

ワークショップ形式によるプロテスタント教会の 修養会に関する実践報告と検討（その2） －CRCによる2009年修養会－

榊 原 康 成

（シティ リジョイス チャーチ）

楠 本 和 彦

（南山大学人文学部心理人間学科）

丹 羽 牧 代

（南山大学名誉教授）

要旨

CRC（シティ リジョイス チャーチ）の修養会の特徴として、ワークショップ形式で行われることが挙げられる。その一端を筆者らは報告し検討してきた。

本稿は、2009年に実施したCRCのワークショップ形式の修養会プログラムについて報告し、その内容や意味について検討することを目的とした。本稿で取り上げるプログラム「人生双六ゲーム^{すいろく}」は、これまで報告してきたプログラムとはタイプが異なるため、CRCにおける修養会プログラムの多様さの一端を表すものとして、報告する意義があると考えた。

プログラム「人生双六ゲーム^{すいろく}」について、①遊びの要素、②聖書に記された様々な出来事による喜びの追体験、③青年やノンクリスチャンの参加への考慮、④記録用紙記入やふりかえり用紙記入、わかちあいの意味や意図、などの観点から検討した。

キーワード

修養会、ワークショップ

1. はじめに

CRC¹（シティ リジョイス チャーチ）は2004年から1年に1～2回の修養会

¹ CRC（シティ リジョイス チャーチ）は、榊原康成牧師が、2004年に新しく教会を建て上げる開拓伝道の働きを始めて設立された教会である。2004年当時は、名古屋市の栄地域にはプロテスタント福音派に所属する教会がなかったことから、この地域での都市部伝道と次世代への伝道を目指して始まった。

当初は、牧師の自宅であるマンションの1室を礼拝場所として始まった。その後、都市部での伝道という目標のもとに礼拝堂を持たないという選択をし、様々な場所を日曜礼拝の場として使用している。ただし、金曜日の夜の礼拝や集会など少人数向けのものは、固定の牧師オフィスでおこなっている。

を実施してきた（資料1参照）。CRCの修養会の特徴として、ワークショップ形式で行われることが挙げられる。その一端を筆者らは報告し検討してきた（榊原・楠本・丹羽, 2024; 榊原・楠本・丹羽, 2023; 丹羽・楠本, 2021; 楠本・丹羽, 2008）。

本稿は、これまでの実践研究を踏まえて、2009年に実施したCRCのワークショップ形式の修養会プログラムについて報告し、その内容や意味について検討することを目的とする。本稿で取り上げるプログラム「人生双六ゲーム」は、これまで報告してきたプログラムとはタイプが異なるため、CRCにおける修養会プログラムの多様さの一端を表すものとして、報告する意義があると考え

る。本稿で取り上げるプログラムは、まず、2009年の春の修養会で実施された後、2009年秋のミニ修養ミニ楽養会でも一部変形したプログラムとして行われた。本稿では、2で2009年春に実施されたプログラムを、3で2009年秋に実施されたプログラムを報告する。

2. 2009年春の修養会

2-1. 全体の概要

2009年5月4日（月・祝）～5日（火・祝）の1泊2日で、修養会は実施された。場所は愛知県豊田市の宿泊施設が選ばれた。宿泊も修養会会場も同一の施設で行われた。修養会プログラム参加者は榊原康成牧師を含め、18名(女性11名・男性7名、高校生1名、大学生3名、成人14名)であった。さらに、プログラムには参加しないが、参加者家族の児童2名も同行していた。

本修養会のテーマは「クリスチャンとしての喜び」であった。修養会全体とプログラム内容の企画・立案は榊原牧師が中心となって筆者らが行った。プログラムの実施・運営も榊原牧師がファシリテーターとして中心となり行い、一部のプログラムでは筆者らがコ・ファシリテーターを担当した。

5月4日（月・祝）の午後に会場に到着した。その後、14時から16時までは、聖研やスポーツなどの分科会を実施した。17時～18時まで、今後のプログラムに関するグループ分けとウォーミングアップのためのプログラムを実施した。夕食後、20時～22時30分に、「みことばTime①」として本プログラム「人生双六ゲーム」が実施された。

5月5日（火・祝）の9時～11時30分に、「みことばTime②」として、聖書箇所に関するロールプレイのプログラム「なりきり演技&追体験」を実施した。12時頃に修養会を終了し、12時30分頃に帰路についた。

2-2. 「みことばTime①」のプログラム「人生双六ゲーム」

本節で報告するプログラム「人生双六ゲーム」は、「みことばTime①」で実施された。そのプログラム内容について記す（資料2参照）。

1) 「人生双六ゲーム」の概要

「人生双六ゲーム」のねらいは、「①楽しみながら、聖書に記された様々な出来事を体験する。②体験を通して、クリスチャンとしての喜びを味わい、深める」であった。

「人生双六ゲーム」は次の手順で実施された。①賛美など：15分、②人生双六ゲーム：1時間、③ふりかえり用紙記入・わかちあい：1時間、④全体でのわかちあい：15分、であった。

プログラムの運営は主に榊原牧師が担当した。「人生双六ゲーム」の参加者は、16名であり、榊原牧師が各5～6名の3グループにグループ分けを行った。

2) 「人生双六ゲーム」のルールと記録用紙

「人生双六ゲーム」のルール（資料2参照）と記録用紙（資料6参照）は以下の通りであった。

2) - 1. 全体のルール

「人生双六ゲーム」の「全体のルール」を記す。

- ・御国へ向かってコマを進める（資料4参照）。御国へ入った順番を確定する。
- ・各マスに書いてあるルールに従う。特別ルール等は、その都度、牧師から説明を受ける。
- ・御国へゴール後の、合計金額で、個人総合1位を決定する。
- ・御国へゴール後の、グループ合計金額で、3グループの総合1位を決定する。
- ・御国へ到着した時、

1位でゴールした人が10,000マナを獲得する（資料4参照）。

2～4位でゴールした人は、5,000マナを獲得する。

御国に凱旋した喜びを味わいましょう。

5位で最後にゴールした人には、特別ルールを適用する。この特別ルールは、「後の者が先になり、先の者が後になります」（マタイの福音書20章16節、ルカの福音書13章30節、マタイの福音書19章30節）という聖書のことばにちなんで、50,000マナを獲得する、というものであった。これらの聖書箇所本来の意味は、順序²に関するものであり、量に関するものではない。しかし、本ゲームでは、聖書箇所からの正しい適用というよりは、量的な部分が逆転し、順位（順序）も逆転するという、あくまで遊び的・ゲーム的な要素として、このようなルールを導入した。

² マタイの福音書19章30節「最初の者の多くが最後の者となり、最後の者〔の多く〕が最初の者となるであろう。」という聖句に関して『聖書名言辞典』（2004）では、「前の文脈（28～29節）からみると、この世の終末の時、神は、最初に神によって選ばれたと自負しているイスラエルの民をさばき、最後に召し出されたキリスト教徒が報いを受け、永遠の生命を継ぐであろう、の意」（p.424）と解説している。

2) - 2. サイコロのコマのルール

「サイコロ（バツとマルが出る）のコマ」（資料4）のルールを記す。

- ・サイコロを2回振る。

2回とも○の場合は、お菓子と1,000マナを獲得する。

1回、○の場合は、お菓子を獲得する。

2回とも×の場合は、なにも獲得できない。但し、「私たちの時代のサイコロ（最後のサイコロ）のみ、特別ルールを適用する。特別ルールの内容は「次項3）人生双六ゲームの盤とマスの内容」に記す。

2) - 3. クイズのルール

「クイズ」のルールを記す。

- ・牧師の所にあるクイズのカードを引く。
- ・カードに記されているクイズに答える。クイズの内容については、資料5に示す。特別ルール（クイズが難しいと感じた人は、牧師からヒントをもらうことができる）が記載されていれば、それに従う。
- ・クイズに正解すれば、1,000マナを獲得する。
- ・最後のクイズのみ、特別ルールを適用する（最初に到着した人が、牧師に申請する）。特別ルールの内容は「次項3）人生双六ゲームの盤とマスの内容」に記す。

2) - 4. 体験のマスの手順とカードの内容

2) - 4-1. 体験のマスの手順

「体験のマス」の手順を記す。

- ・チームで誰かがそれぞれの期の「体験」に進んだ人がいたら、そこで、それぞれの期の聖書に記されている人物のことをチーム全員が体験する。

以下のような手順で行う。

1. チームで最初に、「体験」に進んだ人が、牧師の所にあるカードを引く。
2. その人は、カードに記された人物が登場する聖書箇所を読む。
3. チームの全員は、自分がその登場人物になったつもりで、その聖書箇所を聞く。そこに記されていることをその人物として想像し、イメージで体験する。

2) - 4-2. 体験のマスのカード内容

2009年春修養会「人生双六ゲーム」における「喜びを追体験」するカードは以下の内容であった。

「旧約の時代」

- ・アビガイル：サウルから逃亡中でも荒野で羊飼いたちを守ってやり、誠実に接したダビデを、欲のため、愚弄した夫、ナバル。それを知り、急いで行動し、ダビデの怒りを抑えた上、ダビデが主に選ばれた人だと告白する

聡明な妻。 サムエル記第一 25章 2－3節、9－11節、23－35節

- ・ナタン：ダビデ王の恐ろしい罪を、王の部屋で一人で指摘した預言者。

サムエル記第二 12章 1－15節

- ・サウル：民衆みんなの前で王になる。背の高い美青年。サムエル記第一 10章 17－27節

「イエスの時代」

- ・持ち主：エルサレムに入城するイエスのために、ロバの子を渡す。 マルコの福音書 11章 1－7節
- ・食べた一人：丘の上での説教を聞いた後、奇蹟のパンと魚を食べた5,000人の群衆。 マタイの福音書 14章 15－21節
- ・ヤコブとヨハネ：急いでその場に網を捨て置き、父親も残してイエスの弟子となる。 マタイの福音書 4章 21－22節

「使徒の時代」

- ・シラス：パウロと一緒に捕えられた牢獄で賛美をした。 使徒の働き 16章 19－25節
- ・ドルカス：ペテロによって生き返らされた信仰の人。多くの仲間に信頼され、愛されていた。 使徒の働き 9章 36－42節

2)－5. 記録用紙

体験して、自分の心に湧き起こってきた思いを忘れてしまわないように、とまったマスごとに「記録用紙」（資料6）に記入した。メンバーは「記録用紙」に、自分の喜び度を★印の数で記すとともに、そのマスで起こった自分の気持ちや感じを簡単なキーワードでメモした。

3) 人生双六ゲームの盤とマスの内容

2009年春の修養会で使用した「人生双六ゲーム」の盤を資料3に掲載する。すごろく盤はA0サイズ（841ミリ×1189ミリ）に拡大した。メンバーはすごろく盤を取り囲むように座った。喜びやクイズのマスにお菓子を置いた。

その盤のマスは以下の通りである。なおここに記されたマスの内容の中には、出典が聖書ではあっても、やや異なる出来事や表現になっているものも含まれる。それらは「喜び」（あるいは悲しみや落胆）というテーマを疑似体験するというゲーム性に合わせるために、敢えて出来事の要素を部分的に変えたり省略したりしたものである。

「旧約の時代」のマスは以下の通りである。

1. アブラハム、牛と羊が増える。 3,000マナ受け取る。
2. ボアズに助けてもらう。 10,000マナ受け取る。

3. ダビデがサウルに追われる。 1,000マナ失う。
 4. サイコロ
 5. 話す（好きな旧約の人物）
 6. 喜び（カードを引く。喜びを追体験）
 7. クイズ（資料5参照）
 8. エリヤ、主にお菓子をもらう。 1,000マナ受け取る。
 9. エリシャがつばの油を満たす。 5,000マナ受け取る。
 10. ヨナが海に沈む。 1,000マナ失う。
- *全員一旦停止：カードを引く。（喜びを追体験）

「イエスの時代」のマスは以下の通りである。

1. 喜び（カードを引く。喜びを追体験）
 2. クイズ（資料5参照）
 3. イエス様が水をワインに変える。 10,000マナ受け取る。
 4. 話す（好きな新約の人物）
 5. イエス様に魚とパンをいただく。 1,000マナ受け取る。
 6. サイコロ
 7. ザアカイが返済してくれる。 1,000マナを受け取る。
 8. 喜び（カードを引く。喜びを追体験）
 9. 魚の口から銀貨が出てくる。 1,000マナを受け取る。
 10. 大金持ちの青年、持っている全マナを差し出す。³
- *全員一旦停止：カードを引く。（喜びを追体験）

「使徒の時代」のマスは以下の通りである。

1. プリスカが作ったテントが人気になる。 10,000マナ受け取る。
2. アポロが宣教に出発する。支援献金として、1,000マナ捧げる。
3. クイズ（資料5参照）
4. パートナー（自分のグループの右隣の人、次項4）を参照）のよい点を一つ褒める。

³ 次のような聖書箇所がある。永遠のいのちを得るためにはどんな良いことをすればよいかと尋ねる青年に対して、イエスが「完全になりたいのなら、帰って、あなたの財産を売り払って貧しい人たちに与えなさい。そうすれば、あなたは天に宝を持つことになります。その上でわたしに従ってきなさい。」と告げる。すると、多くの財産を持っていた青年は悲しみながら立ち去った（マタイの福音書19章16-22節、聖書 新改訳2017）。この箇所が参加者の多くに知られていることを前提に、「人生双六ゲーム」では、この青年が、全財産＝全マナを差し出す設定になっている。ゲーム上は「損失」となるが、ゲーム外＝聖書原典を想起する参加者にとっては「宝」は天に保持され、マイナスではないという連想も働きうる。「マナを手放すこと」の意味合いがゲーム上では悲しみに、聖書の教えのレベルでは喜びにもなり得ることに気づきが起こるかどうかは、別途ここだけを取り出しても良いくらいの学びポイントであったかもしれない。

5. サイコロ
 6. ルデヤの紫布が売れる。 10,000マナ受け取る。
 7. 迫害にあう。 1回休み。
 8. 喜び（カードを引く。喜びを追体験）
 9. 話す（好きな弟子）
 10. パウロ、船が難破する。 1,000マナ失う。
- *全員一旦停止：カードを引く。（喜びを追体験）

「私たちの時代」のマスは以下の通りである。

1. 自分の著書が売れる。 10,000マナ受け取る。
2. 話す（私の好きなこと）
3. 喜び（自分の生活の中での喜びについて語る）
4. 素晴らしいパートナーと出会い結婚。 お祝い5,000マナを受け取る。
5. 悲しみ 持っていたラムネ、チョコ、キャンデー、サイコロのマスでゲットしたお菓子、そのすべてを失う。ただし、食べてしまった分は赦される。
6. 礼拝をサボル。資産が減る。10,000マナ失う。
7. 話す（一番の喜び）
8. クイズ(資料5参照)。特別ルール(最初に到着した人が、牧師に申請する) 50,000マナをゲット！
9. 子どもが誕生。お祝いに全員から一人1,000マナずつ受け取る。
10. サイコロ 特別ルール（最初に到着した人が、牧師に申請する）「受けるよりは、与える方が幸いである。」という聖書のことばに従い、サイコロの目が奇数ならばゲームの順番の自分の前の人に、偶数ならば後ろの人に、1,000マナを喜んでプレゼントする。

ゴール。御国へ凱旋！

4) フィードバックシステム

「人生双六ゲーム」では、同じ小グループの他のメンバーに対して、気づいたことを伝えること（フィードバック）が行われた。以下のような指示が榊原牧師からメンバーに伝えられた。

- ・このエクササイズでは、わかちあいの際に、自分だけではなく、他の人の様子や言動について気づいたこと、感じたことを伝えます（フィードバック）。
- ・そのため、すごろくをしている時、パートナー（自分のグループの右隣の人をパートナーとする）を中心に他のプレイヤーの様子・言動をしっかりと見守っててください。そして、他の人の様子・言動を見聞きして生まれた自分の気持ちや感じにも大事に留めておいてください。

5) ふりかえり用紙記入・わかちあい

「人生双六ゲーム」終了後、このプログラムのふりかえりとわかちあいを行った。まず、各自がふりかえり用紙（資料7）を記入し、「人生双六ゲーム」を行ったグループメンバー同士で、ふりかえり用紙に記入したことをわかちあった。ふりかえり用紙記入とわかちあいは合わせて、1時間で実施した。

ふりかえり用紙の項目は、以下のようであった。項目1では、「体験」のマスで、各自が体験した喜びに焦点を合わせた。項目2では、印象的だったマスを1～2個選び、そのマスに止まった時に生まれた気持ちや感じに焦点を合わせた。項目3では、自分以外の人の様子や言動で、印象に残ったことやその時、自分が感じたこと・気づいたことに焦点を合わせた。項目4では、このエクササイズ全体で、一番楽しかったことや悔しかったことに焦点を合わせた。項目5では、このエクササイズを通して、クリスチャンにとって、どのようなことが、どのような喜びだと思ったかに焦点を合わせた。

ふりかえり用紙記入後、「人生双六ゲーム」を行った小グループメンバーで、ふりかえり用紙に記入したことをわかちあった。そのわかちあいを通して、気づきが広がり、深まることや、相互理解が深まることを期待した。

3. 2009年秋のミニ修養ミニ楽養会

3-1. 全体の概要

2009年9月20日（日）に2009年秋のミニ修養ミニ楽養会は実施された。場所は名古屋市内のセミナールームであった。参加者は榊原康成牧師を含め、約28名であった。ノンクリスチャンの高校生が2～3名参加していた。

本ミニ修養ミニ楽養会のテーマは「イエスを信じた時に、聖書の中の出来事を身近に感じて、喜びを知る」であった。プログラム内容の企画・立案は榊原牧師が中心となって行った。プログラムの実施・運営は榊原牧師が行った。

3-2. 「人生双六ゲーム<JESUS GAME>」

1) 「人生双六ゲーム<JESUS GAME>」における「人生双六ゲーム」からの変更点

本節で報告するプログラム「人生双六ゲーム<JESUS GAME>」は2009年春の修養会で実施された「人生双六ゲーム」を基にして、内容変更がなされた。大きな変更は、次の点にあった。①2009春修養会のすごろく盤では、「旧約の時代」、「イエスの時代」、「使徒の時代」、「わたしたちの時代」の4期から構成されていたが、2009秋ミニ修養ミニ楽養会の盤では、「イエスの誕生」、「公生涯前半」、「公生涯後半」、「十字架から召天」とイエスに関する4期となっていた。②2009秋ミニ修養ミニ楽養会の盤では、「一人聖書クイズコース」が追加され、「ノーマルコース」と「一人聖書クイズコース」が選択できた。どちらのコースを選択するかは最初にサイコロを振る時に、参加者が自己申告した。そのた

め、同一小グループ内に、2つの異なるコースを選ぶメンバーが混在する場合があった。聖書箇所について深い知識がある人など、あるメンバーにとっては「一人、聖書クイズコース」の方が、聖書理解をさらに深く学ぶ喜びを感じることができるのではないかと考え、このコースも設定した。

2) 「人生双六ゲーム《JESUS GAME》」の概要・ルール・記録用紙

2)－1－1. 「人生双六ゲーム《JESUS GAME》」の概要とルール(資料9)

「人生双六ゲーム《JESUS GAME》」の概要とルールを以下に記す。

- ・各マスには、聖書のイエス物語が、イエス様が歩まれた順番に従って書かれているので、それを読みながら、ゲームを楽しみ、イエス様の生涯を味わう。
- ・双六を楽しみ、ゴール後にグループの全員でゲーム中に感じたことをシェアする。
- ・サイコロを振り、御国を目指してマスを進める。
- ・自分が止ったマスの所で、その時感じた「喜び」を「記録用紙」(資料10または資料11)に記入する。
- ・マスに書かれている指示に従う。その時の気持ちを「記録用紙」(資料10または資料11)に書き留める。
- ・最初の手持ち金額は、3,000マナである(資料4参照)。
- ・ゴール後に、ルールに従って、マナが優勝賞金として与えられる。
- ・各マスでは、マナやお菓子が受け取れる(失う場合もある)。たくさんゲットしてください。
- ・最終的に、一番の多くのマナを所有した人が優勝となる。
- ・御国へゴールした後で、みんなで喜びをシェアする。

2)－1－2. 記録用紙

体験して、自分の心に湧き起こってきた思いを忘れてしまわないように、とまったマスごとに「記録用紙」に記入した。メンバーは「記録用紙」に、自分の喜び度を★印の数で記すとともに、そのマスで起こった自分の気持ちや感じを簡単なキーワードでメモした。「ノーマルコース」の記録用紙は資料10に、「一人聖書クイズコース」の記録用紙は資料11に示した。

2)－2. コース選択

「人生双六ゲーム《JESUS GAME》」のコース選択(資料8参照)について記す。

- ・スタートの所では、「ノーマルコース」と「一人聖書クイズコース」が選択できる。
- ・一人聖書クイズコースは、ノーマルコースより、たくさんマナをゲットできるチャンスがある。
- ・ノーマルコースは8目のサイコロを使用するが、聖書クイズコースは、3目のサイコロを使用するので、ゴールが遅れる可能性が高くなる(資料4参照)。

2) - 3. 特別なマス

「人生双六ゲーム《JESUS GAME》」の特別なマスについて記す。

- ・『クイズ』ここに誰かが止ったら、問題の一つを選び、グループの全員で考える。誰か一人が正解すればグループ全員がお菓子を獲得できる。
- ・『喜び』1,000マナと、お菓子を一つ獲得できる。
- ・『サイコロ』『○×』のサイコロを二回振り、出た目によってマナを獲得できる(資料4参照)。
 - 2回：5,000マナ、○1回：1,000マナ、×2回：0マナ
- ・『サイコロ special』聖書のことばには「後の者が先になる」⁴とある。それを実践してマナを獲得できる。
 - 2回：自分が5,000マナをもらえる。
 - 1回：サイコロを振る順番が、自分の前の人が、5,000マナをもらえる。
 - ×2回：サイコロを振る順番が、自分の後ろの人が、10,000マナをもらえる。
- ・『東方の博士』遠くからイエスの誕生のお祝いに駆けつけた。喜びを表して、サイコロの数字×1,000マナを獲得できる。

2) - 4. 大事なマス『体験』

「人生双六ゲーム《JESUS GAME》」の大事なマスである『体験』について記す。

- ・イエスの誕生から十字架の死までの物語で、3ヶ所の体験をする。
- ・グループで最初の誰かが体験のマスを通過する時、何目が出ててもスルーせずに必ず止まる。その時、グループの全員がゲームを中断し、一緒に体験する。
- ・初めに、リーダーが指定された聖書の箇所を読む。
- ・一人一人、その物語の中心的人物になりきって、その時の気持ちを想像し、書き留める。御国へゴールした後で、感じたことをシェアする。

⁴ このルールは「後の者が先になり、先の者が後になります」(マタイの福音書20章16節、ルカの福音書13章30節、マタイの福音書19章30節)という聖書のことばにちなんでいる。これらの聖書箇所の本来の意味は、脚注2に記したように、順序に関するものである。しかし、本ゲームでは、聖書箇所からの正しい適用というよりは、あくまで遊び的・ゲーム的な要素として、このようなルールを導入した。

3)「人生双六ゲーム《JESUS GAME》」の盤と項目

2009年秋の「ミニ修養ミニ楽養会」で実施した「人生双六ゲーム《JESUS GAME》」の盤を資料8に示した。2009年春の盤と2009年秋の盤では、マスの内容は異なっているが、すごろくとしてのおおまかな形としては類似している。

「人生双六ゲーム《JESUS GAME》」の盤のマスは以下の通りである。

3) - 1. ノーマルコース

イエス誕生

- | | |
|-------------------|------------------|
| 1. 天使がマリヤに告げる | +1,000マナ |
| 2. 馬小屋で生まれる | +10,000マナ |
| 3. サイコロ | |
| 4. 羊飼い、救い主の誕生を知る | +3,000マナ |
| 5. クイズ | グループで回答 |
| 6. 東方の博士たちからの贈り物 | サイコロのマス目×1,000マナ |
| 7. 喜び | お菓子をゲット |
| 8. イエス12才のお祝い | +12,000マナ |
| 9. 体験：カナの婚礼・最初の奇蹟 | |

公生涯前半

- | | |
|-------------------|-----------|
| 1. 百人隊長のしもべが癒される | +3,000マナ |
| 2. サイコロ | |
| 3. イエス、罪人たちと食事をする | +1,000マナ |
| 4. ヤイロの娘が生き返る | +12,000マナ |
| 5. クイズ | グループで回答 |
| 6. 2匹の魚と5つのパンの奇蹟 | +3,000マナ |
| 7. ベテロ、湖を歩くが沈みかける | -1,000マナ |
| 8. イエスの姿が変貌・輝く | +10,000マナ |
| 9. 体験：ザアカイ | |

公生涯後半

- | | |
|------------------|-----------|
| 1. 良いサマリヤ人、旅人を救助 | +5,000マナ |
| 2. クイズ | グループで回答 |
| 3. 盲人がイエスに癒される | +1,000マナ |
| 4. 羊飼い、迷子の羊を探し出す | +10,000マナ |
| 5. サイコロ | |
| 6. イエス、幼子を祝福する | +1,000マナ |

- 7. イエス、ロバの子の背に乗って入城 +10,000マナ
- 8. 果実のないいちじくを主が呪う -3,000マナ
- 9. 体験：十字架の下で見ていたマグダラのマリヤ

十字架から召天

- 1. イエス、十字架で処刑。死。 -10,000マナ
- 2. 悲しみの土曜日 全マナ放出
- 3. マリヤ空っぽの墓を発見 +10,000マナ
- 4. クイズ グループで回答
- 5. 喜び お菓子をゲット
- 6. サイコロ Special
- 7. イエス、弟子たちを祝福する +5,000マナ
- 8. イエス、弟子たちの前で、天に昇る！ +10,000マナ

3) -2. 一人、聖書クイズコース

「一人、聖書クイズコース」のマスはどれもクイズが出題された。各マスのクイズと解答を以下に挙げる。

a.

- ・ イエスが生まれた町の名前は？
答：ベツレヘム／ダビデの町（どちらでも正解とする。）
- ・ イエスが生まれたベツレヘムは、別名、何の町と呼ばれている？
答：ダビデの町
- ・ イエスは、イスラエルの何部族の出身？
答：ユダ部族

b.

- ・ イザヤ書9章では、イエスはどのような方として生まれると書いてある？
答：不思議な助言者。力ある神。永遠の父。平和の君。
- ・ イエスが生まれた時のイスラエルの王の名前は？
答：ヘロデ王
- ・ イエスの両親は何故？臨月に旅などしたのか？
答：住民登録の命令で、出身地へ行った。

サイコロクイズ.「難問奇問です！」

*サイコロを振ります。1なら、自分で答えます。2なら、同じグループの誰かを解答者に指名します。3なら、今日、参加している自分のグループ以外の誰かを解答者に指名します。

賞金は10,000マナです。2、3の場合は、解答者にも同額10,000マナが与えられます。

- ・住民登録をするように命じたのは、どこの国の皇帝か？

答：ローマ

- ・住民登録をするように命じた皇帝の名前は？

答：アウグスト

- ・マリヤに、イエスをみごもったと伝えた、御使いの名前は？

答：ガブリエル

- ・イエス誕生をマリヤに伝えたのは御使い、ガブリエルでした。他に新約聖書に登場する御使いの名前を上げてください。

答：ミカエル（ユダの手紙）

C.

- ・イエス誕生に駆けつけた東方の博士は、何に導かれて旅をしてきましたか？

答：星

- ・イエス誕生に駆けつけた東方の博士は、お祝いの贈り物に何を持ってきましたか？

答：黄金、乳香、没薬

- ・イエス誕生に駆けつけた東方の博士は、通常、何人だと言われていますか？

答：三人

グループクイズ.

*皆で答えてお菓子をゲット！ここは一人一個です！！

- ・イエスとは、ギリシャ語の読みをした名前です。では、ヘブル語の読みではどんな名前？

答：イエシュア／ヨシュア

- ・イエスはどこの国の人？

答：ユダヤ人。イスラエル人。

- ・イエスの家が代々引き継いでいる家業、お仕事は何？

答：大工

- ・イエスの地上での弟たちの中から一人、名前を言ってください？

答：ヤコブ、ヨセフ、シモン、ユダ

Dobon .

Dobon！悪名高きヘロデ王。イエスを殺そうとして国中で殺戦を始める。
：10,000マナを失う。

e.

* 次の文章は正しいか？間違っているか？答えよ。

・マルコ 8 章20節

「四千人に七つのパンを裂いて上げたときは、パン切れを取り集めて幾つのかごがいっぱいになりましたか。」彼らは答えた。「七つです。」

答：正しい。

・マタイ 14章21節

「食べた者は、男女と子ども合わせて、五千人ほどであった。」

答：間違い。

正：「食べた者は、女と子どもを除いて、男五千人ほどであった。」

・マタイ 14章17節

しかし、弟子たちはイエスに言った。

「ここには、パンが二つと魚が五匹よりほかありません。」

答：間違い。

正：しかし、弟子たちはイエスに言った。

「ここには、パンが五つと魚が二匹よりほかありません。」

f.

・イエスが生まれて八日後。両親はユダヤの律法に従ってあることをしました。それは何？

答：割礼

・イエスが生まれて最初にエルサレムの神殿に上った時。そこに二人の人がいました。その名は？

答：シメオン。女預言者アンナ。

・イエスが12歳の時、エルサレムへ巡礼に上った時に、イエスが居なくなっていました。どこに居たのでしょうか。

答：宮で、教師たちの真ん中にいた。

4) 体験のマス

体験のマスでは、イエスの誕生から十字架の死までの物語で、3ヶ所の体験をする。その物語の中心的人物になりきって、その時の気持ちを想像し、味わい、書き留める。御国へゴールした後で、感じたことをシェアする。以下の箇所が取り上げられた。

1. カナの婚礼・最初の奇蹟

ヨハネの福音書 2 章 1 - 11 節

体験：手伝いの者になる。

ぶどう酒が、足りなくなったことを知っていた。
水がめには、ただの水をかめ一杯に入れたことを目撃、手伝っている。
水が、美味しい上等の（水などの混ざり物じゃない）ぶどう酒になったことを知っている。

2. ザアカイ

ルカの福音書19章 1－10節

体験：取税人ザアカイ

取税人とは、イスラエル人でありながら、支配者であるローマ帝国のためにローマの税金を集める人のこと。人びとに敵対視され、嫌われている。

そればかりか職務を利用して、税金を誤魔化して、仲間であるイスラエル人から盗んで私腹を肥やしている。

背が低くて、イエスが見えなかった。

イエスが、彼の名前を知っていた。名前を親しく呼んでくれた。

3. 十字架の間近でイエスが十字架で死ぬのを目撃したマグダラのマリヤ

マタイの福音書 27章 27－61節

体験：マグダラのマリヤ

人びとに罵られ、裏切られる場面も目撃。

ムチ打たれ、既に瀕死の重傷のイエスを見守る。十字架で死ぬところを最後まで見ていた。

5) クイズのマス

クイズのマスのルールや内容について、以下に記す。

クイズのマスにグループメンバーが止ったら、問題を一つ選び、グループの全員で考える。誰か一人が正解すればグループ全員がお菓子を獲得できる。クイズには、それぞれ「簡単」・「普通」・「難しい」の三つがある。

「簡単」は、ヒント付きで、賞品のお菓子が一人1個。

「普通」は、賞品のお菓子が一人2個。

「難問」は、賞品のお菓子が一人3個。

1－1.

問：馬小屋で、生まれたばかりのイエス様が眠っていたのはどこの中だっ

たでしょう？

「簡単」：ヒント：「***おけ」の中。

答：かいばおけ

「普通」：ヒントなしで、同じクイズ。

答：かいばおけ

「難問」：生まれたばかりのイエス様が、寝かされていたのは、飼い葉桶だと言われます。さて、その材質は何ですか？ 何でできていましたか？

答：石（木材ではない）

1-2.

問：イエスを身ごもるとマリヤに伝えたのは誰？

「簡単」：ヒント：神様の使いのこと。

答：御使い

「普通」：ヒントなし。

答：御使い

「難問」：イエスの誕生をマリヤに告知したのは御使いです。その名前は？

答：ガブリエル

1-3.

問：イエスは、生まれてすぐにどこ国へ移り住んだか？

「簡単」：ヒント：昔、イスラエル人が脱出して来た国。

答：エジプト

「普通」：ヒントなし。

答：エジプト

「難問」：イエスが両親と共に住んでいた故郷は、ガリラヤの何という町？

答：ナザレ

2-1.

「簡単」：12年間病に苦しんでいたのは誰？

ヒント：女性？ 男性？

答：女性

「普通」：12年間病に苦しんでいた女性が癒されたのは、イエス様の何に触ったからですか？

答：着物のふさ

「難問」：イエス様の着物のふさに触って癒された女性がいます。この女性が病で苦しんでいたのは、何年間でしたか？

答：12年間

2-2.

「簡単」：イエスの家業は何？ 故郷の人びとはイエスを* *と呼んでいた。

ヒント：生活するのに必要な、大きなものを作る人。

答：大工

「普通」：イエスの家業は何？ 故郷の人びとはイエスを* *と呼んでいた。

答：大工

「難問」：イエスの弟たちの名前？ 二人答える。

答：ヤコブ。ヨセ。ユダ。シモン。

3-1.

「簡単」：イエス様が神が私たちをととても大切な存在として愛してくれていることを示すために語れたお話しで、比較された雀は、市場で5羽を幾らで売っていますか？

ヒント：二羽で、1 アサリオン。5羽目はおまけ。

答：2 アサリオン。

「普通」：イエス様が神が私たちをととても大切な存在として愛してくれていることを示すために語れたお話しで、比較された雀は、市場で5羽を幾らで売っていますか？ ヒントなし。

答：2 アサリオン。

「難問」：何故？ ルカ 11：6 で、2羽、1 アサリオンの雀を、5羽で、2 アサリオン（計算が合わない）で売っていたのか？ そのことは私にとってどのような意味がありますか？

答：おまけだから。おまけの雀さえ神様は大切に養ってくださるのだから、私たちはもっと大切に扱われている。と、教えてくれた。

3-2.

「簡単」：一人の女性が、イエスの頭に何かを注ぎました。それは葬儀、葬りの準備にもなりました。彼女は、何を注ぎましたか？

ヒント：良い香りのするもの。

答：高価なナルド油という香油

「普通」：一人の女性が、イエスの頭に何かを注ぎました。それは葬儀、葬りの準備にもなりました。彼女は、何を注ぎましたか？

ヒントなし。

答：高価なナルド油という香油

「難問」：女性がイエスに近づきました。涙を流して何をした？ 彼女の髪の毛を使って何をしましたか？

答：涙でイエスの御足をぬらし、髪の毛で拭った。

4-1.

「簡単」：イエス様が墓からよみがえったのは、何曜日？

ヒント：十字架の処刑は金曜日。この日を記念して、私たちは礼拝をしています。

答：日曜日

「普通」：イエス様がよみがえったのは、日曜日。十字架で処刑されたのは、金曜日でした。三日目によみがえったと言うが、計算が合わないのは何故？

答：ユダヤでは、当日を一日目と数えるから。金、土、日で、三日目。計算は合ってる。

「難問」：イエスがよみがえられて、イエスの身体はなく、墓は空っぽでした。イエスがよみがえった証拠ともなった。墓の中に残されていた物は何でしたか？

答：イエスの身体に巻かれていた亜麻布。

4-2.

「簡単」：復活、十字架で処刑されたけれども、よみがえったイエスは弟子たちの所に来てくれました。その時、不思議な形でイエスは来ました。それは何？

ヒント：家の扉はどうなっていた。

答：戸が閉まっていたのに、家の中に現れた。

「普通」：復活したイエスは、弟子たちと何日間過ごして下さった。

答：40日

「難問」：復活したイエスと、お墓のところで再会したのはマリヤでした。二人はどんな会話をした。一言ずつ。

答：「マリヤ」「ラボニ」

6) ふりかえり用紙記入・わかちあい

「人生双六ゲーム《JESUS GAME》」終了後、このプログラムのふりかえりとわかちあいを行った。まず、各自がふりかえり用紙（資料12）を記入し、「人生双六ゲーム《JESUS GAME》」を行ったグループメンバー同士で、ふりかえり用紙に記入したことをわかちあった。ふりかえり用紙記入とわかちあいは合わせて、約30分で実施した。

ふりかえり用紙の項目は、以下のようであった。項目1では、「体験」（「カナの婚礼・最初の奇蹟」、「エリコの町のザアカイ」、「イエスの十字架の死」）のマスで、各自が体験した喜びに焦点を合わせた。項目2では、印象的だった

マス を 1 ～ 2 個 選 び、そ の マス に 止 ま っ た 時 に 生 ま れ た 気 持 ち や 感 じ に 焦 点 を 合 わ せ た。項 目 3 で は、自 分 以 外 の 人 の 様 子 や 言 動 で、印 象 に 残 っ た こ と や そ の 時、自 分 が 感 じ た こ と ・ 気 づ い た こ と に 焦 点 を 合 わ せ た。項 目 4 で は、「人 生 双 六 ゲー ム ≪ JESUS GAME ≫」全 体 で、一 番 楽 し か っ た こ と や 悔 し か っ た こ と に 焦 点 を 合 わ せ た。項 目 5 で は、こ の エ ク サ サ イ ズ を 通 し て、人 生 で 起 き る ど の よ う な こ と が、ど の よ う な 喜 び だ と 思 っ た か に 焦 点 を 合 わ せ た。

ふ り か え り 用 紙 に 記 入 と そ の わ か ち あ い を 通 し て、気 づ き が 深 ま り、広 が る こ と や、相 互 理 解 が 深 ま る こ と を 期 待 し た。

4. 検 討

2009 年 春 の 修 養 会 に お い て 実 施 し た 「人 生 双 六 ゲー ム」を 企 画 ・ 立 案 す る に あ た っ て 密 接 に 関 連 し て い る こ と は、2009 年 春 の 修 養 会 の テー マ 「キ リ ス チ ャ ン と し て の 喜 び」と、「人 生 双 六 ゲー ム」の ね ら い と 参 加 者 の 構 成 で あ る。「人 生 双 六 ゲー ム」の ね ら い は、「① 楽 し み な が ら、聖 書 に 記 さ れ た 様 々 な 出 来 事 を 体 験 す る。② 体 験 を 通 し て、キ リ ス チ ャ ン と し て の 喜 び を 味 わ い、深 め る」で あ っ た。ま た、高 校 生 や 大 学 生 が 参 加 す る こ と に な っ て い た。こ れ ら の 要 因 が 十 分 に 成 立 す る プ ロ グ ラ ム を 考 え て い く 上 で、本 プ ロ グ ラ ム が 考 案 さ れ た。「人 生 双 六 ゲー ム」は、参 加 者 全 員 が 楽 し み つ つ、体 験 を 通 し て キ リ ス チ ャ ン と し て の 喜 び を 味 わ い、深 め る こ と が で き る の で は な い か と、筆 者 ら は 考 え た。

ね ら い と プ ロ グ ラ ム 内 容 と の 関 連 に つ い て 記 す。ね ら い の 「聖 書 に 記 さ れ た 様 々 な 出 来 事 を 体 験 す る」を 実 現 す る た め に、「人 生 双 六 ゲー ム」の マ ス に は、聖 書 箇 所 が 取 り 上 げ ら れ て い る。ね ら い で あ る 「体 験 を 通 し て、キ リ ス チ ャ ン と し て の 喜 び を 味 わ い、深 め る」た め に、マ ス の 内 容 は 喜 び あ る い は そ の 逆 の 悲 し み に 関 す る 内 容 と な っ て い る。以 下 に よ り 詳 細 に 検 討 す る。

す ぐ る ぐ と い う 遊 び の 要 素 は、ウォーミングアップ・プログラムの要素を含み、「人 生 双 六 ゲー ム」の ね ら い の 一 部 で あ る 「楽 し み な が ら」の 実 現 で あ り、参 加 者 が グ ル ー プ ワー ク に 没 入 し、そ の 体 験 か ら 学 ぶ た め の レ デ ィ ネ ス を 高 め る 効 果 が あ る と 考 え ら れ る。ワー ク シ ョ ッ プ や ラ ボ ラ ト リー 方 式 の 体 験 学 習 で は、プ ロ グ ラ ム の 冒 頭 に ウォーミングアップ・プログラムを実施することがある。ウォーミングアップ・プログラムを体験することによって、参加者は緊張感がほぐれ、心をオープンにしやすくなり、お互いの関係に親しみが生じやすくなる。

「人 生 双 六 ゲー ム」の ね ら い 「聖 書 に 記 さ れ た 様 々 な 出 来 事 を 体 験 す る」に 関 し て、追 体 験 と い う 観 点 か ら 検 討 す る。参 加 者 は、「人 生 双 六 ゲー ム」に お い て、ゴ ー ル で あ る 御 国 へ 向 か っ て、コ マ を 進 め て い く。そ の 過 程 で、参 加 者 は、マ ス に あ る 聖 書 に 記 さ れ た 様 々 な 出 来 事 に 止 ま り、「マ ナ」を 得 る と い う 体 験 を す る。こ の 体 験 は、「体 験 の マ ス」ほ ど に は じ っ く り と 喜 び を 味 わ う と い う こ と が で き な い と し て も、聖 書 に 記 さ れ た 様 々 な 出 来 事 に よ る 喜 び の 追 体

験という意味をもっていると考えることができる。聖書の場面を思い起こす・想像することを通して、参加者は聖書箇所のある出来事を疑似体験することができる。さらに、ゲーム仮想上の報酬であるマナを得るという嬉しさを通して、喜びの体験として想起できると考えた。

参加者は、2009年春の「人生双六ゲーム」では、「旧約の時代」から「わたしたちの時代」までの時代の流れを、2009年秋の「人生双六ゲーム《JESUS GAME》」ではイエスの誕生から召天までの流れを、追体験することになる。その追体験は、キリスト教のモチーフの絵画展で絵を順に観てまわるような体験、あるいはカトリック教会にある聖書箇所のステンドグラス⁵を順に観ていくような体験や、十字架の道行き (Way of the Cross, Stations of the Cross)⁶ (エルサレムでイエスが十字架を担って歩んだゴルゴダまでの順路に、その際受けたそれぞれの苦しみを記念して祈る場である留 (Station) を設け、それを徒歩で巡りながら祈るカトリックの礼拝形式の一つ。留は壁の上の十字架の標識と番号で示される場合と、それらに個々の場面を描写した絵や浮彫が添えられる場合がある。新カトリック大事典 第3巻, 2002, p.141; オックスフォード キリスト教美術・建築事典, 2013, pp.253-254) などと、いくぶん似た体験と言えるのかもしれない。「人生双六ゲーム」でマスに止まりマナをもらう体験は、絵画やステンドグラスなどを観ていく体験に比べれば、急ぎ足の体験とはなるものの、イメージによる追体験の一種と言えよう。絵画やステンドグラスを観ることを通して、あるいは「人生双六ゲーム」のマスに止まり、その聖書箇所を見聞きすることを通して、その人はその聖書箇所の出来事に思いをはせる内的体験をしていると考えることもできよう。

聖書箇所の追体験をもっとじっくり味わえるのが「体験のマス」における体験や「喜び」のマスにおける喜びの追体験である。「体験のマス」では、チーム全員は、自分が、その登場人物になったつもりで、その聖書箇所を聞き、記されていることを、その人物として体験する。「登場人物になったつもり」という指示があるように、ここで参加者は、その聖書箇所を過去の歴史的事実として第三者的に聞くのではなく、あたかも自分に起こったこととして体験することが求められている。水草 (2022) は、聖書啓示における真理の観念化によっ

⁵ 「ステンドグラスの図像構成は決して創意に富んだものではなく、文字の読めない人々のための、聖書や福音書や聖人の生涯伝などの生き生きとした表現として役立てられるものであった」(オックスフォードキリスト教美術・建築事典, 2013, p.302)

⁶ 留の数は、現在では、次の14に固定されている。①ピラトによる死刑の宣告、②十字架を担う、③初めて倒れる、④母マリアと会う、⑤キレネのシモンに助けられる、⑥ヴェロニカが布で顔をぬぐうとそこに顔が写る、⑦再び倒れる、⑧エルサレムの女性たちを慰める、⑨3度倒れる、⑩衣をはがされる、⑪釘で十字架につけられる、⑫十字架上で死ぬ、⑬十字架から降ろされる、⑭墓に葬られる。しかし、現代では、神学的・典礼的立場から、死に対する勝利を意味する主の復活の黙想が付加されるのが望ましいとされている(新カトリック大事典第3巻, 2002, p.141; オックスフォード キリスト教美術・建築事典, 2013, pp.253-254)。

て、生ける神への畏れと愛が欠ける危険性を指摘し、それを避けるための一方法として、「その教理の根拠である聖書本文に立ち返って、その教理が抽出された歴史的文脈において啓示の出来事を味わい直し、神の前でこれらを思いめぐらせること」を挙げる。そして、ある聖書箇所的具体状況やそこに記された人物の発言や行動に思いをめぐらせることを推奨している (pp.31-32)。「人生双六ゲーム」や「人生双六ゲーム《JESUS GAME》」における「体験のマス」は、彼の言う「啓示の出来事を味わい直し、神の前でこれらを思いめぐらせること」を実現しようとする一形態であると言える。

マスを進め、時には「喜び」のマスにおける喜びの追体験を行い、各期の区切りで「体験のマス」がある「人生双六ゲーム」と十字架の道行きを比較する時、十字架の道行きの場合留をたどるために使う身体部位は主に足と目となり、「人生双六ゲーム」では主に手と頭となる。身体性という意味での動きは十字架の道行きの方がはるかにダイナミックだと考えることができる。一方、内省的なイメージの喚起に関しては、十字架の道行きでは与えられた絵がすでにあるのに対して、「人生双六ゲーム」では自力で主体的に聖書箇所のイメージを生み出すことが求められるという意味で内的なダイナミズムが大きいと考えられることもできよう。

高校生や大学生が参加することになっていたことも、すごろくという遊びを基にしたプログラムを企画・立案した一要因であった。青年にとっても成人にとってもなじみのあるすごろくという遊びを用いたプログラムは、プログラムに参加する上での心理的なハードルを下げ、青年と成人が心理的にフラットな関係性を築き、体験から学ぶことを促すと考えた。

2009年秋のミニ修養ミニ楽養会では、より多くの高校生、それもノンクリスチャンの高校生が参加する予定になっており、彼ら彼女らにとっても普段から礼拝に出席しているクリスチャンにとっても、意義を見出せるプログラムにする必要があった。そのため、①ノンクリスチャンの高校生にとっても、内容が複雑になりすぎないように「人生双六ゲーム」に比べて、取り上げる期間をイエスの誕生から召天とシンプルにすると同時に、②ベテランのクリスチャンが自分の学びのためによりよい選択ができ、ノーマルコースでの道程等は既知のことも多いが、それをノンクリスチャンである参加者とともにたどる追体験的喜悦に加えて、より聖書理解を深める学びの喜びを感じることができるようにと、「一人、聖書クイズコース」が設定された。この設定からは、「異質な道を行く人の同時存在」がグループの中でもたらず影響が仮定できる。その影響や効果については、教育学的、グループダイナミクスの考察対象になると思われる。これについては、のちの論考に譲る。

記録用紙記入やふりかえり用紙記入、わかちあいについて検討する。「人生双六ゲーム」、「人生双六ゲーム《JESUS GAME》」では、自分がとまったマスにおける、喜び度を★の数とそのマスでの自分の気持ちや感じを記すことに

した。それは、ねらいを達成するためには、各マスにおける自分の気持ちや感じに目を向け、それを忘れてしまわないように記録しておくことが有効だと考えたためである。

さらに、ふりかえり用紙に記入することを通して、「人生双六ゲーム」のねらいが達成できることを目指した。「体験」のマスで、あなたがカードの登場人物であった時、どのような喜びがありましたか？」や「あなたが止まったマスの中で、印象的だったマスを1～2個選んでください。そのマスに止まった時に、あなたの中に生まれた気持ちや感じはどのようなものでしたか？」や「このエクササイズ全体の中で、一番楽しかったことや悔しかったことは…」というふりかえり用紙の項目を記入することを通して、参加者は、自分が体験した喜びの気持ちや感じを思い出し、それを拾い上げ、それらに目を向けることができる。さらに、最後に「クリスチャンにとって、どのようなことが、どのような喜びだと思いますか？」を記すことを通して、プログラムにおける体験や気づきを総合・統合して、クリスチャンにとっての喜びについて、より深く考えることを促せると考えられた。

2009年秋の「人生双六ゲーム《JESUS GAME》」の場合、ノンクリスチャンの参加者が少なくなかったため、ふりかえり用紙の最後の項目は「人生で起き、どのようなことが、喜びとなり、それはどのような喜びだと思いますか？」とした。ノンクリスチャンでもクリスチャンでも、ふりかえる意味のある項目にするために、2009年春の項目「クリスチャンにとって、どのようなことが、どのような喜びだと思いますか？」から変更した。

ふりかえり用紙の項目「自分以外の人の様子や言動で、印象に残ったことはどのようなことでしたか？」を記し、それをわかちあうことを通して、お互いがフィードバックし合うことができるように工夫した。このフィードバックによって、「ジョハリの窓」における「盲点」の領域を狭め、「開放」の領域を広げることができると考えられた（大塚, 2024, pp.20-25）。つまり、グループメンバーから自分について気づいたことを伝えてもらうことを通して、自分では気づいていなかった自分の特徴や体験の内容について気づきを生むことができる可能性が高まると考えられた。フィードバックをもらうことによって、気づきが広がり、深まることはグループワークにおける学びにおいて重要な要素であるため、このような構造を準備した。

備考

「2. 2009年春の修養会」と「3. 2009年秋のミニ修養ミニ楽養会」は榊原康成牧師作成の資料を基に、楠本和彦が文章化した。それ以外の箇所は楠本が草稿を記した。本論全体を榊原牧師と丹羽牧代が確認し、その修正意見に沿って、加筆修正を行った。

本論文内の実習を使用する場合は、本論文の末尾にある南山大学人間関係研究センター「実習使用規定」に従ってください。

引用文献：

- 荒井献・池田裕（2004）．聖書名言辞典 講談社．
- 楠本和彦・丹羽牧代（2008）．実習「閉ざされた村」人間関係研究（南山大学人間関係研究センター）．7.141-154.
- 水草修治（2022）．新・神を愛するための神学講座 地引網出版．
- Murray, P., & Murray, L. (1996). *The Oxford companion to Christian art and architecture* Oxford University Press.
- （マレイ, p.・マレイ, L. 中森義宗（監訳）（2013）．オックスフォード キリスト教美術・建築事典 東信堂）
- 丹羽牧代・楠本和彦（2021）．ワークショップ形式の修養会の意義と課題に関する検討 ―2018年春の修養会の実践報告と検討を中心に― 人間関係研究（南山大学人間関係研究センター）．20. 87-129.
- 大塚弥生（2024）．フィードバックと自己成長 土屋耕治・楠本和彦・中村和彦（編）人間関係の学び方 ―人間性豊かな関係を育む「ラボラトリー方式の体験学習」の理論と実践― ナカニシヤ出版．
- 榊原康成・楠本和彦・丹羽牧代（2023）．ワークショップ形式によるプロテスタント教会の修養会に関する実践報告と検討 人間関係研究（南山大学人間関係研究センター）．23. 51-80.
- 榊原康成・楠本和彦・丹羽牧代（2024）．プロテスタント教会の修養会に関する実践報告 人間関係研究（南山大学人間関係研究センター）．24. 85-106.
- 新カトリック大事典編纂委員会（2002）．新カトリック大事典 第3巻 研究社．
- 新日本聖書刊行会（2017）．聖書 新改訳2017. いのちのことば社．

資料 1

CRC修養会一覧（榊原・楠本・丹羽, 2024に追記・修正）

時期	長さ	テーマ・主な内容	学び方・実習のタイプ
2004 年秋	1泊2日	信徒自身の中にある聖書の言葉を探求する/赦し	聖書クイズ/ケーススタディ（事例を用いたディスカッション）/価値観の明確化/牧師の講解説教
2005 年秋	1泊2日	礼拝をすることの大切さ・礼拝の意味（日曜日の誘惑/無人島へ一つだけもっていくもの/何故、礼拝するのか？（礼拝のプログラムを一つだけ残すとしたら）/イエスと自分との距離	ロールプレイとディベート/図式化/価値観の明確化/牧師の講解説教
2006 年秋	1泊2日	祈り(聖書の中での祈り、実生活の中での自分の祈り)	個人への問いかけ・個人の気づきとわかちあい/祈りの必要性についてのディベート/牧師の講解説教
2007 年春	半日	日々のデヴォーション(祈り)の学び	平日と日曜日の祈りの時間の図式化とわかちあい/牧師の講解説教
2007 年秋	1泊2日	葬儀について考える、祈り、人や社会との約束について考える（実習「閉ざされた村」）	個人への問いかけ・個人の気づきとわかちあい/牧師の講解説教
2008 年秋	1泊2日	人生の最期の時どうする？（最後の食事、処刑される時？）	個人への問いかけ・個人の気づきとわかちあい/牧師の講解説教
2009 年春	1泊2日	聖書の出来事を知る/信徒としての喜びに気づく/聖書にある喜びの追体験	聖書すごろく/ロールプレイ/牧師の講解説教
2009 年秋	半日	イエス様を信じた時に、聖書の中の出来事を身近に感じて、喜びを知る	聖書すごろく/牧師の講解説教
2010 年春	1泊2日	聖書の中での出会いによって起こったこと、信徒としての出会いによって起こること（イエス（または教会）との出会いの現在・過去・未来/聖書の登場人々のイエスとの出会い）	小グループやペアにおける気づきの自己開示とフィードバック/牧師の講解説教
2010 年秋	半日	自分や他者の喜びやお互いの喜びの違いに気づく	カードへの記入・カードのわかちあい、個人の気づきとペアでのわかちあい/牧師の講解説教

2011 年春	1泊2日	賛美について理解を深める（賛美を聴いて、その気持ちを表す/新しい賛美(歌詞)を作る）	小グループにおける気づきの自己開示とフィードバック/賛美（歌詞）の創作/牧師の講解説教
2012 年春	1泊2日	神を知り自分を知る（自分たちの体験を基に、神や神と人の関わりについて考える）	KJ法的ワーク、気づきの自己開示とフィードバック/牧師の講解説教
2013 年春	1泊2日	神に従った聖書の人物の心を知る/なぞかけ（人物・物・オチ）/聖書の人物のなりきり演劇/自分(聖書の人物)ならどうする？	なぞがけ遊び/ロールプレイ/牧師の講解説教
2013 年秋	半日	自分の性質を知る、その自分がどのように神に仕えるのか（気質分析）	質問項目に答える、各自の気質の特徴を知る、わかちあい/牧師の講解説教
2014 年春	1日	自分の隠れた才能（賜物）を知る、その自分がどのように教会に仕えるのか（賜物発見）	質問項目に答える、わかちあい/牧師の講解説教
2014 年秋	半日	4コマまんが/友人のために何をするか	4コマまんがの吹き出しに言葉を創作する、そのまんがを演じる/牧師の講解説教
2015 年秋	半日	祈り/危機の時に何を期待し、何を祈るべきか	塩狩峠の各登場人物となって祈る内容を探る/牧師の講解説教
2016 年春	半日	喜びに思いをはせる	聖書の主人公や脇役の喜びについて想像し、ストーリーを創作する/牧師の講解説教
2017 年春	半日	飛び出す絵本/映像、仕掛け絵本によって自分に飛び込んでくる内容を受け止める	DVD：スーパーブックを鑑賞/牧師の講解説教
2018 年春	半日	神が作ってくださっている自分の理解を深める、実習「決断の時」	個人の選択、小グループにおける気づきの自己開示とフィードバック/牧師の講解説教
2022 年春	半日	実習「聖霊の働きについての学びとわかちあい」	個人の選択、KJ法的ワーク/小グループにおける経験のわかちあい（証）/牧師の講解説教
2024 年秋	半日	実習「礼拝のプログラムを一つだけ残すとしたら」	価値観の明確化/牧師の講解説教

資料2

人生双六ゲーム 手順書

ねらい：・楽しみながら、聖書に記された様々な出来事を体験する。
・体験を通して、クリスチャンとしての喜びを味わい、深める。

手順：

1. 進行

- 1) 賛美など：15分
- 2) 双六ゲーム：1 時間
- 3) ふりかえり・わかちあい：1 時間
- 4) 全体でのわかちあい：15分

2. 「人生双六ゲーム」のルール

<全体のルール>

- ・御国へ向かってコマを進める。御国へ入った順番を確定する。
- ・各マスに書いてあるルールに従う。特別ルール等は、その都度、牧師から説明を受ける。
- ・御国へゴール後の、合計金額で、個人総合 1 位を決定する。
- ・御国へゴール後の、グループ合計金額で、3 グループの総合 1 位を決定する。
- ・御国へ到着した時、
 - 1 位でゴールした人が10,000マナをゲット。
 - 2～4 位でゴールした人は、5,000マナをゲット。御国に凱旋した喜びを味わいましょう。
 - 5 位で最後にゴール。(特別ルールを適用する)

「サイコロ（バツとマルが出る）のコマのルール」を記す。

- ・サイコロを 2 回振る。
 - 2 回とも○ →お菓子和1,000マナをゲット。
 - 1 回、○ →お菓子ををゲット。
 - 2 回とも× →ごーんねん。なにもなし！！
- ・私たちの時代のサイコロ（最後のサイコロ）のみ、特別ルールを適用。

<クイズのルール>

- ・牧師の所にあるクイズのカードをひいてくる。
- ・カードに記されているクイズに答える。特別ルールが記載されていれば、それに従う。
- ・クイズに正解すれば、1,000マナをゲット。

- ・最後のクイズのみ、特別ルールを適用。(最初に到着した人が、牧師に申請する)

＜体験のマス＞

- ・チームで誰かがそれぞれの期の「体験」に進んだ人がいたら、そこで、それぞれの期の聖書に記されている人物のことをチーム全員が体験します。

以下のような手順で行います。

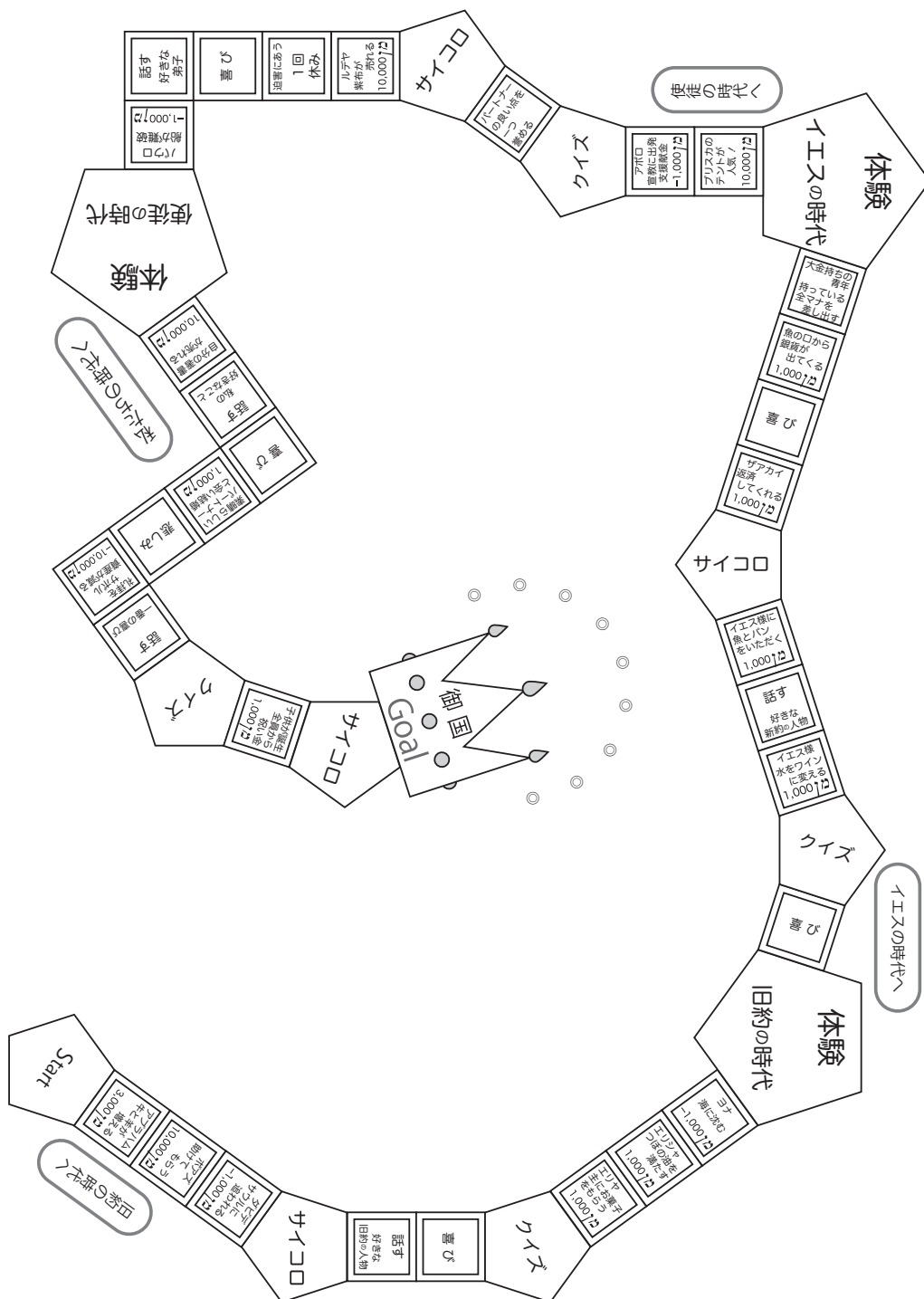
1. チームで最初に、「体験」に進んだ人が、牧師の所にあるカードをひきます。
2. その人は、カードに記された人物が登場する聖書箇所を、読みます。
3. チームの全員は、自分が、その登場人物になったつもりで、その聖書箇所を聞き、記されていることを、その人物として体験してください。

体験して、自分の心に湧き起こってきた思いを「記録紙」に★印と、簡単なキーワードでメモしてください。

3. フィードバックシステム

- ・このエクササイズでは、わかちあいの際に、他の人の様子や言動について気づいたこと、感じたことを伝えます（フィードバック）。
- ・そのため、すごろく中も他のプレーヤーの様子・言動をしっかり見守っててください。そして、また、相手の人の様子・言動を見聞きして生まれた自分の気持ちや感じにも大事に留めておいてください。

人生双六ゲームの盤（2009年春の修養会）

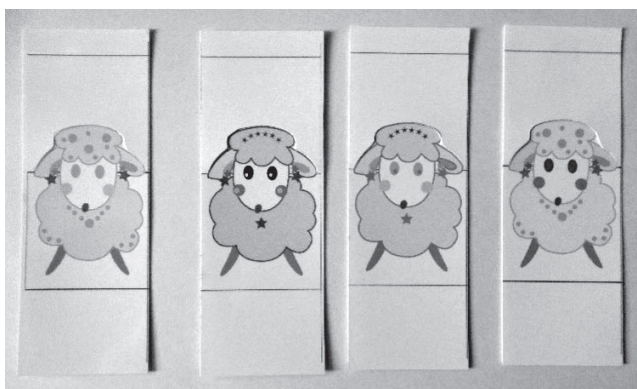


資料4

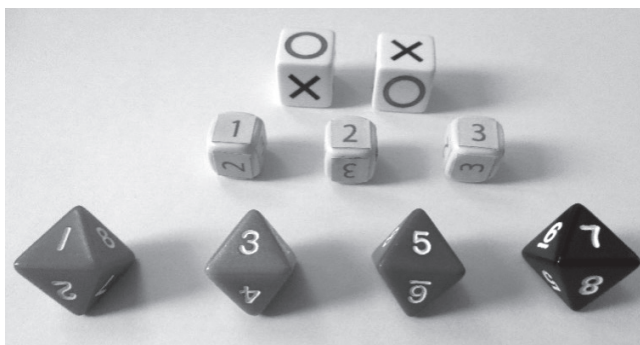
「人生双六ゲーム」と「人生双六ゲーム《JESUS GAME》」の
マナ紙幣・すごろくのコマ・サイコロ



マナ紙幣



すごろくのコマ



サイコロ

資料5

人生双六ゲームのクイズの問いと答え

クイズ！！ 喜びをテーマに絞る！

旧約期（旧約の時代）

- 1.詩篇 126篇です。 何とともに種を蒔く者は、喜び叫びながら刈り取る。 答え：涙
詩篇 126:5 涙とともに種を蒔く者は、喜び叫びながら刈り取ろう。
- 2.立琴と笛のすべての奏者の先祖と呼ばれる賛美、奏楽、音楽の始祖は誰？ 答え：ユバル 創世記 4：21
- 3.アナが、荒野で発見したのは何ですか？ 答え：温泉 創世記 36：24
- 4.イサクが生まれた時、母のサラは嬉しくてどうしましたか？ 答え：笑った。
- 5.出エジプトで、海が二つに割れて、渡っていった後、アロンの姉ミリヤムは喜びながら賛美しました。その時、彼女が手に持っていたものは何ですか？ 答え：タンバリン
- 6.奪われていた契約の箱が再びイスラエルの町に戻って来た時、エポデを纏って力の限り踊った王様は誰ですか？ 答え：ダビデ
- 7.心に喜びがあれば*色を良くする。心に憂いがあれば気はふさぐ。 答え：顔色 箴言 15：13
- 8.ニネベの町が神に赦されたのを目撃して、不機嫌になったヨナですが、神が与えてくださったある物のおかげで喜びました。それは何？ 答え：とうごま
- 9.エズラたちが神殿を再建して、宮の基礎が完成した時、他の人たちが喜び叫びました。その時、老人たちは、大声を上げて***。 どうしました？ 答え：泣いた。
- 10.神が、洪水の後、ノアに契約のしるしとして架けてくださったのは何ですか？ 答え：虹
- 11.神が、洪水の後、ノアに契約のしるしとして架けてくださったものは、戦いのためのある道具を象徴的に現しています。それは何ですか？ 弓？ 槍？ 剣？ 答え：弓
- 12.ダビデ王は素晴らしい賛美もたくさん作っています。 彼の得意な楽器は何ですか？ 答え：立琴
- 13.イザヤ 35：1 「荒野と砂漠は楽しみ、荒地は喜び、***のように花を咲かせる。」 どんな花？ 答え：サフラン
- 14.エレミヤ 30：19 「彼らの中から、感謝と、喜び**声がわき出る。」 どんな声ですか？
答え：笑う
- 15.詩篇 119：16 「私は、あなたのお**を喜びとし、あなたのことばを忘れません。」
答え：おきて

新約期（イエスの時代）

- 1.イエスが「タリタ クミ」と、言葉をかけて生き返らせた少女は何歳？ 答え：12歳
- 2.イエスが、娘を生き返らせてくださった。その会堂管理者の男の名は？ 答え：ヤイロ

- 3.娘が死にそうです。癒してくださいと懇願した男の仕事は？ 答え：会堂管理者
- 4.しもべを癒して欲しい。しかし、主に自宅まで来ていただくような手間をかけるのは申し訳ないの
で、言葉をくださいと言った男の職業は？ 答え：兵士、百人隊長
- 5.大切な結婚式で、イエスが水を何に変えた？ 答え：ぶどう酒
- 6.十字架の上で悔い改め、イエスに赦された強盗は、どこに行ける（居る）と言われた。 答え：パ
ラダイス
- 7.イエスに名を呼ばれ、救いを得たザアカイは、だまし取った物を、何倍にして返すと言った。
答え：4倍
- 8.イエスのほめられた女性は、「**でも、主人の食卓から落ちるパンくずはいただきます。」と、言
いました。 何と言いましたか？ 答え：小犬
- 9.畑に宝物を見つけた人は、大喜びで帰り、持ち物を全部売りました。そのお金で何をしましたか？
答え：畑を買った。
- 10.迷子の 100 匹目の羊を見つけた羊飼いは、大喜びで、その羊を****。 かかえた？ かつい
だ？ つないだ？ 答え：かついだ。
- 11.イエスが一番たくさん捧げたと、喜ばれて、ほめたやもめが捧げたのは、二枚の***銅貨。
答え：レプタ
- 12.一人の罪人が悔い改めれば、喜びがどこに沸き起こる。 答え：天
- 13.一人の罪人が悔い改めれば、神の***たちに与路おこびがわき起こる。 答え：御使い
- 14.大急ぎで木から降りて来て、大喜びでイエスを自宅に迎えたのは誰ですか？ 答え：ザアカイ
- 15.持っていた、大麦のパンを五つと小さい魚を二匹を指し出し、それでイエスが大勢の人を満腹さ
せてくれました。差し出したのは誰ですか？ 答え：少年。

使徒期（使徒の時代）

- 1.ペテロとヨハネが、最初の奇蹟を行って癒し、歩けるようになった男が座っていたのは、何の門？
答え：美しの門
- 2.ビリポに聖書を解き明かしてもらい、バプテスマを受け、喜びながら国に帰って行った男は、どこ
の国の人？ 答え：エチオピア
- 3.ビリポに聖書を解き明かしてもらい、バプテスマを受け、喜びながら国に帰って行った男は、女王
の宦官でした。女王の名は？ 答え：カンダケ
- 4.ビリポに聖書を解き明かしてもらい、バプテスマを受け、喜びながら国に帰って行った男が読んで
いたのは聖書の何書？ 答え：イザヤ書
- 5.バルナバが、畑を売った代金を捧げて、皆の評判を得たのを見て、真似をしたものの、インチキを
して、一部の金を手元に残し、主に裁かれて死んだ夫婦の名前は？
アナニヤとサツピラ？アナニヤとチンピラ？アナゴヤとサツピラ？ 答え：アナニヤとサツピラ
- 6.パウロが使徒として認められるためにも助力し、多くの人を助けて、皆が彼のことを喜びました。

- その使徒の名前は？ バルナバ（訳すと）「****の子」 何の子？ 答え：慰めの子
- 7.ひどい嵐で船が難破したが、パウロのおかげで助かり、上陸した島の名は？ 答え：マルタ
- 8.ヨハネが捕えられ、島流しになった島の名は？ 答え：パトモス
- 9.パウロの同労者にもなったアクラとプリスキラですが、手紙の方では、パウロはプリスキラを別名で書いています。その名前は何ですか？ プリスカ？プースカ？プリクラ？ 答え：プリスカ
- 10.喜ぶ者といっしょに喜び、*く者といっしょに*きなさい。答え：泣く者といっしょに泣きなさい。
- 11.御霊の実は、愛、**、平安、**、親切、善意、誠実、**、自制です。 **埋めてください。 答え：愛、喜び、平安、寛容、親切、善意、誠実、柔和、自制です。
- 12.パウロと激しい反目、喧嘩をして一緒に旅をしなかったのは、バルナバです。その原因を作ったのは誰ですか？ 答え：マルコ（ヨハネ）
- 13.パウロが書いたとされる手紙を三つ上げてください。第一第二は一つの書簡として数えます。
- 答え：ローマ人への手紙、コリント人への手紙第一（コリント人への手紙第二）、ガラテヤ人への手紙、エペソ人への手紙、ピリピ人への手紙、コロサイ人への手紙、テサロニケ人への手紙第一（テサロニケ人への手紙第二）、テモテへの手紙一第（テモテへの手紙第二）、テトスへの手紙、ピレモンへの手紙
- 14.パレスチナ地方に自生している植物で、苦痛、悲しみ、災害の象徴として用いられ、黙示録にも登場するのは、苦***。 答え：苦よもぎ
- 15.終末の時、七人の御使いによって吹き鳴らされるのは何ですか？ 答え：ラッパ

自分史期（私たちの時代）

- 1.「刑事ジョン・ブック 目撃者」で、知られるようになったキリスト教の教派は？ *ーミッシュ。 答え：アーミッシュ
- 2.アーミッシュの主な移動手段は馬車。 マルかバツか？ 答え：マル
- 3.宗教改革者として知られるのは、ドイツのルター他に、スイスの*ルヴァンと、*イングリ。
- 答え：カルヴァン、ツヴィングリ
- 4.シテリジョイスチャーチが礼拝をスタートさせたのは、2004年の****の礼拝から。
- 答え：イースター
- 5.アメイジング・グレイスを作詞したジョン・ニュートンが、悔い改める前の職業は何？ 奴隷船の船長。 マグロ船の船長。 フェリーの船長。 答え：奴隷船の船長。
- 6.日本では聖公会として知られる英国発のプロテスタント教派は、英国*教会という。 国？ 高？ 流？ 答え：英国国教会
- 7.英国の宗教改革の運動は、王が主導で始まりました。それは、王が実行したかったあることをローマカトリック教会が認めなかったからです。 王様がしたかったことは何？ 答え：離婚
- 8.お札の五千円券の肖像画にもなったクリスチャンは？ 新渡戸稲造？ 夏目漱石？ 聖徳太子？
- 答え：新渡戸稲造

9.「靴屋のマルチン」などの著作でも有名なのは誰？ トルストイ？ トウルニエ？ オットット？

答え：トルストイ

10.「ナルニア国物語」で知られているのは？ G・ルーカス？ C.S.ルイス？ K.トーマス？

答え：C.S.ルイス

11.今年のペンテコステは、何月何日？ 答え：5月31日

12.ウーピー・ゴールドバーグ主演で、日本でのゴスペルブームの火付け役ともなった映画の題名は何ですか？ 答え：天使にラブソングを」

13.南山大学（南山学園）の創立母体であるカトリック修道会の名称は何ですか？ 答え：神言会」

14.金城高校（金城学院）創立者、アニー・E・ランドルフは、米国***派の宣教師？ 答え：米国南長老派

15.名古屋高校の創立者の、フレデリック・チャールズ・クラインは、メソジストの宣教師ですが、名古屋高校の教壇にも立っていた不敬事件でも有名な「無教会主義」を唱えたのは誰ですか？

答え：内村鑑三

クイズ

旧約期

01	02	03
04	05	06
07	08	09
10	11	12
13	14	15

クイズ

新約期

01	02	03
04	05	06
07	08	09
10	11	12
13	14	15

クイズ

使徒期

01	02	03
04	05	06
07	08	09
10	11	12
13	14	15

クイズ

私たち時代期

01	02	03
04	05	06
07	08	09
10	11	12
13	14	15

資料6

人生双六ゲーム 記録用紙

- 1) 自分がとまったマスに○をつけてください。
- 2) そのマスのところに、以下のことを簡単にメモしてください。
 - ・自分の喜び度を、★の数で記してください。
 - 全くうれしくなかった（ように見えた） ★0個
 - 少しうれしかった（ように見えた） ★1個
 - かなりうれしかった（ように見えた） ★2個
 - とてもうれしかった（ように見えた） ★3個
 - ・「その時の、自分の気持ちや感じ」は簡単なメモで十分です。

マス	喜び度 ★★★★	その時の、自分の気持ちや感じ
旧約の時代		
アブラハム		
ボアズ		
ダビデ		
サイコロ		
話す/旧約人物		
喜び		
クイズ		
エリア		
エリシャ		
ヨナ		
体験		
イエスの時代		
喜び		
クイズ		
ワイン		
話す/新約人物		
魚とパン		
サイコロ		

ザアカイ		
喜び		
銀貨		
大金持ちの青年		
体験		
使徒の時代		
プリスカ		
アポロ		
クイズ		
話す/褒める		
サイコロ		
ルデア		
迫害		
喜び		
話す/弟子		
パウロ		
体験		
わたしたちの時代		
著書		
話す/好きなこと		
喜び		
結婚		
悲しみ		
礼拝をさぼる		
話す/一番の喜び		
クイズ		
子どもの誕生		
サイコロ		
御国		

資料 7

人生双六ゲーム ふりかえり用紙

このエクササイズを通して…

1. 「体験」のマスで、あなたがカードの登場人物であった時、どのような喜びがありましたか？登場人物の名前と、あなたの心に生まれた喜びについて記してください。

＜それぞれの期の人物＞	＜喜び＞
＜旧約の時代＞	
＜イエスの時代＞	
＜使徒の時代＞	

2. あなたが止まったマスの中で、印象的だったマスを1～2個選んでください。そのマスに止まった時に、あなたの中に生まれた気持ちや感じはどのようなものでしたか？

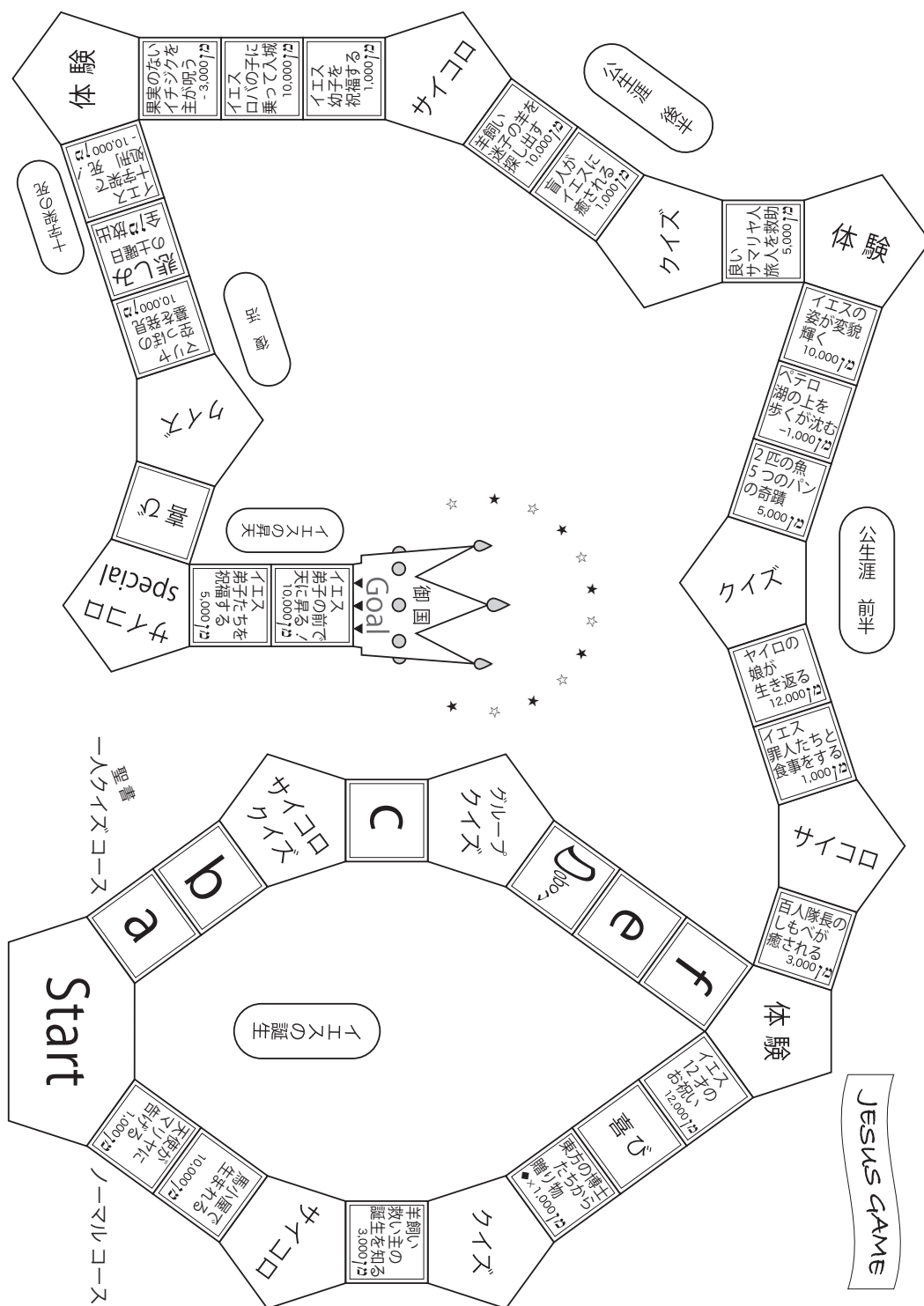
3. 自分以外の人の様子や言動で、印象に残ったことはどのようなことでしたか？
できるだけ具体的に記してください。
(相手の様子や言動) (その時、あなたが感じたこと・気づいたこと)

4. このエクササイズ全体の中で、一番楽しかったことや悔しかったことは…

5. クリスマンにとって、どのようなことが、どのような喜びだと思いますか？

資料8

人生双六ゲーム《JESUS GAME》の盤（2009年秋）



資料 9

人生双六ゲーム《JESUS GAME》 手順書

1. ルール説明

<全体のルール>

- ・御国へ向かってコマを進める。御国へ入った順番を確定する。
- ・各マスに書いてあるルールに従う。 特別ルール等は、その都度、牧師から説明を受ける。
- ・御国へゴール後の、合計金額で、個人総合 1 位を決定する。
- ・御国へゴール後の、グループ合計金額で、三グループの総合 1 位を決定する。
- ・御国へ到着した時。
 - 1 位でゴールした人が 10,000 マナをゲット。
 - 2～4 位でゴールした人は 5,000 マナをゲット。 御国に凱旋した喜びを味わいましょう。
 - 5 位で最後にゴール。(特別ルールを適用。)

<サイコロ（バツとマルが出るもの）のコマのルール>

- ・サイコロを 2 回振る。
 - 2 回とも○ → お菓子と 1,000 マナをゲット。
 - 1 回だけ○ → お菓子をゲット。
 - 2 回とも × → ざーんねん。なににもなし！！

<クイズのルール>

- ・牧師の所にあるクイズのカードをひいてくる。
- ・カードに記されているクイズに答える。 特別ルールが記載されていれば、それに従う。
- ・クイズに正解すれば、1,000 マナをゲット。
- ・最後のクイズのみ、特別ルールを適用。(最初に到着した人が、牧師に申請する。)

<体験のマス>

- ・グループで誰かがそれぞれの期の「体験」に進んだ人がいたら、そこで、それぞれの期の聖書に記されている人物のことをチーム全員が体験します。
 - 以下のような手順で行います。
 1. グループで最初に、「体験」に進んだ人が、牧師の所にあるカードをひきます。
 2. その人は、カードに記された人物が登場する聖書箇所を、読みます。
 3. グループの全員は、自分が、その登場人物になったつもりで、その聖書箇所を聞き、記されていることを、その人物として体験してください。

体験して、自分の心に湧き起こってきた思いを「記録用紙」に★印と、簡単なキーワードでメモをしてください。

2. フィードバックシステム

- ・このエクササイズでは、わかちあいの際に、自分だけではなく、他の人の様子や言動について気づいたこと、感じたことを伝えます（フィードバック）。
- ・そのため、すごろく中も他のプレイヤーの様子・言動をしっかり見守っててください。そして、また、他の人の様子・言動を見聞きして生まれた自分の気持ちや感じにも大事に留めておいてください。

2009 年度 CRC ミニ修養ミニ楽養会 2009 年 9 月 20 日
矢場町 セミナールーム

資料10

人生双六ゲーム《JESUS GAME》 記録用紙《ノーマルコース》

1) 自分がとまったマスに○をつけてください。

2) そのマスのところに、以下のことを簡単にメモしてください。

・自分の喜び度を、★の数で記してください。

全くうれしくなかった ★0個 / 少しうれしかった ★1個

かなりうれしかった ★2個 / とてもうれしかった ★3個

「その時の、自分の気持ちや感じ」は簡単なメモで十分です。

マス	○	喜び度 ★★★	その時の、自分の気持ちや感じ
イエスの誕生			
天使が告げる			
馬小屋で誕生			
サイコロ			
羊飼が知る			
クイズ			
東方の博士			
喜び			
イエス 12 歳			
体験			
公生涯 前半			
百人隊長			
サイコロ			
罪人との宴会			
ヤイロの娘			
クイズ			
魚とパンの奇蹟			
ベテロ			
イエスの変貌			
体験			

2009 年度 CRC ミニ修養ミニ楽養会 2009 年 9 月 20 日
矢場町 セミナールーム

マス	○	喜び度 ★★★	その時の、自分の気持ちや感じ
公生涯 後半			
良いサマリア人			
クイズ			
盲人			
迷子の羊			
サイコロ			
幼子の祝福			
口バの子			
イチジクを呪う			
体験			
イエスの十字架			
十字架の死			
悲しみ			
空っぽの墓			
クイズ			
喜び			
サイコロ special			
弟子を祝福			
イエスの昇天			
御国			

資料11

人生双六ゲーム《JESUS GAME》
記録用紙《一人聖書クイズコース》

1) 自分がとまったマスに○をつけてください。

2) そのマスのところに、以下のことを簡単にメモしてください。

・自分の喜び度を、★の数で記してください。

全くうれしくなかった ★0個 / 少しうれしかった ★1個

かなりうれしかった ★2個 / とてもうれしかった ★3個

「その時の、自分の気持ちや感じ」は簡単なメモで十分です。

マス	○	喜び度 ★★★	その時の、自分の気持ちや感じ
イエスの誕生			
a			
b			
サイコロクイズ			
c			
グループクイズ			
Dobon			
e			
f			
体験			
公生涯 前半			
百人隊長			
サイコロ			
罪人との宴会			
ヤイロの娘			
クイズ			
魚とパンの奇蹟			
ペテロ			
イエスの変貌			
体験			

マス	○	喜び度 ★★★	その時の、自分の気持ちや感じ
公生涯 後半			
良いサマリア人			
クイズ			
盲人			
迷子の羊			
サイコロ			
幼子の祝福			
口バの子			
イチジクを呪う			
体験			
イエスの十字架			
十字架の死			
悲しみ			
空っぽの墓			
クイズ			
喜び			
サイコロ special			
弟子を祝福			
イエスの昇天			
御国			

資料12

人生双六ゲーム「JESUS GAME」 ふりかえり用紙

このエクササイズを通して...

1. 「体験」のマスで、あなたがカードの登場人物であった時、どのような喜びがありましたか？登場人物の名前と、あなたの心に生まれた喜びについて記してください。

＜それぞれの期の人物＞	＜喜び＞
＜カナの婚礼・最初の奇蹟＞	
＜エリコの町のザアカイ＞	
＜イエスの十字架の死＞	

2. あなたが止まったマスの中で、印象的だったマスを1～2個選んでください。そのマスに止まった時に、あなたの中に生まれた気持ちや感じはどのようなものでしたか？

3. 自分以外の人の様子や言動で、印象に残ったことはどのようなことでしたか？
できるだけ具体的に記してください。
(相手の様子や言動) (その時、あなたが感じたこと・気づいたこと)

4. この "JESUS GAME " 全体の中で、一番楽しかったことや悔しかったことは...

5. 人生で起きる、どのようなことが、喜びとなり、それは、どのような喜びだと思いますか？

実習使用規定

ラボラトリー方式の体験学習に関するツールを公開することで、ラボラトリー方式の体験学習が広く普及することを願って、第7号(2008)より「実習」を掲載しております。ここに掲載されている実習は、当センター研究員とその仲間によって開発され、これまでの教育実践で用いられてきたものです。使用の際には以下の留意事項をお守りください。

なお、ラボラトリー方式の体験学習を実施する際には、まずはご自身がラボラトリー方式の体験学習を体験されることをお勧めします。当センターではラボラトリー方式の体験学習を用いた公開講座を開催しております（詳しくは当センターの Web ページ <http://www.nanzan-u.ac.jp/NINKAN/> をご参照ください）。体験学習のファシリテーションを学んだ上でご使用ください。

実習を使用する際の留意事項

1. 著作権は著者に属します。実習を販売することや、営利目的の発行物などに転載することは禁止します。なお、教育目的での無料の発行物などに転載を希望される場合は、当センター事務局にお問い合わせください。
2. ラボラトリー方式の体験学習として教育・研修などに使用される場合には、各実習の課題シート（実習の指示書）に出典を明記してください。使用の際に当センターや著者に許可を得る必要はありません。また、使用料も発生しません。

【出典の記入例】

出典：大塚弥生（2008）「グループ エントランス」

南山大学人間関係研究センター 人間関係研究, 第 7 号より

3. 課題シート（実習の指示書）をそのまま使用するのではなく、プログラムの実施状況に合わせて適宜修正・変更した上で使用する場合は、「参考」として出典を明記してください。
4. ラボラトリー方式の体験学習で大切にされている教育観（学習者中心の教育、非操作の教育、学習者が自らの人間的成長に取り組む教育）に反する使用は禁止します。たとえば、営利目的で学習者を操作する自己啓発セミナーなどでの使用は一切禁じます。