



# バブルの塔

## はじけるチームビルディング！

### 「カラフルな風船でより高く、より美しい塔を作る」

このプログラムは、風船を使って、チームで協力しながら高い塔を作るプログラムです。しっかりとプランニングしていても計画通りにいかなかったり、想定外の場面で風船が割れてしまったり、安定した設計にしたために制作時間がかかりすぎてしまったり…様々な状況に対して、チームで臨機応変に対応するトラブルシューティング力が求められます。また、どのような設計にするのか？トラブルへの対処法は？といったチームでの意思決定の場面が織り込まれており、それが実際の仕事場面のメタファー（比喻）となっています。これによって、それぞれのワーキングスタイルやチーム力について再確認するきっかけも生まれます。



## こんな状況の時に / こんな目的で

### ■ キックオフミーティングのアイスブレイカーとして使いたい！

見た目にも楽しく、チームの協働作業も体感できるプログラム。  
楽しみながらチームワークも学びたいというニーズに！

### ■ 計画の重要さと柔軟さを学ばせたい！

計画をしっかりと立てた上で行動することの重要さや、状況変化に柔軟に対応して、素早く行動に移すことの大切さを学ばせたいときに。

Radar Chart



#### 対象者

内定者、新入社員、  
マネージャー、部署全体

#### 人数

8~200名

#### 時間

2.5~3時間

#### 会場

研修室、バンケットなど

## ねらい

- メンバー同士の懇親・交流を深める。
- チーム内での役割分担について、気づきを得る。
- 目標やゴールを共有することの重要性を学ぶ。



## 参加者の声



- 実行中の仕切り直しの必要性とその難しさ。すんなりいかなかったからこそ学びがありました。
- ゴールの共有も大事だが、「ゴールを達成したい！」という思いの共有が大切なのはと感じた。
- 決定する人がいなくて進まないのをもどかしく感じました。自分もあまり賛成・反対を言うのを避けていたので、もう少し表現しないといけないと感じました。
- 役割分担の大切さを実感しました。

## プログラム進行例

時間	内容
13:00 (20分間)	<p>&lt;導入・アイスブレイカー&gt; 全体の流れの説明を行う。その後、コミュニケーションを活性化する簡単なアイスブレイカーを行う。</p>
13:20 (20分間)	<p>&lt;プログラム説明&gt; 進め方やルール、評価のポイントを説明する。これにより「何によって自分たちが評価されるのか？」を意識してアクティビティに入る。</p>
13:40 (20分間)	<p>&lt;計画タイム&gt; どのような設計が安定するのか？より高くできるのか？より早く作れるのか？などを考え、意見を出し合いながらチームでバブルの塔を作る計画をする。必要に応じて役割分担も考える。 この時間を使って、行動に移る前に計画を行うことで、行動の質を高める効果がある。また、意見交換し合うプロセスそのものが、チーム活動の縮図であり、このプロセスの中にも日常の仕事に置き換えて考えられる要素が多く出る。</p>
14:00 (30分間)	<p>&lt;制作&gt; 計画をもとに、時間内でバブルの塔を作る。計画通りにいかなかったり、途中で割れてしまったりと、トラブルを乗り越えてより高い塔を完成させる。</p>
14:30 (30分間)	<p>&lt;判定・順位発表・優勝インタビュー&gt; 時間内により高く、より美しい塔を作ったチームが優勝。高さとしさを判定し、順位づけを行う。順位を発表し、優勝チームにインタビューする。優勝賞品があれば贈呈する。 ※優勝賞品については、ご用意をお願いいたします。</p>
15:00 (30分間)	<p>&lt;リフレクション（振り返り）例&gt; 以下のような流れで体験したことを意味づけし、現実の仕事の場に活かせる学びに落とし込む。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①リフレクション(振り返り)シートを個人で記入</li> <li>②チームごとに個人振り返りの共有</li> <li>③他のチームと混ざった小グループに分かれ意見交換</li> <li>④元のチームに戻って気づきの共有</li> <li>⑤全体で共有</li> </ol>
15:30	<終了>