

## 令和3年教育事業 アウトドアゲーム指導法講習会

### 1. ねらい

IORE Sheet (アイオレ シート) の活動をもとに、指導法やプログラムの創作法を学び、子どもたちの自然体験活動の推進に寄与する。

### 2. 実施日

11月13日(土)～11月14日(日) 1泊2日

### 3. 対象者

学校教育関係者、青少年教育・体験活動に関わる指導者、学生、社会人など

### 4. 参加者 / 募集定員

9名 / 20名

### 5. 開催協力

日本教育科学研究所

### 6. プログラム (要約)

自然体験活動のアクティビティをパッケージ化したIORE Sheet を元に、アウトドアゲームの指導方法を学ぶ講習会を行った。奈良県、大阪府、愛知県から、学生や保育士などが参加した。

### 7. 指導者

中丸 信吾氏 (日本女子体育大学 講師)  
加々美貴代氏 (やまぼうし自然学校 代表)  
鎌田 晴美氏 (一般社団法人  
まなび創造アカデミー 理事)

### <講習会のスケジュール>

#### ● 11月13日(土) 1日目

「開会式」  
「オリエンテーション・ガイダンス」  
「アイスブレイク」  
「講習①」 活動体験  
「講義」 (子どもたちの体験活動について)  
「講習②」 活動体験  
「講習③」 ゲーム創作について①

#### ● 11月14日(日) 2日目

「講習④」 ゲーム創作について②  
「発表会」 グループで作成したゲームの発表  
「閉会式」

所長のあいさつで研修会がスタートした。今回の講習のねらいについて説明が行われた後、利用者玄関前にて、アイスブレイクを行った。3名の講師から、ソ

ーシャルディスタンスを確保するために、他の参加者と距離を取りつつ、お互いのうち解けることができる内容のゲームを実際に体験した。

活動体験では3つのグループに分かれて「課題解決型」、「自然学習型」、「自然体験型」のゲームに順番に取り組んだ。どのゲームもソーシャルディスタンスを取りつつ進めることができ、なおかつお互いの関わりを深める工夫がされていて、参加者は感心しながら楽しんで研修を受けていた。



中丸氏による「子どもたちの体験活動について」では、子ども達に体験活動を提供する意義について講義を受けた。参加者一人一人が改めて体験活動の重要性に気付いていた。IORE Sheet についての説明後、3つのグループに分かれ本講習のメインの活動であるゲーム創作に取り組んだ。どのグループもどのような内容にすればいいのか悩みながらも、テーマに沿って相談をしながら形にしていっていった。

2日目に行われたゲーム発表会では、グループごとに発表を行った。前日の講演内容を生かし、どのグループのゲームも単純でありながら楽しめる内容であり、非常に完成度の高いものばかりであった。



### 8. まとめ

全国各地の講習会に関わって来られた講師陣から、IORE Sheet を元にアウトドアゲームの指導方法のみならず、場面に応じてそれをどう工夫しアレンジしていくかについて学ぶ機会となった。参加者からは「自分たちでゲームを考える際、工夫や考え方でどんどん無限に作っていけるんじゃないか」という感想が出た。

今後も子どもたちの自然体験活動の推進に寄与する事業を提供していきたい。

(企画指導専門職 福島 茂樹)

## 創作ゲーム：提出用紙

ゲームタイトル  
(ゲーム名)

おちばフレンズ

自然体験 型

活動の概要 (要旨)		
・野外で活動することで、身近に感じ、実際に落ち葉に触れることで、感覚を養うための活動		
活動の目的		
・野外で体を動かすことで、自然を身近に感じる。 ・落ち葉に触れることで、感覚を養う。		
準備するもの		
・レジャーシート ・メジャー		
人数 (標準的) 1班 (4～5人)	望ましい活動場所 森林 (落ち葉がある場所が 望まし い)	活動時間 (おおよそ) 10～15分
活動の手順 (箇条書きにする)		
①説明 レジャーシートの上に落ち葉を集めて、レジャーシートの上に高く積み上げる		
②3～5分程度でゲームを行う (対象とする年齢にもよるが、短期決戦の方が好ましい)		
③結果発表 複数班で実施した場合は、高さを計測し、高さを競う ☆時間があれば…拾う落ち葉を限定するなどして、条件を変えて2回戦を行う		
④片付け 参加者全員でレジャーシートを持ち、自然へ落ち葉を戻す		
指導上の留意点 (箇条書きに)		
・事前に、使用するフィールドに危険な動植物が自生していないか、調査・確認する。 ・活動の際、危険な虫や植物に触らないよう、参加者に軍手の着用を徹底する。 ・落ちている物のみ使用可能とする。		
創作上で苦労した点		
体を動かす事と、自然と触れ合う事を関連づける事		

# 創作ゲーム：提出用紙

ゲームタイトル  
(ゲーム名)

ロープでキャリー

課題解決 型

## 活動の概要 (要旨)

- ・ボールとロープを使って、ゴールまでボールを運ぶ
- ・協力したり、案を出したりして、各グループで工夫しながら課題を達成していく。

## 活動の目的

- ・ロープを触りながら、様々な使い方をチームで考える。
- ・どうやって運んだらいいかをチームで考え、協力する。

## 準備するもの

- ・ロープ (約4 m)
- ・様々なボール (ピンポン球、テニスボール、ラグビーボール、ゴムボール大・小 など)
- ・スタート・ゴール用のフラフープ

## 人数 (標準的)

3～6人

## 望ましい活動場所

室内、平地

## 活動時間 (おおよそ)

5分

## 活動の手順 (箇条書きにする)

- ①好きなボールをチームで1つ指名する。
- ②スタート地点にセットし、チーム全員でロープをつかむ。
- ③ロープを使って、ゴール地点へボールを運ぶ

### [アレンジ]

時間の制限、チーム対抗、ボールの数、ロープの長さ等

## 指導上の留意点 (箇条書きに)

- ・ロープから手を離さないようにする。
- ・ロープなどが足に引っかからないようにする。

## 創作上で苦労した点

難易度の調節、形になるまでの時間

# 創作ゲーム：提出用紙

ゲームタイトル  
(ゲーム名)

自然のパレット

自然学習 型

## 活動の概要 (要旨)

- ・この活動は、自然の中にある様々なものを探し、ならべたり、くらべたりすることで色や形の違いに気付く活動です。

## 活動の目的

- ・自然を観察し、色や形の違いを見つけることによって、自然の産物への興味、関心を持ち、楽しむ。

## 準備するもの

- ・画用紙(白)数枚
- ・軍手

## 人数 (標準的)

1グループ (4～5人)

## 望ましい活動場所

自然の豊かな森

## 活動時間 (おおよそ)

30分

## 活動の手順 (箇条書きにする)

- ・参加者を4～5人の数グループに分ける。
- ・1人5個程度、気になる自然のものを探して、グループ内で持ち寄る。
- ・ゲーム指導者は以下のように指示を出す。  
「今、みなさんが探してきたものの色を見比べて、似た色同士で分けてみましょう」  
「それをグラデーションになるようにならべてみましょう」
- ※こだわりのポイントを考えておくよう呼びかける
- ・自分のグループで完成したら、他のグループの作品を見ながら感想を言う (場をつくる)

## 指導上の留意点 (箇条書きに)

- ・植物の毒性の把握
- ・各グループ間の発表の時に、自分のグループの作品にこだわり・伝えたいことなど考えておくよう促す

## 創作上で苦労した点

- ・ならべる材料を統一するか、しないか
- ・時間配分
- ・タイトル