

## 偶然性を高めるためにトランプを使ったグループピング

2018.03.20

名城大学外国語学部 富岡徹

### <背景>

- ・既存のグループは壊しにくい。
- ・固定したペアが欠席すると出席した学生が居心地悪い。
- ・固定したペアの欠席がわかると一緒に欠席してしまう。  
(SNS で学生同士連絡)



- ①出席者数分のトランプを用意（奇数時は教員分を追加し参加）。
- ②ランプを配り裏返したまま全員に配布。
- ③同色同数字の者同士がペア。同色ごとに1から並ぶ。  
(お互い声を掛け合い、相手を確認していく)
- ④ペアとして自己紹介と（お互い世話になるので）挨拶をする。
- ⑤-(1)各回完結型のゲーム：  
コートに番号を振り、勝つと小さい数字のコートに移動、負けたら逆)  
(次回に続けるとモチベーション悪化)
- ⑤-(2)4:5回の連続授業<総当たり>
  - ・トランプでできたペアを固定、連続授業でクラス内のすべてのペアと対戦
  - 2人のコミュニケーションの向上、お互いの知り合いを紹介しあう。
  - 無責任な欠席はペアに迷惑が掛かるので欠席しにくい。
  - 見ず知らずの相手でもコミュニケーションをとらなければならない。
- ⑥授業終了後、お互いのプレイを称えるとともに戦術・ゲームを振り返る。

### <方法>

### <ねらい>

- ・コミュニケーション力の向上→新たな出会い時の対処を数多く経験させる。
- ・新しく育む人間関係をスポーツゲーム実践の中で構築する。  
(どのように考えているかわかりにくい初対面の人同士でも、相手を思いやり自分を活かすすべを感じ取る。)
- ・既存の友人関係から、新しい知り合いを増やしていく。

\*2016年体育指導者研修会において谷藤先生（千葉大学）より紹介があったものをアレンジしている。