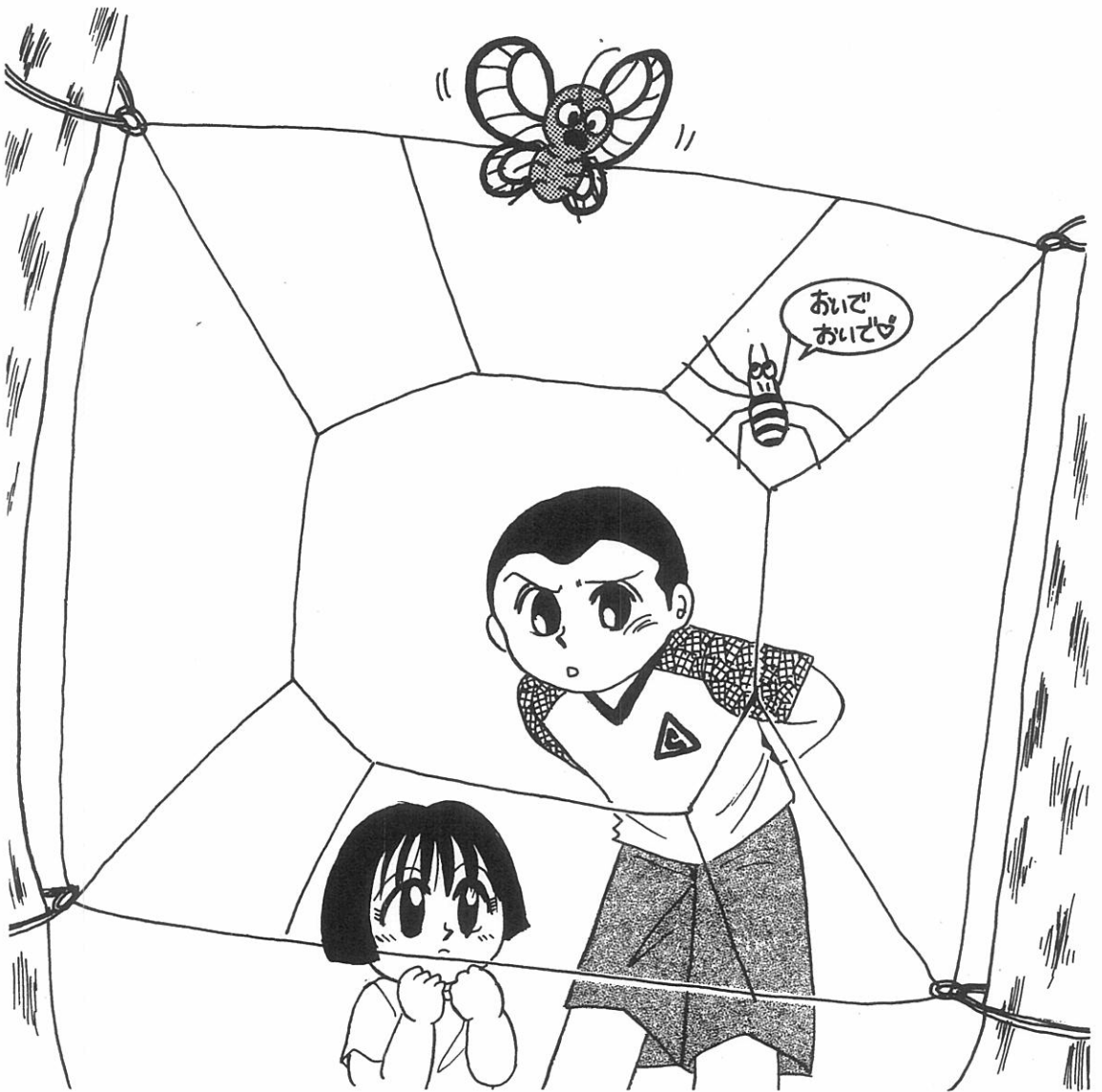


クモの巣

☆全員で助け合って、クモの巣に捕まらないように通り抜ける



クモの巣

1. 活動の概要：

グループ問題解決型ゲームの中では、最も有名なゲームのひとつです。ロープで作られた大きなクモの巣の間を、全員が協力して通過します。

ただそれだけの活動ですが、クモに対する親しみやロケーションが良いためか、自然の中でマッチするゲームとして親しまれ、キャンプ関係の指導書にもよく掲載されています。こうした形のゲームは、一度体験すると問題解決の糸口が分かるために、再び挑戦するという楽しみや意欲が半減してしまうものですが、ルール上の難易度やクモの巣の形を変えることで、発展性を持たせやすいゲームともいえます。

2. 活動の目的：

- (1) スキンシップを通して、グループの構成力を高める。
- (2) 全員で力を出し合い、助け合うことを学ぶ。
- (3) お互いの信頼感を醸成する。
- (4) 達成感の喜びを共有する。

3. 準備するもの：

- (1) やや太めで丈夫なタコ糸20m程度。経3mm～5mmの細引きロープ6m程度
- (2) はさみ
- (3) カラビナ4個（なくても可）

4. 人数・場所・時間：

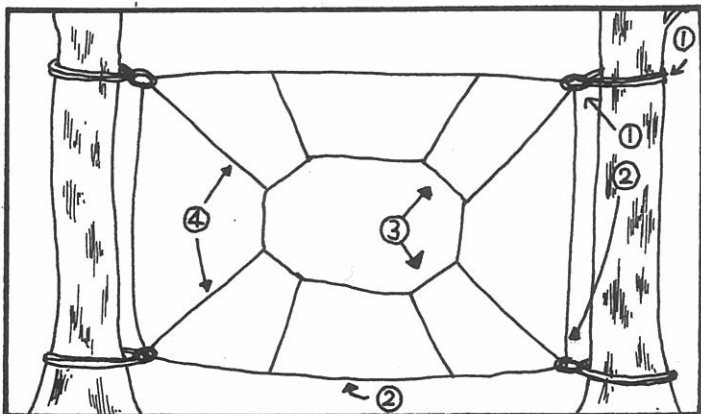
- (1) 1グループ5～8名程度
- (2) 幅3m前後の間隔で立っている立木があり、地面が平らな安全な場所
- (3) 20～40分程度（1グループの挑戦タイム）

5. クモの巣の作り方：

- ① 木の上下2か所にロープを固定してカラビナをつけます。3m程度離れた木にも同じようにしてカラビナをつけます。
- ② 4か所のカラビナに、太めのしっかりしたロープを通して締め付けます。しっかりした長方形が出来るようにします。
- ③ 経50cm程度の輪をひとつ作ります。
- ④ 輪が長方形の真ん中にくるように考えて、長方形の各辺と輪をロープで繋ぎ、それぞれが引き合うようにして張ります。ロープの繋ぎ目は微調整しやすい結び方をしておく方が便利です。

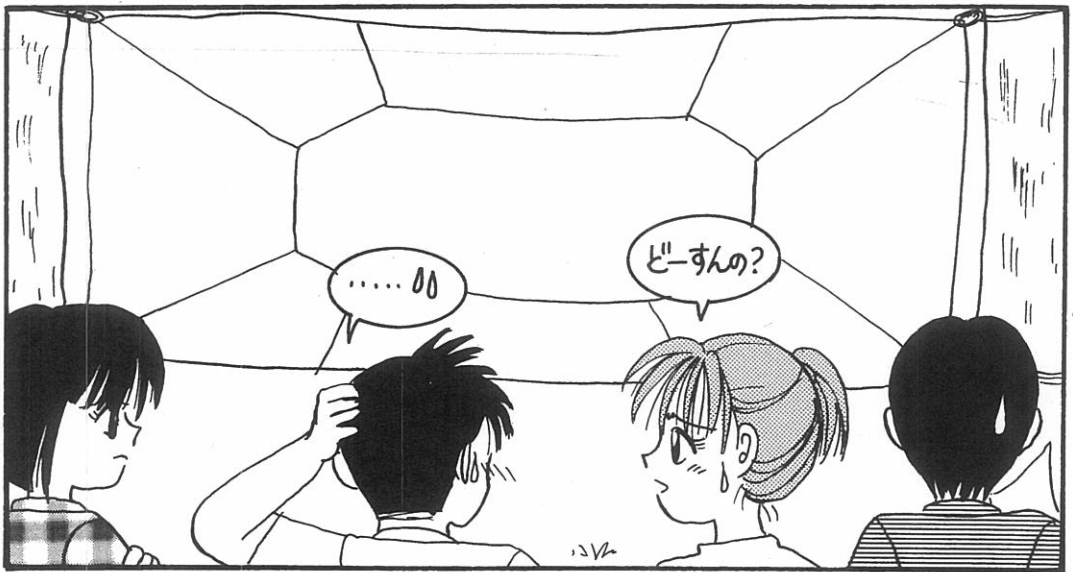
- ⑤ 図のように、上手なクモの巣の形になるように調整します。

「注」 ゴムひもを使っても良いでしょう。さなだひも等のゴムひもで形を作っておいて、4隅を張るだけでセッティングできるようにしておけば、いつでもすぐに使えます。



6. 活動の手順：

- (1) 5～8名程度のグループで挑戦します。問題解決のヒントが分かってしまうと、興味が半減しますので、他のグループは見学できないようにします。
- (2) 次のような指示とルールの説明をします。
 - ・「ここに大きなクモの巣があります。クモはチョウチョが飛んでくるところに、こんなに大きな巣を作りました。」
 - ・「みなさんは、チョウチョです。チョウチョはこのクモの巣を通らないと、お家に帰れません。」
 - ・「チョウチョは、ちょっとでもクモの糸に触れるとアウトです。チョウチョは全員無事に通過しなければいけません。一匹のチョウチョがクモの糸に触れてしまったら、オールリセットで、最初からやり直しになります。」
 - ・「誰かが一度通った穴は、もう通ることができません。」
 - ・「お互いにお手伝いをして良いのですが、まだ通っていない人が反対側にまわってお手伝いすることはできません。また、いったん通り抜けた人は出口側でお手伝いできますが、元の入り口側に戻ってお手伝いすることは出来ません。」
 - ・「やってはいけないことがあります。飛び込み前転のようにして飛び込んだり、走り高跳びや飛び蹴りのようにして通り抜けようとしてはいけません。」
 - ・「髪の毛や衣類が触れてもアウトですから、髪の毛の長い人や大きめの衣服を着ている人はそれなりの工夫をしましょう。」
 - ・「安全には十分に気をつけてください。では、始め！」



7. 指導上の留意点：

- (1) グループの人数が9名を越える場合は、2回通って良い穴を指定しましょう。
- (2) 最初に通る人と、最後に通る人が利用できる穴は、どちらか一方にお手伝いの人がないので、難しくしてはいけません。ただし、お手伝い無しに簡単に通れる穴にしてもいけません。最初の人だけが独力で通り抜けてしまうと、お互いに助け合うという初発の大事な行動がパスされてしまいます。初めは独力で試そうとするので、まず最初に「これは一人では無理だ」と気づかせます。

事前にスタッフで試してみて調整をしておきましょう。

- (3) 待機しているグループは見学させないようにします。他のゲームをたくさん用意して、時間でローテーションしていく方法とか、クモの巣を多めに作るとかの工夫をしておきましょう。
- (4) 何度もオールリセットをしてしまうグループには、グループの雰囲気や構成員によって、最も適当な見極めをする必要があります。そのときの時間的な状況にもよりますが、おおむね以下の対応が考えられます。どんなに時間がかかろうが、出来るまで何度も挑戦のチャンスを与えることを基本に考えてあげましょう。
 - ・ 時間内に、何人が通り抜けたかを競う方式
 - ・ クモの糸に触れることを、1～2回まで許容する方式
 - ・ どちら側からお手伝いしても良し、というルールにする方法
 - ・ クモの巣に鈴などをつけて、その鈴が鳴ったらアウト、触っても鳴らなければセーフというルールにする方法
- (5) 場合によっては、難易度を次のように設定して発展させてもよいでしょう。
 - ・ グループの何人かを目隠しにする。
 - ・ 全員しゃべってはいけないこととする。
 - ・ 通り抜けた人だけしゃべってもよいこととする。

8. 安全上の留意点：

- (1) 下地が平らで切り株などの危険がない、安全な場所で実施します。
- (2) 非常識で危険な挑戦は、事前に注意してやめさせましょう。
- (3) 高い穴を通す際には、危険がないようにいつでもフォローが出来るように見守ってあげます。
- (4) 眼鏡や時計は、はずすように指示しましょう。
- (5) 靴を脱いで他人の背中に乗るといった作戦を立てることが多いので、着地の際に足裏を怪我しないように、下地の安全は十分に確かめてください。

9. まとめ：

活動の最後に、大きな達成感をもたらします。一方で、人間の本性がさらけ出される場ともなり、常に人をリードしたがる者が出てきた場合など、その人がグループの中で何となく浮き上がってしまうこともあります。グループ構成員の凝集性を高めるための問題点を、いち早く見つけだすことの出来るゲームともいえます。したがって、カウンセリングの大きなポイントにもなります。また、グループの構成力についてのディスカッションにつなげて発展させるのも良いでしょう。

◆ 該当学年

小学校高学年以上（ただし安全上で問題がない場合）

(文責) 土井浩信

IORE SHEET (野外教育活動事例集)

2001年5月1日 第2版 発行

イラスト：広丘和光

編者・発行 財団法人 日本教育科学研究所

土井浩信 (淑徳大学) 平野吉直 (信州大学)

野口和行 (慶応義塾大学)

鶴川高司 (野外教育研究所 TOPS)

〒162-0811 東京都新宿区水道町4-6 TEL. 03-3268-7587 FAX. 03-3266-8854