

ゲーム大会の友

この「ゲーム大会の友」は、これからのジュニアリーダー活動で何かの役にたてばと思っております。

しかし、ゲーム大会は奥が深く、いろいろなタイプのゲーム大会があるので、これが正しいことはないと思います。これを読まれた方は、いろいろなゲーム大会を体験してもらいたいと思っております。

自分流のゲーム大会ができるようになることを期待してますね！

1. ゲーム大会ってなに？

いろんなゲーム大会があります。新入生歓迎会、キャンプの一部で、ハロウィンパーティー、クリスマス会、新年会、卒業生を送る会、キャンプファイヤー、キャンドルファイヤーなど、その種類によって目的も違えば、対象も変わってきます。

ただ、変わらないことは、『みんなで楽しいひと時を過ごす』ということだと思います。

2. ゲーム大会での役割分担は？

ゲーム大会には下記のような役割があります。

(1) エールマスター（司会係、進行係）

プログラムに沿って催しを進行する係。その場に合わせて話などをし、楽しいゲーム大会にする重要な役目。

JLではゲームなどをメインになって行います。

(2) ゲームリーダー

（ゲームマスター、ゲーム係、エールマスターアシスタント）

エールマスターだけでは単調なゲーム大会になるので、キャンパー（研修生）の気分転換のためにも3～4人づくり、プログラムに沿ってゲームする役目。

また、人数が多いとかわるときに時間がかかってしまったりして、プログラムが遅れることもあります。

(3) タイムキーパー（時間係、時計係）

進行状況、個々のゲームの時間、全体の時間と予定進行時間とのズレを確認して、その対処策をエールマスターに伝える役目。特に設置せず、エールマスターが兼ねることも多い。

(4) 音響係（音楽係）

レクリエーションダンスなど、テープなどを流すときに必要な役目。
エールマスターとよく打ち合わせをしておくことが肝心です。
また、テープ以外にアコーディオンやキーボードなどの楽器があるとよいと思います。

(5) その他のジュニアリーダー（インリーダー）

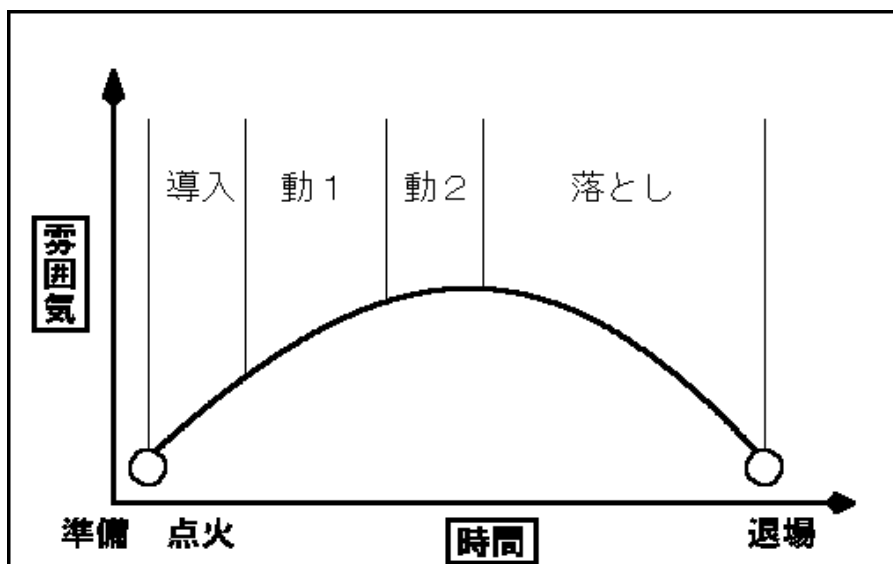
ジュニアリーダーだからといって見ているだけではダメ！参加者（研修生）と一体になって楽しむ必要がある。また、振り付けなどがわからない人には教えてあげられるとなおGood！
（目立ってもダメ！）

これ以外にも必要な役割があると思いますが、実施する都度何が必要か考えてみましょう。

3. ゲーム大会のプログラムの作り方は？

ゲーム大会の始めから終わりまでの流れをプログラムといいます。
ゲーム大会の目的によって、いろんなプログラムのパターンがあります。
ここでは、キャンドルファイヤーのプログラムをつくる上での注意点をあげてみました。

キャンドルファイヤーの展開



キャンドルファイヤーは上の図のような展開が一番よいとされています。
最初はセレモニー的に静かな雰囲気が始まります。次に、静から動へ移行していき、動の最高潮に達します。そして、今度は動から静へ移っていきます。最後にまた、セレモニー的な雰囲気の中に終わっていきます。

最初のセレモニ一的な部分を「導入」、静から動への移行を「動1」、動の最高潮を「動2」、動から静へ移り最後のセレモニ一的な部分までを「おとし」と呼んでいます。

導入のゲームは、シンキングゲームや軽いハンドゲームなどを使うことが多いようです。参加者が エールマスターに集中できるようにしていかなければいけません。ジュニアリーダーの場合は、歌からスタートする事が多いです。

動1は、やや動きのあるゲームを中心に構成します。はじめは、スキンシップのゲームや、シンキングゲームの中でも立ったり座ったりするものを使い、または、グループ対抗戦になるものなどが多いようです。そして、後半は立ち上がって全身を使ったものの中でも、やや、動きの小さいものを使っています。

動2は、ゲーム大会の一番盛り上がる部分ですから、全身を使って大きな動作をするゲームを選びましょう。そして、エールマスターも一番大きな動きをするときです。

おとしは、動2で盛り上がった気分を徐々に静かな気分へ移行させていき、セレモニ的に終わらせる部分です。ですから、だんだん動きの小さいゲームへと変えていき、最後には、歌になっていくようにしましょう。

4. ゲーム大会でのオリエンテーションや準備・実施は？

(1) オリエンテーション

特に子どもの場合には絶対必要だと思いますが、参加者がどんな場合でも一応注意をした方がよいでしょう。また、参加者への事前の説明では、ゲーム大会の場合、特に次の点を説明に加える必要があります。

- ・ゲームのルールを守ろう
- ・楽しくやろう
- ・思いやりを持ってやろう

(2) 準備

対象を知っておくこと。

- ・年齢や男女別の人数。
- ・けが人や障害者など特に配慮の必要な参加者はいないか。

会場を知っておくこと。

- ・危険な所はないか。
- ・外なのか、屋内なのか。

- ・ 走り回れるのか。すべらないか。
 - ・ 上履きはいるか。
- プログラムをすること。
必要な物品の準備

(3) 実施

実施にあたっての注意点は、いくつもありますが、ゲームリーダーについて、主なものだけいくつか上げてみました。どれもゲームの流れによってメリハリをつけましょう。

ア. 目配り

なるべく参加者一人一人の顔を見ながらリードしましょう。

イ. 声

大きくてとおる声なら最高です。歌などへたでもよいのです。

静かなゲームの時には少し小さめな声を、動きの大きなゲームの時には大きな声を出しましょう

ウ. 動作

動きのスピードは人それぞれですが、一般的には、静かなゲームはゆっくりと、動きの大きなゲームはやや速く、と考えられています。

また、参加者の動作の大きさは、リーダーの動作の大きさに比例すると思います。したがってリーダーは人一倍大きく、派手な動作をした方がよいでしょう。ただし、これも場合があって、おとしの時などに派手になってしまったのではいけないでしょう。

エ. つなぎ

プログラムを分担して、数人でリードするときに重要なのは、自分の次の人へのつなぎ方です。どんなに盛り上がっていても、つなぎ方が悪ければ「アッ！」という間に雰囲気は落ちてしまいます。

拍手を利用するなど、考えてみましょう。

オ. プログラムの変更

せっかく考えたプログラムです。なるべくそれにそって進行させたいものです。でも、どうしてもダメな時は、おもいきって変更しても良いでしょう。

リーダーが一人の時の変更は簡単ですが、複数での時は、他の人に関わってくるので大変です。

5. ゲーム大会の注意点・ポイントは？

ゲーム大会をやる時の注意点です。

- ◎自分が担当するゲームではなくても子供と一緒に盛り上がりましょう。
- ◎声のトーンは子供にあわせましょう。
- ◎声が高くて、早ければ「盛り上げ」になる。
声が低くて、遅ければ「盛り下げ」になる。
- ◎説明は、ていねい語（お願い口調）にならないように！
- ◎エルマスターやゲームリーダーがゲームをしているときに間違っていたとしても「間違ってる」とか言わないこと。（言ったことによって雰囲気落ちてしまう。）

ゲームをするにあたっての心構え

ゲームをするにあたって、以下のことを忘れないでください。

- 一、何でもいいから、一つゲームを身につける
- 一、前にでることを恥ずかしがらず、大きな声、大きな身振りで。
- 一、ゲームの勉強をするよりも、まず経験する。（頭より体で覚える）
- 一、ゲームを終える度に、必ず反省会をする。
- 一、前に経験したことを思い出しながら、次に挑む。

ゲームの心構えとして、もう一つ言われているのが『3つの「かく」』です。
3つの「かく」とは、

◎字を「かく」

何でもかんでも頭の中に入れようとしても、忘れてしまうことがあります。プログラムや反省など、ずっと忘れないように、気付いたこと、覚えたことは文字にして残しておきましょう。

◎汗を「かく」

頭で分かっている、実際にやってみるとできないことはよくあります。

ゲームは頭で覚えるものではありません。実際に汗をかくほど、何度も行って体験・経験して、体にしみこませるようにして、体で覚えるのです。

冷や汗も、いっぱいかきましょう。

◎恥を「かく」

失敗して恥をかきたくない。誰でもそう思います。

しかし、ゲームは何度も失敗して、何度も恥をかいてこそ上達するのです。失敗を恐れてはいけません、恥をかけばかくほどゲームのネタは自分のものになるのです。