

[TOP page](#)[資料室](#)[イベント情報](#)[講師を探す](#)[Worker's 広場](#)[関連リンク](#)

資料室


[HOME](#) | [資料室](#) | [労働組合](#) | [教育活動](#) | [グループワーク](#) 1-① 戦艦撃沈ゲーム
[労働組合](#)[労働者福祉・共済](#)[一般教養](#)[組織活動](#)[組織運営と法律](#)[労働安全衛生](#)[経営対策活動](#)[教育・宣伝活動](#)[労働時間をめぐる諸問題](#)[教育活動](#)[選挙活動](#)[組合組織（公務員）](#)[教育カリキュラム](#)[🔍 キーワード検索はこちら](#)

グループワーク 1-① 戦艦撃沈ゲーム

課題を与えられたグループが、①情報を取り出す作業、②メンバーの役割分担、③グループ間の関係をどのように処理するか、について学ぶゲームです。

- この実習は、まず目をねらって、16発打ち、空母・戦艦・輸送艦を撃沈し、得点を獲得することである。
- 1回4連発のミサイルの発射を計4回行う。制限時間内ならば、いつ打ってもよい。時間内に全部打つことができなかつた場合には、1発につき1点の減点とする。また、過剰発射した場合には、撃沈しても得点にならず、過剰1発につき1点減点とする。
- 艦船は、図のタテ10、ヨコ10のます目の中にかくれている。1ますに1隻ずつである。だいたい6隻から15隻ぐらいいる。艦船は、ます目をつながって入っている。そのつながり方は、タテとヨコで斜めはない。
- ます目のそれぞれには、空母（5点）戦艦（3点）輸送艦（1点）が入っている。
- グループは、各「発射」を決定するわけであるが、それを発表する代表者（射撃手）を決めておかなければならない。その代表者の発射のみが有効である。
- 発射する場合、代表者はグループの選んだます目を、全員に聞こえるように事務局に知らせる。例えば「イの3」「ホの8」というように。
- ルールに違反した打ち方に対しては、撃沈しても、1発1点の減点となる。
- 事務局は、その4連発をしたグループの合計点を発表する。打ち直しはできない。
- 同じます目をねらい続けてもよい。
- グループは、事務局に質問することはできない。
- 必要なことは、この紙に書いてある。
- 制限時間は、この紙を配布してから（ ）分間とする。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
イ										
ロ										
ハ										
ニ										
ホ										
ヘ										
ト										
チ										
リ										
ヌ										

● 配布用シート (PDF)

↓ 「戦艦撃沈ゲーム」のすすめ方と解説は下欄

資料に関する解説やサイト内ブックマーク、簡単なクイズもできる無料会員登録のお申し込みはこちらになります。

Worker's Library 会員登録

お申し込みはこちらです。

>>一覧へ戻る

[▶ サイトマップ](#) [▶ このサイトについて](#) [▶ 個人情報保護の取組みについて](#)

[▶ ページTOPへ](#)

[TOP page](#)

[資料室](#)

[イベント情報](#)

[講師を探す](#)

[Worker's広場](#)

[関連リンク](#)

Worker's Library 静岡で働く人のための資料閲覧サイト
JAPANESE TRADE UNION COFEDERATION DB SITE **【ワーカーズ・ライブラリー】**

Copyright© WORKER'S LIBRARY All rights reserved.