

冒険・探検プログラム

ここでは、ふれあいの村の自然を活用したグループ活動を中心とした「冒険・探検プログラム」を紹介します。
「冒険」「探検」のキーワードをうまく活用して、村の地理を調べたり、グループ内のコミュニケーションをはかるなどしてください。

(1) 冒険・探検プログラムのねらい

○コミュニケーションをはかるきっかけとして

グループでの話し合いや協力が必須になってきますので、自分の考えを相手に伝えたり、相手の話を聞いたりすることにより、コミュニケーションを図る機会となります。



○自然のことに知るきっかけとして

材料を集めたりすることがきっかけとなり、いつの間にか自然観察をしていることになり、いろいろなエリアでおこなえば、植物の棲み分けなどについても知る機会になります。

(2) 足柄ふれあいの村の冒険・探検プログラム

【時間】30分～3時間程度（個々のプログラムによって異なります）

【活動場所】村内または村周辺

【対象】小学校中学年以上

【服装】長袖、長ズボンの着用が望ましい

【メニュー】◇火おこし（約30分～1時間） 貸出料：1セット210円

木と木をこすり合わせて火をおこすという原始的な活動でグループの結束を高めるとともに、火がおきたことでの達成感を味わうプログラムです。

おきた火を野外炊事からキャンプファイヤー（キャンドルファイヤー）までつなげることにより、火の大切さを知るプログラムとなります。

◇探検地図づくり（約1時間～1時間30分）

ふれあいの村の地図をもとに、村内をグループでテーマを決めて歩きます。たとえば、危険なところ、疑問に思ったこと、綺麗なところなどを歩きながら書き込んで、オリジナルのふれあいの村の地図を作ります。

◇すみか小屋づくり（約1時間～3時間）

活動するグループの活動拠点として、村の中で拾えるものや、ビニールシートなどを活用して、ミーティング場所、野外炊事の食事の場所として使えるすみかを作ります。グループのコミュニケーションを高めるプログラムです。



★各プログラム実施の際は、安全上の留意点を確認し、参加者に周知しましょう。

(3) 冒険・探検プログラムの進め方と留意点

事前

【実施の申込み】

- ・対象に合わせたプログラムを決定し、活動計画書に記入します
- ・他団体とのプログラムの重複等を確認します

準備

【下見】

- ・場所やコースを下見します
- ・参加者の体力や実施場所に合わせてルールや課題を決めます
- ・緊急時の対応について確認します

【準備】

- ・地図などをコピーします
- ・雨天時や強風時の対応を決めておきます

実施

【実施】

- ・ルールやマナーの確認をします
- ・道具の使い方を徹底します
- ・プログラムの目的を確認し、それを達成するためのやり方や目標などをグループごとに話し合ってから始めます

片付け

【片付け】

- ・周辺のごみを拾います
- ・使用した材料や道具を片付けます
- ・火の後始末をします

ふりかえり

【ふりかえり】

- ・体験してどう感じたかを他の参加者と意見交換します
- ・次のプログラムにつながるようふりかえりをおこないます

留意点

- ・野生動物等が生息するエリアで活動することを徹底してください。
- ・防災上、作成したすみかやおこした火を翌日まで残すことはできません。
- ・片付けや、それに伴うプログラムの設定をお願いします。
- ・参加者に目的をはっきり伝えてから実施しましょう。これをしないと、「遊び」で終わってしまい、適切な効果が発揮されにくくなります。楽しい雰囲気は大切ですが、参加者自らが「挑戦」するように仕向けます。

「スタンドアップ」

1. 課題

円になって腰をおろした状態から、となりの人と足を接したまま手を取り合って同時に立ち上がること。



2. 注意

倒れるとき、他人を巻き込まないようにします。

3. ポイント

最初に2人組で、次に4人組で、さらに8人組で成功させておき、その次は全員でチャレンジさせます。

背中合わせでおこなうこともできます。

場 所：十分な広さの部屋
人 数：2人～
対 象：小学校高学年～
道 具：特になし

「サークル・サークル」

1. 課題

手をつないだ輪にフラフープを入れ、できるだけ早く一周させること。



2. ルール

手を離してはいけません。

3. 応用

- ①フラフープを2個入れ、逆回りにします。
(直径が同じものでも可)
- ②下のイラストのようなスタイルで行います。



場 所：十分な広さの部屋
人 数：5～10人
対 象：小学校低学年～
道 具：フラフープ

「サークル・シット・ダウン」

1. 課題

円状に腰掛けたまま、移動すること。

2. ルール

特にありません

3. 手順

- ①全員が肩が接するように並んで円を作ります。
- ②右(左)を向いて、円の中心方向に1歩入ります。
- ③前の人の肩に手をおいて、ゆっくりと後ろの人のヒザに腰を下ろします。



4. 注意

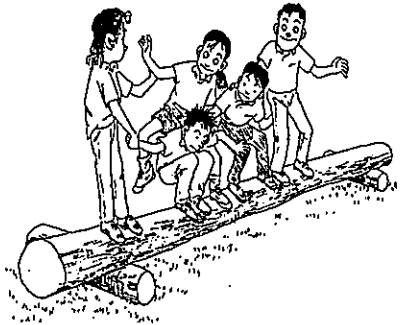
全員そろって「せーの」でやらないと倒れるので注意

場 所：十分な広さの部屋
人 数：10人～
対 象：小学校高学年～
道 具：特になし

「ラインナップ」

1. 課題

屋外の場合は、丸太などを使用しますが、室内では並び替えのみを行います。生年月日や名前の五十音順など、指定の順番に並び変わります。



2. ルール

無言でやってみる、目隠しをするなど、難易度を調整します。

3. 注意

- ①目隠しをする時は、周囲の障害物に注意し、指導者がフォローします。
- ②指定した順番の最初の人立つ位置を決めておきます。

4. 応用

二人組で行う、グループ単位で行うなど。

場 所：十分な広さの部屋
人 数：5～10人
対 象：小学校低学年～
道 具：(目隠し)

「モンスター」

1. 課題

グループ全員でひとつのモンスターを作り、約5m移動する。

2. ルール

- ①指定された手・足・尻尾などのモンスターを全員で創作します。
- ②グループ全員の身体が触れ合っただけで一体となっていること。
- ③完成したモンスターでくずれないように、ゴールラインまで移動をします。
- ④最初に作ったモンスターを途中で変身させてはいけません。

3. 注意

- ①参加者の体力に応じて、足の数や移動距離を設定します。
- ②指導者や周囲の人は転倒にそなえながら見物します。

4. 応用

手足など身体の部分の数をカードで引かせ制限します。



ねらい：協力、問題解決
場 所：十分な広さの部屋
人 数：5～10人
対 象：小学校高学年～
道 具：ライン用テープ