

55 頭脳ゲーム

頭脳ゲームとは、室内で小グループを単位にメンバーが互いに協力し、試行錯誤しながら知恵を出し合い、ビー玉で頭の体操と指の運動をして脳（右脳）を活性化させるグループワークのゲームである。ゲームの行い方も様々で、2人対戦やグループ対戦も可能である。

1 ねらい

- (1) 思考しながら指でビー玉動かし、脳（右脳）を活性化させる。
- (2) 個人やグループの思考力・集中力を高める。
- (3) 楽しい仲間作りをするとともに、室内活動のマナーを考える。

2 対象及び最大活動人数 制限なし 150人

3 所要時間 30～60分

4 準備

- (1) 用具・・・頭脳ゲーム、賞状
- (2) 班編成・・・自由（個人対戦、グループ対戦可能）
- (3) 時間配分・・・60分（導入：5分、展開：45分、終末：10分）
- (4) 団体との連携・・・班編成、筆記用具の準備、集合・活動場所、引率者の役割（活動中の安全指導、集合・整列指導）

5 ゲームのルール



中央に一箇所だけ穴の開いたボードを使ってビー玉を動かし、ビー玉を減らしていくゲームです。

一つのビー玉が一つのビー玉を飛び越えたときに、飛び越えたビー玉を取ることができます。飛び越せるのは縦横のみで、斜めに飛び越すことはできません。

ビー玉をできるだけ多く減らした方が勝ちとなります。どう動かせばできるだけ減らすことができるのか？飛び越し方を試行錯誤していくのがポイントとなります。

6 指導の実際

指導区分	指導内容	留意事項
<p>導入 (15分)</p>	<p>1 事前指導 (1) 班編成の確認と用具の配布 (2) 活動のねらいの説明 (3) 活動方法の説明 ① 頭脳ゲームの説明 ② 対戦方法の確認 ③ 記録方法の確認</p>	<p>・頭脳ゲームの扱い方を丁寧にさせる。 ・ビー玉をなくしたり持ち帰ったりしないように声をかける。 ・</p>
<p>展開 (30分) ～ (45分)</p>	<p>2 開始 班ごとに活動場所へ移動させる。 3 活動 班ごとに仲良く対戦する。 4 終了 (1) 記録用紙に記入をする。 (2) 採点・順位を決定する。 (3) 用具を返納する。</p>	<p>・室内でのマナーを気を付ける。 ・他の班の迷惑にならないよう、また、不正をしないようお互いに心がけさせる。</p>
<p>終末 (10分)</p>	<p>5 反省と評価 (1) 記録用紙を研修生へ返す。 (2) 成績発表と表彰式をする。 (3) 講評・まとめをする。 ① ねらいの達成度 ② 生活への啓発(思考力・創造力・協調性・ねばり強さ等) 6 用具の後始末</p>	<p>・頭脳ゲームに挑戦した感想を発表させる。 ・友だちとの交流の様子についても発表させる。</p>