

指導のバリエーション

レクリエーションを目的とした指導

○「チャレンジ・ザ・ゲーム」じたいが、グループで交流しながら遊び感覚で身体を動かすことやできた喜びを味わう活動なので、通常のルールどおりに進めます。

やり方・ルールの説明 → 練習 → 競技 → 結果発表

○また、ルールはグループの状況に応じて変更して構いません。

○順位をつけるなど、グループ間で競争させるのも一方法です。

○グループ間の体格差などの問題を解決するために、予め目標回数や目標時間を決め、実際の回数や時間との差を競わせることも考えられます。

<例> Aグループ：目標回数 10回 → 実際 8回 差 2回 ◎
 Bグループ：目標回数 15回 → 実際 12回 差 3回

チームビルドを目的とした指導

○「レクリエーション」を目的とした場合は、「できた・できない」といった「結果」が重視されます。

○それに対して「チームビルド」を目的とした場合は、「どうやってできたか」といった「過程」（プロセス）を重視するといえます。

○例えば、「キャッチング・ザ・スティック」の場合、ルールにある「トントンパツ」という掛け声をかけるということは指定しません。

「スティックを倒さずに早く隣の者に渡す」というルールだけを伝えて、「どうやったら素早く倒さないでスティックを渡せるか」を考え話し合わせます。

考え話し合う中で、「みんなで声をかける」という方法を見つけ出すところに意義があるのです。

○また、ゲームの後には、ゲームの中で起こったことを振り返る時間を設けます。「どんなことが良かったのか」「誰のどんな発言や行動が良かったのか」など、指導者が参加者に気づかせたい、考えさせたいことを振り返りの視点、つまり、発問とします。

○ゲームを振り返る時間は、1つの種目を終えた後、または全種目を終えた後に行うことが考えられます。1・2種目後であれば次の種目に活かすように、全種目後であれば今後の活動や生活に活かすような振り返りの時間となります。