

ゲームのすすめ方（要約版）「新協力Tゲーム」

●チーム編成と役割の設定

1. 5～7人のチームをいくつかつくる（なるべく6人以上とするのが望ましい）。
2. 各チームに世話役を1人設ける。世話役は、教材の配布や回収、ゲーム終了後のふり返りの司会を務めるほか、必要に応じて話し合いの結果をレポートする。

●場所の設定

1. 机を組み合わせて「島」を作り、チームメンバーは「島」を取り囲むように座る。
2. 各自の手元には、紙片を置くための作業スペースを確保するようにする。

●教材の準備

1. 講師は、各チームの人数にあわせて紙片を準備し、封筒に入れておく。（→各チームの世話役に渡す）

注：・各チームが使う紙片は、講師が「教育訓練ゲーム説明書（インストラクションガイド）」の「完成図」を参照しながら準備すること
・紙片の裏面の数字は教材管理用のものであり、ゲームそのものの進行には関係がない点に留意すること

●すすめ方

- ✓ 世話役は、封筒から任意の3枚を取り出して、自分の手元に置く。残りは封筒ごと右隣の人に渡すこと
- ✓ 封筒を受けとった人は、同様に任意の3枚を取り出して、自分の手元に置く
- ✓ そして、順次右へ右へとまわしていき、全員に紙片を分配する

<学習のねらい>

チームワークをうまくやっていくために何が大切かを、体験を通して学ぶ

<チーム作業の目標>

全メンバーの手元に、それぞれ同じ形、同じ大きさの図を組み立てる。ただし、紙片を重ねあわせてはいけない

<ルール>

1. チームメンバーが話し合うのはOK
2. 紙片の交流は、右または左隣の人への順送りとすること（これは決まったコミュニケーションルートと考えること）
3. 紙片を交流する場合、手元には1片以上残すこと。手元をからっぽにしてはいけない
4. 他人の手元紙片に手を出してはいけない（助言することは可）
5. 手元以外（そばのテーブルの上など）で図を組み立てない

<ふり返りテーマ>

いまのチーム活動をふり返って、

1. 成功を促進した要因（OK要因という）は何か
 2. 成功を阻んだ要因（NOT OK要因という）は何か
- について考え、意見を出し合う