



プロジェクトクリアー

計画の重要性とチームワークを体感する！

「夢中で仕事をやっていて、いつの間にか提出期限が過ぎていた。」
 「仕事の順番を考えず進めたら、予想外に時間がかかり、プロジェクトが失敗した。」こんな経験はありませんか？そんなプロジェクト経験の縮図を半日で得られるプログラムです。

このプログラムでは、チームに分かれて、限られた時間内に様々な課題へ挑戦します。会場の数か所に設置された課題には、どれからでも挑戦可能。クリアーするとポイントが獲得できます。どの課題から先にやるのか、何にどれだけ時間をかけるかは、チームの作戦次第です。戦略、タイムマネジメント、コミュニケーション、チームのすべてを使って高得点を目指します。



こんな状況の時に / こんな目的で

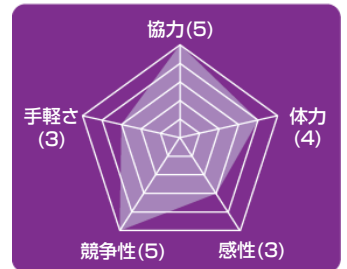
■ チームワークと成果の関係性を体感する

プログラムの中に、現実の縮図を表すようなアクティビティが多数存在。チームワークの必要性を身をもって体感したいときに。

■ 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

人数

時間

会場

マネージャー、リーダー、
新入社員、部署全体

80~200名

3時間~5時間

室内会場と屋外など

プログラム進行例

| 時間 | 内容 |
|------------------|--|
| 13:00 (30分間) | <導入・アイスブレイカー> 全体の流れの説明後、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。 |
| 13:30 (20分間) | <プロジェクトクリアー ルール説明> チームのリーダーにルール説明を行う。 |
| 13:50 (130分間) | <プロジェクトクリアー 実行時間> 各チームがリーダーから説明を受けた後、計画を立ててタイムマネジメントをしながら課題に挑戦する。 |
| 16:00 (30分間) | <リフレクション (振り返り) > チームごとに振り返りを行い、気づいたことや感想を全体で共有する。 |
| 16:30 | <終了> |

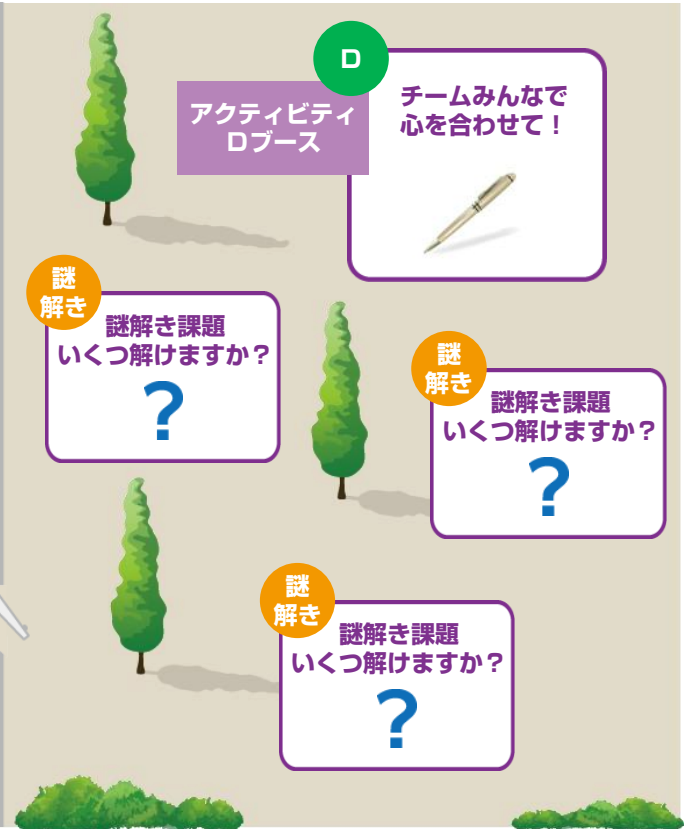
会場イメージ図

チームでエリア内を自由に動きながら「●アクティビティ課題」と「●謎解き課題」の2種類に挑戦します。課題は、屋内や屋外など、エリア内の様々な場所に用意されています。

< 屋内会場 >



< 屋外会場 >



各チームの作戦例

Aチームの行動

最初にアクティビティAに挑戦し、
20分かけて失敗

待ち時間を使って、謎解き問題を解き、
採点ブースにてポイント獲得!

採点ブース近くのアクティビティCに
挑戦し、素早く10分で達成!

アクティビティAに再挑戦し、
見事に達成!

100点
獲得

400点
獲得

200点
獲得

Bチームの行動

最初にアクティビティCに挑戦し、
5分かけて成功

続けてアクティビティAに挑戦し、
35分かけて失敗!

謎解き問題に頭を切り替え、
とにかく全員ですべての問題を解き切る

採点ブースにてすべての謎解き問題の
ポイントを獲得!

400点
獲得

300点
獲得

課題（アクティビティ）紹介

時間配分や時間などを考えながら、以下のようなアクティビティに挑戦します。参加者はアクティビティごとにあるブースに向かい、ファシリテーターの指示に従ってアクティビティに挑戦します。
 ※会場、実施条件の制限によりアクティビティは変更になることがあります。

[ヘリウムフープ].....

チームで輪になり、前に出した人差し指の上にフラフープをのせる。フラフープから指を離さないようにして胸の高さから地面へ下ろすアクティビティ。一見簡単に見えるが、フラフープは地面に降りどころか、まるでヘリウムが入った風船のように上がってしまう。



[ぺんあやとり].....

全員で内向きの輪になり、隣の人と人差し指1本ずつでペンを支える。ペンを落とさないように外向きの輪になるなど、目標の形に隊形を組みかえる。チーム全員で作戦を立て、コミュニケーションを取って初めて達成できるアクティビティ。

※前頁「アクティビティD」の例



[ブラインドスクエア].....

チーム全員が目隠しをして、長いロープで正方形を作る。どのように長さを確認するのか？目が見えない限られた情報の中で、どのように意見を共有し、合意形成をして、結果に結びつけるのか？など、チームの力が試される。また、明確な指示出しなども重要となってくるため、リーダーシップについての気づきも多いアクティビティ。

※前頁「アクティビティC」の例



[パイプライン].....

指定された道具だけを使って、小さな玉を最初の人から最後まで順に送っていく。自分たちでより精度高く、短時間で成果を出せるように改善を重ねる。



[危険物処理].....

ロープで囲まれたエリアは、有毒のエリア。その中に入らずに、与えられた道具だけを駆使して、指定の場所にポールを立てる・バケツの中からバケツの中へ目標物を移動させるなどの作業をする。限られた時間で処理しなければならないプレッシャーの中、トライ&エラーを繰り返し、チームが一丸となって目標達成のため協働する。

※前頁「アクティビティA」の例



[フープリレー].....

チームで手をつないで作った輪にフラフープを通す。そのフラフープを全員がくぐるまでの時間を競うアクティビティ。

※前頁「アクティビティB」の例

