつシーソーの中央から降りていき、最終的に全員が降りる。



ホールインワン

難易度 ★★★☆☆

○ねらい

コミュニケーション 協力 達成感

○内容

設置された大きさ、高さの異なるタイヤの中を、班員全員で協力してくぐりぬけます。

○所要時間 30分～50分

○ルール、注意点

- ・タイヤをくぐりぬけた側からの手助けは、くぐりぬけた人に限る。
- ・一度タイヤをくぐりぬけた人は、元の場所に戻って、他の挑戦者の手助けはできない。
- ・身体接触が多い活動のため、人間関係がある程度出来上がってからの挑戦が望ましい。

○バリエーション

- ・挑戦するタイヤの大きさ、ルールを調整する。



くねくね丸太シャッフル

難易度 ★★★

○ねらい

ふれあい 協力 コミュニケーション

○内 容

設置された丸太の上に班員全員が乗り、指示に従って丸太から落ちないようにお互いの順番を入れ替える。

○所要時間 30分

○ルール、注意点

- ・丸太の上は滑りやすいので、丸太に乗る前に、靴の泥を払ってから登る。
- ・途中で一人でも丸太から落ちた場合は、最初からやり直す。
- ・話し合いのために、途中で丸太から降りることはできない。
- ・丸太から落ちそうになった場合は、他の人につかまらず、自ら降りるようにする。
- ・丸太には、足の裏以外のところをつけない。

○バリエーション

- ・誕生日、身長、名前の50音などの順番で並びかえる。
- ・足裏以外で丸太に触れるのを認める。(軍手着用)
- ・しゃがんでその上をまたぐという方法を禁止する。



モホークウォーク

難易度 ★☆☆

○ねらい

ふれあい 協力 コミュニケーション 達成感

○内 容

班員全員で肩を組み、バランスを取りながら1本の木を渡り切る。

○所要時間 15分

○ルール、注意点

- ・途中で一人でも丸太から落ちた場合は、他の人につかまらず、最初からやり直しとする。
- ・丸太から落ちそうになった場合は、他の人につかまらず、自ら降りるようにする。
- ・並び順や渡り方を考え、全員が渡り切れるまで挑戦する。

○バリエーション

- ・手をつないで挑戦してみる。



林間立ち木とり

難易度 ★☆☆

○ねらい

ふれあい 協力 コミュニケーション

○内容

2人1組で手をつなぎ、どれだけ多くの木にひもを結ぶことが出来るかを競う。

ひもには長短があり、樹木の太さによっては結べないものもあるため、考えながら結ぶ必要がある。

○所要時間 20分

○ルール、注意点

- ・活動中はつないだ手を離さないこと。
- ・すでにひもが結んである木にはひもを結び付けることはできない。

○バリエーション

- ・結び方を指定する。(一結び、ちょうちょ結び)
- ・結んだひもをほどく競争を追加すると片付けにもなる。



宇宙人

難易度 ★★★

○ねらい

ふれあい 協力 コミュニケーション

○内容

指導者の指示に従って、班員全員で手や足の数が制限された「宇宙人」を作り上げる。

○所要時間 20分

○ルール、注意点

- ・地面の状態を確認し、石や木の枝を取り除いておく。
- ・速さや形を競うものではなく、途中でやり方を変更したり、失敗したら何回でもやり直して良い。
- ・指示された宇宙人の形になったら、5秒間、班員全員の体の一部が班の人のどこかに触れた状態でカウントする。

○バリエーション 8名の例

- ・肩を組んでも手をつないでも良いので、8人の体が班の人のどこかに触れた状態で、12本足の宇宙人をつくる。
- ・9本足の宇宙人
- ・14本足の宇宙人
- ・地面に足が4本、手が4本、お尻が2つくっついた宇宙人
- ・地面に足が2本、手が12本くっついた宇宙人
- ・地面に足が8本、手が6本、お尻が3つくっついた宇宙人
- ・地面におしりが6つ、手が3本、頭が1つくっついた宇宙人
- ・地面に足が4本、手が4本、お尻が4つくっついた宇宙人

スカイツリー

難易度 ★★★☆

○ねらい

協力 コミュニケーション

○内 容

1人1本の割りばしを使い、班で協力して薪を縦に積み上げてスカイツリーを作る。

○所要時間 30分

○ルール、注意点

- ・途中で崩れてしまった場合は最初からやり直す。
- ・割りばしの持ち手部分は、色（黒）がついているところまでしか触れることはできない。
- ・割りばしの先端の面（赤）でしか薪に触れることができない。
- ・3本の薪が積みあがった状態のまま全員で10秒カウントする。

○バリエーション

- ・スタート場所（資材置き場）とスカイツリー設置場所（薪を積み上げる場所）の距離を調整する。
- ・持ち手の面積を調整する。
- ・積み上げる薪の数を調整する。



ブラインドスター

難易度 ★☆☆☆

○ねらい

協力 コミュニケーション

○内 容

全員が目隠しをして、1本のロープを使って様々な図形をつくる。

○所要時間 20分

○ルール、注意点

- ・必ず目隠しをつける。
- ・石や木の根が出ていないか確認する。
- ・スタート前に話し合いをして、各自でどう動けばその図形が出来上がるか考える。

○バリエーション

- ・難しい形（星型など）にチャレンジさせる場合や年齢が低い参加者の場合は、目隠しをしていない状態で一度形を作ってもらおうとイメージしやすい。
- ・五芒星、正方形、正三角形など。
- ・グループの人数等によって、班内でチーム分けをし、どちらがよりきれいな図形を作れるかチーム対抗をしても面白い。

むかでウォーク

難易度 ★☆☆☆

○ねらい

協力 コミュニケーション

○内 容

班員全員で息を合わせ、ムカデ歩きに挑戦する。

1本の板に等間隔で設置されたロープを手に持ち、全員でタイミングを合わせて板を動かしながら前に進む。

○所要時間 15分

○ルール、注意点

- ・転びそうになったら、ロープをはなす。
- ・全員の息が合わないと前に進めないため、自分勝手な行動は控える。

○バリエーション

- ・スタートからゴールまでの距離を調節する。

課題解決ゲーム 概要

○ 活動の柱

- ① 体験活動を通して楽しみながら学ぶ学習形態。
- ② 仲間と主体的に関わりながら一丸となって課題を解決することで、メンバー1人ひとりが成長するとともに、仲間との関係性をより良いものへと構築する。
- ③ 活動や体験だけに焦点を当てず、取り組み方、やり方、プロセスも大切に作る。

上記の3つが活動の大きな柱となります。

対象の年齢、運動能力、班の成熟度により、どの点に重点を置くかは、各団体の指導者の判断で、活動内容の設定を行ってください。

○ 活動の進め方

- ・ 体験器具を用いた体験をとおして得られるもの（動的）と、体験の中で得られた気づきを他の人と共有を図ることで得られるもの（静的）があります。
- ・ 特に、後者について、自身が気づいたこと、感じたことをどのように共有するかが重要です。
- ・ 共有するには、言葉では発言しづらい、話し合いがまとまらない等のデメリットがあるため、あらかじめ指導者が紙を用意し、良かったこと・うれしかったことや、嫌だったこと・悪いと感じたことなど、領域を分けて班員に記入させます。
- ・ これにより、普段発言が苦手な人にとっても発言のしやすさが高まり、より多くの班員の意見を集約することができます。
- ・ このような振り返りを活動の合間に取り入れることで「個人のかかわり」が「班の目標達成に向けての関わり」へとつながり、班の中で個人がどうかかわりたいのかという設定ができます。
- ・ 課題解決ゲームは、必ずしも成功体験へつなげるものではありません。班・個人の成長のために、難易度が高いものが多いです。失敗したり、うまくいかない場合、個人も班もモヤモヤした感情を抱えることとなります。そこで、その感情や考えをアウトプットすることで班の向かうべき方向性や目標
- ・ これにより、設定した目標に対して自分がどのようにかかわることができたか、班全体としてルールを意識し、目標に向かうことができたかなど、活動の成功・失敗に左右されない新たな達成感の指標ができます。
- ・ 指導者が常に意識すべき点は、個人の能力、体格差を「個性」とみなし、個々の気持ちを尊重し、かかわりたいようにかかわれるような活動にしていくことが重要です。
- ・ 全員を同じように活動に携わらせるということが必ずしも平等ではないのです。それよりも、個々の気持ちや考えを平等に扱い、全員の考えや意見に価値を認める班づくりを意識してください。

○ 指導者の準備

全体の進行を施設職員が行いますが、各班（もしくは各ポイント）には必ず指導者がついてください。

各ポイントでのゲーム説明や進行は指導者の役割です。事前に活動場所や体験器具の下見を行い、活動資料をよく読みゲーム内容の確認してください。

○ 活動時の注意点

- ・ 活動前の各体験器具の安全確認。
- ・ 体験器具で使用する道具の準備・片づけ。（倉庫からの搬出と搬入）
- ・ 活動参加者の健康状態の確認。
- ・ 班ごと（もしくは各ポイントごと）必ず1名の指導者がつくこと。
- ・ 指導者とは別に、各体験器具に安全管理を行う補助者を1名以上つけるのが望ましい。
- ・ 班の人数は適正か。（各体験器具は、子どもで8名程度で利用するのが望ましい。）
- ・ 体験器具は危険を伴うものが多いため、子どもだけで遊ばせないようにする。
- ・ 帽子、軍手を必ず着用し、衣服、靴など、運動に適しているものを着用させる。
- ・ 年齢や運動能力を考慮し、無理をさせない。適宜給水し、健康面の確認を行い、状況によっては活動を中断させる。
- ・ 安全を考慮したうえでバリエーションを変えて実施する。
- ・ 事前に各体験器具の注意事項・ルールの確認を行い、活動の目的を明確にしてから実施する。（活動資料集参照）