

# オンライン版レクリエーション講習会報告

令和2年10月23日実施のオンライン版レクリエーション講習会(試行)について、実施した内容を報告します。ご参考になれば幸いです。(調布市レクリエーション研究会 竹谷 正明)

## はじめに～オンラインでのプログラム展開上の留意点

- (ア) 互いに慣れていないことを前提に、大らかな気持ちで参加しましょう。
- (イ) 対面のときより、身振りなどで大きめにリアクションするようにしましょう。
- (ウ) 状況によって一部参加が難しい場合は、見ているだけでも良いことを確認しましょう。
- (エ) 回線の切断などトラブル時のために、メールや電話などの連絡方法を知らせましょう。
- (オ) 主催者、参加者それぞれの録画や撮影について、可否や条件などを確認しましょう。

## 1. 後出しジャンケン

オンラインの場合、通信を介するため対面の場合よりも伝達に時間差が発生しがちです。そういった特性を逆手にとったゲームです。次の3パターンの順序で展開します。

- ・ リーダーがグーを出したらグー、と遅れて同じものを出す
- ・ グーを出したらパー、と勝つものを出す
- ・ グーを出したらチョキ、と負けるものを出す

「あいこ」→「勝つもの」→「負けるもの」の順に難しくなってきます。通信の状況にもよりますが、可能ならテンポアップにチャレンジしてみましょう。

## 2. 百科事典ゲーム

紙とペンを用意して実施するゲームです。紙に縦3本、横3本の線を引き、4×4のマスのに分けます。その中に、「た」「け」「や」(リーダーが決めた3文字)で始まる食べ物・人の名前・地名を枠の中に一つずつ記入していきます。(以下の例のような要領です。濁点付きも可など、条件も工夫できます。)

	た	け	や
食べ物	たこ焼き	けんちん汁	…
人名	ダースバイダー	…	…
地名	…	…	…

記入する時間を5分程度とります。休憩時間を兼ねて時間を取るのもいいでしょう。

1マスずつ書いたものを発表してもらいます。同じものを書いた人がいたら、その人数分のポイントが入ります。例えば、「たこ焼き」と書いた人が3人いたら、3人それぞれに3ポイントが入ります。全て発表し終わったらポイントを合計し、一番多い人がチャンピオンになります。

### 3. 積み木自己紹介

Zoom には、「ブレイクアウトルーム」という参加者を小グループに分ける機能があります。その機能を利用して、参加者がより親しくなるための自己紹介タイムを取ります。単なる自己紹介ではなく、ゲーム的な要素を入れていきます。1グループの人数は5～6名が適切でしょう。次のような段取りで進めます。

- ・ 「～が好きな□□です」のように(好物)+(呼び名)の形で自己紹介をする
- ・ 次の人は前の人の内容を復唱してから自己紹介をする
- ・ 以下、次々につなげていく
- ・ 順番は運営側で付けた番号順とする
- ・ 5秒間詰まってしまったらその人から新たに始める
- ・ 時間があれば最初の人最後に来るように一つずれて再度挑戦する

もし補助者が複数いる場合は、各グループに1人ずつ入ってもらって、進行を助けてもらうようにします。

### 4. 新聞紙玉入れ

どこの家にもありそうな物を使ったゲームです。最近は新聞を取っていない家庭も増えてきているようですので、事前の確認が必要ですが…

- ・ 新聞紙4分の1を丸め、球を作る
- ・ 1人10回、球を広げた新聞紙1枚に向けて投げ、何回乗せられるか
- ・ 乗った回数の合計がチームの得点

日本レクリエーション協会のサイトには「おうちで60秒チャレンジ」として、他にもさまざまな活動が掲載されています。

<https://www.recreation.jp/challenge>

### まとめ

オンラインでは、できることが限られますが、逆に考えれば、オンラインならではの特性を考慮したプログラム展開、オンラインだからこそできることが考えられます。

工夫次第で、オンラインであっても楽しい時間を演出できるということをご理解いただき、難易度を対象者に合わせて調整するなどして、いろいろ挑戦してみてください。