

# Code Clubのアイスブレーカー

## 1. 橋

プレイヤー: グループ全体

### 使うもの

グループ全体が立つのに十分な長さのひも

### 進め方

各プレイヤーは、「橋」であるひもの上に立ってください。片方の足は橋から外れても大丈夫です。両方の足が外れると、橋から落ちてしまいます! 橋を渡るためにには、誰も橋から落ちないように、グループは特定の順序(アルファベット順、誕生日順など)で整列する必要があります。

### 目的/結果

このゲームはコミュニケーションとチームワークを促進します。自分自身だけでなくチームメイトのことも考えること(例えば、後ろに下がって他の人を通過させるなど)についてフォローアップの話し合いを行い、ゲームをもう一度試してみる価値はあります。

---

## 2. チームメイトを紹介する

プレイヤー: グループ全員、最初はペア

### 使うもの

オプション: クリエイター用のペンと紙

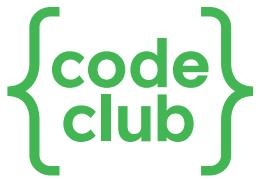
### 進め方

グループはペアに分かれ、ペアはお互いについて知るために質問をします。

答えを書き留めても構いません。再びグループに集まり、各人がペアのもう1人のメンバーをグループの残りのメンバーに紹介します。そしてチームメイトについて知った情報を少なくとも3つ述べます(名前、年齢、学校はカウントされません)。

### 目的/結果

このゲームは、クリエイター同士が知り合うのに役立ち、プレゼンテーションの計画と実施の簡単な入門にもなります。



### 3. ロボット迷路

プレイヤー:クリエーターはチーム、または個別に取り組めます

#### 使うもの

- 歩き回れる数平方メートルの場所
- マスキングテープ、ひも、または何か迷路や通路を床に描ける物
- 紙とペンまたは鉛筆

#### 進め方

テープや他の物を使って、通路または迷路を床に描きます。ロボットとして行動するメンターを指名してください。ゲームの目的は、通路の最後までロボットを案内することです。クリエーターは、ロボットが従うべき一連の指示を書き留めます。ロボットとして機能するメンターは、文脈など一切無視し、文字通り指示に従います。ロボットを最後まで導くには、何度か指示を直していくことが必要かもしれません！クリエーターは、自分で作成した指示を自分でテストすることもできます。

#### 目的/結果

このゲームは、コンピュータは自分自身では「考える」ことはできず、特定の命令(コード)に従って動作するという事を表しています。クリエーターは、ロボットに命令を書くときは、要するに独自のプログラミング言語を発明していることになります。子どもたちは、具体的かつ詳細に伝えることの重要性を学びます。指示を文字通りに受け取ると誤解されることがあるのを見るのは面白いものです。さらに、コードをテストし、修正し、再度テストするという反復的なプロセスを自然に発見することになります。

---

### 4. 「じゃんけん」トーナメント

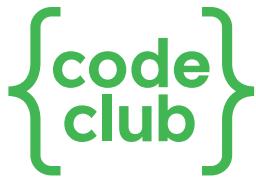
プレイヤー:グループ全体

#### 使うもの

会場スペースを使用する他の人に配慮してください。このゲームは騒がしくなることがあります。

#### 進め方

全員がランダムに選ばれた相手とじゃんけんのゲームをします。勝者は「チャンピオン」となり、敗者は敗退して「サポーター」となります。各チャンピオンはすぐに別のチャンピオンを見つけて別のゲームをプレイし、



サポートーはチャンピオンの名前を叫んで応援しなければなりません。敗北したチャンピオンはサポートーになります。2回勝利すると、チャンピオンには3人のサポートーがいます。3回目の勝利の後、サポートーは7人になります。すぐに2人のチャンピオンが残り、それぞれクラブの約半数が応援することになります。

## 目的/結果

このゲームは実際にはサポートーについてのゲームです。チームの一員として、常に自分のやり方を通せるとは限りませんが、自分のアイデアが選ばれたかどうかにかかわらず、チームに参加して懸命に頑張らなければなりません。

## 5. ローテクなソーシャルネットワーク

プレイヤー: グループ全体

### 使うもの

- 紙とペンまたは鉛筆
- 「ソーシャルネットワークプロフィール」: いくつかの情報と「共有」の数が書けるシート。サンプルフィールドのアイデア:
  1. 名前
  2. 靴下の色
  3. 星座
  4. 好きな科目
  5. 好きなコーディング言語(例: Scratch、Python、HTML/CSS)

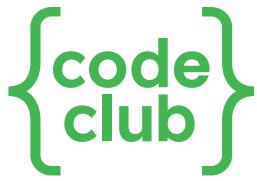
### 進め方

#### パート1

- 参加者はソーシャルネットワークのプロフィールシートに記入します
- 次に、2番目から5番目の項目に同じ答えをした人(同じ名前はカウントされません)を探し、その項目の横に署名してもらいます。
- 勝者は最初に4つの署名、つまり「友達」を獲得した人です

#### パート2

- あなたと同じアイテムをプロフィールで共有している人を見つけて、シートを交換しましょう
- プロフィールにあなたのプロフィールとアイテムを共有している別の(以前と同じ人ではない)人を見つけて、プロフィールシートを再度交換します。
- 繰り返し、シェア数を数えましょう



## 目的/結果

お互いのことを良く知り合えます。

### 6. 専門用語bingo

プレイヤー: グループ全体

#### 使うもの

- ・ペンと専門用語bingoシート
- ・オプション: 賞品としてのお菓子/ステッカー

#### 専門用語bingoシートの場合:

以下の一般的なコンピューター関連用語(独自の単語を追加しても構いません)をbingoカードジェネレータに貼り付け、

さまざまなbingo カードを作らせます。

これを無料で行うのに適したサイトは [the-cc.io/bingo-cards](http://the-cc.io/bingo-cards)です。

アルゴリズム、アプリ、バイナリ、ビット、ブロック、ブラウザ、バグ、バイト、コード、コンピュータ、カーソル、データ、デバッグ、デスクトップ、ダウンロード、電子メール、ファイル、フォルダ、ゲーム、ハードドライブ、HTML (ハイパーテキスト マークアップ言語)、アイコン、インターネット、キーボード、ラップトップ、リンク、マウス、ネットワーク、パスワード、ピクセル、プログラム、Python、ロボット、Scratch、画面、サーバー、スマートフォン、ソフトウェア、タブレット、アップロード、ウェブサイト

#### 進め方

各自に専門用語のbingoシートを配ります。メンターはバズワードをランダムな順序で読み上げ、クリエーターは通常のbingoと同じように、シートにある各単語に印を付けます。シートの隅にある4つの単語すべて、単語の最初の行、次にグリッド内のすべての単語を取得したクリエーターが勝者になります。

ゲームに他の楽しみを追加するために、クリエーターに各フレーズが読み上げられたときに(簡潔に)説明させることもできます。ゲームの後は、クリエイターにフレーズを調べて理解を深めるよう促すことができます。

#### 目的/結果

クリエイターがコンピューティングとコーディングの用語に慣れるに役立ちます