

# 【ゲーム1】アイスブレイク

目的：  
多くのモノの  
見方・考え方に触れよう！

①カード束を裏向きに置き、  
1枚めくると同時に1分（  
30秒）計る

②1分以内にそのイラストから  
想像できることを  
出来るだけ多く全員で言う

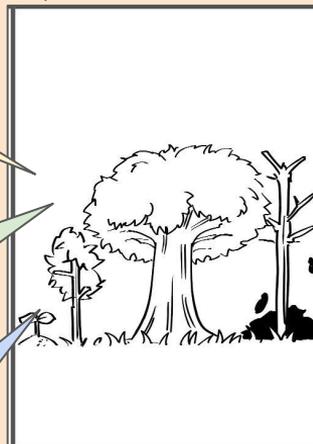
③繰り返す

自然！

成長！

木！

時間！

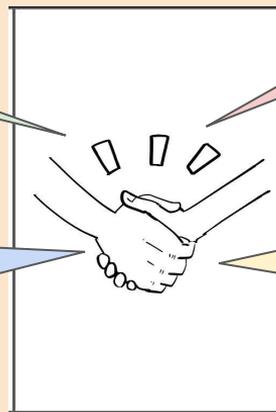


仲良し！

握手！

握力！

別れ！

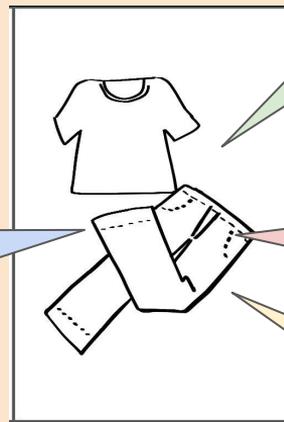


服！

合わせる！

見た目！

ファッション！



## 【ゲーム2】自己紹介

目的：  
自分を堂々とポジティブに  
説明しよう！

①カードをすべて表向きに無  
作為に配置。

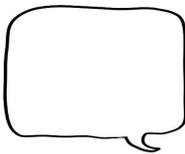
②カードの中から3枚選び、  
自分について説明する。



ぼくはロッキー。  
**絵を描く**ことが好きで、  
将来イラストレーターに  
なりたいと思っています。



**考える**ことが好きで、  
良いストーリーや  
良いアイデアを  
見つけることが  
得意です。



**人と話す**ことも好きなので  
世界中の人と話したくて  
英語を勉強中です。  
よろしくお願いします！



# 【ゲーム3】YES BECOUSE GAME

目的：自分を良くとらえて話す

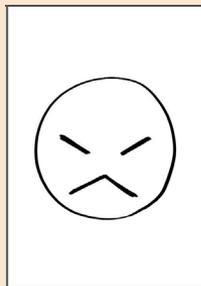
①カード束を裏向きに置き、スタートプレイヤーを決める

②1枚めくり、イラストを交えて「自分の好きな部分」「自分の得意なこと」とその理由を話す。

③発表者以外の聞き手は拍手や掛け声を行う。例) すごい!、ナイス! など

④発表者は②のカードを手元に置き、左隣の人が②を繰り返す。全員の手札のイラストカードが3枚ずつになるまで続ける。

⑤その3枚を使って、改めて自己紹介をして、少しフリートーク。

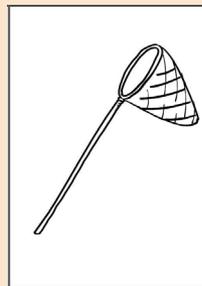


不機嫌?  
怒り?  
不満?  
感情  
豊か?



ぼくはこれを「不満」と捉えました。

ぼくは不満があるとき、言うようにしています。なぜならば、言わないと思いは伝わらないからです。言い方や態度は気を付けたほうがいいけど、「自分に素直」に意見を言える自分が好きです!



虫?  
自然?  
キャンプ?  
捕まえる?



ぼくはこれを「捕まえる」と捉えました。

自分には正直まだ「こだわり」とか「悔しい」という気持ちがなく、どうしても叶えたい夢もないです。でもなにか見つけたいという想いは強くて、そのためになにか努力してみたいとおもいます。そう宣言できる自分が好きです!

※嘘をついたり、気を使って良く見せたりするのではなく、今の自分の良いところを自分を発見・言語化するゲームです

# 【ゲーム4】 YOU HAVE TALENTS

目的：他人からみた自分の強みを発見し、自分の良さを再確認する、

①ランダムに（プレイヤー数-1）枚ずつ手札をとり、スタートプレイヤーを決め、その人を1番とし、時計回りにプレイヤー番号をつける。

②1は手札から1枚出し、234のプレイヤーのうち1人に対してそのカードに関連した強みを話す。（自分はあなたのここが強みだと思う、感覚的にそんな気がする、など）

③受け手は「ありがとう」「その通り」「そうかもしれない」など、肯定的に言葉を返す。※「違う」「そんなことない」など、否定的に返してはいけない

④受け取ったカードは手札ではなく、自分の手元にオープンして配置する。これを全員に1枚ずつ渡し、手札がなくなるまで繰り返す。

⑤最後、受け取ったカード3枚で自分を自己紹介する。全員終わったらフリートーク。



アキニは人間関係の修復が得意そうにみえる。優しいし、人の気持ちに寄り添ってあげられる力があるなあって思うよ！

そうかなあ？ありがとう！



アキニ

オリバーはムードメイカーって感じがするわ！空気を替える力を持っていて、それって相手に影響力があるってことなんじゃないかなって思う！



おれってそうなんだ！ありがとう！

ユウ



初めて言われた！ありがとう！



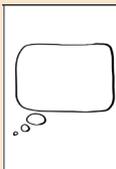
ユウは包容力があるなあって感じるよ。なにを話しても「うんうん」って聞いてくれるよな、そんなおおらかなところ、素敵だと思う！

自分の手札から自分以外に1枚ずつ渡していく

レイ



そんなふうにしてもらったの？ありがとう！



オリバー



レイってきっとすごい物事考えているんだろうなって思うんだ！かしこいしさ！先のこと考えて色々考えを行き届かせる力があるってかっこいいよな！

# 【ゲーム5】 LET'S CHALLENGE!

目的：得意でないことや心配なことに対して  
みんなで工夫・挑戦を考える

①裏向きのカード束をシャッフルし、それぞれに3枚渡し、スタートプレイヤーを決める。

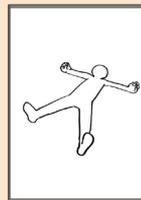
②手札の3枚から1枚選び、そのイラストを交えて「自分の得意でないこと、不安があること」を話す。

③発表者以外の聞き手はそれを受けて、共感したり、工夫の仕方を提案したりする

④③を受けて、発表者はなにか1つ宣言をする。そのカードは手元に置き、残りの2枚は山札に返す。次の人にバトンタッチし、同様の動作を行う。

⑤挑戦宣言をした手元カードが全員3枚になるまで繰り返す。

⑥その3枚で改めて工夫宣言をし、フリートーク。



うーん

なるほど!



本を読みたいんだけど、  
続かないだよねー!

わかるなー!  
私も同じ!



私もそうだったけど、1日1文字読むって目標決めたら意外ともっと読めたよ!



おれ読書好き!  
すごいページ少ない本とかどう!?



よし、1日1文字読むチャレンジ  
してみる! みんなありがとう!

# 【ゲーム6】SOCIAL CREATIVES

目的：この町の良いところを気付き、さらに理想を考える

①カードをすべて表向きに並べる

②この町の良いところにリンクするカードをとり、手札として持つ。（1人何枚でも良い）

③すべて出きったら、それぞれ1枚ずつこのカードをとった理由を話し、1か所エリアを決め、そこに置いていく。

④場に残ったカードをみて、「これがあつたらいいな」を選び、手札として持つ。（1人何枚でも良い）

⑤手が止まったら、それぞれそれらを手にした理由を話す。

⑥皆の意見を参考に、チームで「理想のこの町の姿」をまとめる。



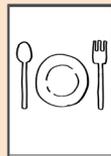
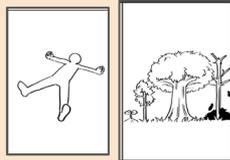
大きい図書館  
あっていいよね



毎年、商店街で  
お祭りがあるよ  
ね  
あれにぎわつて  
ていい



あの公園の草原  
で寝転ぶの好き  
自然豊かよね



食べ物がおいし  
い！特に海の幸  
かな



大きい図書館  
あっていいよね



町のマスコット  
的なのがあると  
皆来てくれるか  
な



景色がよいから  
写真スポットを  
もっと広めたい  
な



お祭りのとき  
あの踊り、もっ  
と広めたいよな



# 【ゲーム7】 WELL-BEING

目的：多世代が交流し、楽しみを作る  
※世代が違うメンバーだと楽しめる

- ①カード束を裏向きに置き、スタートプレイヤーを決める
- ②1枚めくり、イラストを交えて1分以内に「このメンバーの答えが揃いそうなクイズを考える」
- ③出題し、シンキングタイム10秒を経て、3,2,1で答える。
- ④そろったら人数が得点となる  
※4人一致=4点、3人一致=3点、  
2人一致=2点（2,2に分かれても2点）  
バラバラ=0点
- ⑤4人繰り返し、合計の点数を出す。
- ⑥クイズを振り返り、フリートーク。



夏に聞く男性ボーカルのアーティストといえば!?

3,2,1

サザンオールスターズ

あー2点かー!



オレンジレンジ

ああ、そっちかー!



バックナンバー

あら!

サザンオールスターズ

おお!

