

自然の中で

# 野外教育情報



2017 | 第 **5** 号 | 「子どもは変わった？」

◆今号の特集◆

平成29年2月10日発行

公益財団法人 日本教育科学研究所

## 遊びのプロセスと子どもの変化

すいお  
翠尾 由美 (港区立麻布子ども中高生プラザ・スタッフ)

私が勤務している児童館では、「ベイブレード」という遊びが小学校低学年を中心とした男子に大人気です。「ベイブレード」とは、ベイゴマが進化したおもちゃで、ヒモを巻く代わりにコマをセットしたシューターのヒモを引っ張ると、コマが回るというものです。

今から15年ほど前に初代が現れ、2年程前に発売された最新型は、コマが3つのパーツに分かれ、カスタマイズ出来るものになっています。ベイゴマと同じように、どちらが長く回っているかの勝負です。コマ同士が当たると、その威力によってはコマが分解し、一喜一憂している子どもたちの姿があります。この様子は、ベイゴマで見せていた子どもの姿と変わりありません。また、自分たちで遊びを仕切る係や審判係、得点係などの役割分担が行われ、子どもの自治により遊びを楽しんでいます。子どもと職員との話し合いで決めたルールを守っていない子がいようものなら、子ども同士で注意し合います。

自分たちの好きなこと、夢中になれることに、主体性を持って取り組む様子は以前と変わりありません。ですが、変化を感じる点もあります。それは、遊びの中に昔ほどのプロセスがなくなっている点です。ベイゴマでは、ヒモを巻けるようになり、コマを回せるようになり、勝てるようになるまでには、さまざまなプロセスがありました。出来なくてくやしい、回せてうれしい、今度は勝つぞ、など色々な気持ちが積み上がり、勝負に勝った時の充実感や達成感は大きかったでしょう。また、仲間が回し方を教えてくれた、励ましてくれた、などの体験が人の優しさや温かさを感じる機会になっていました。

「ベイブレード」では、そのプロセスは省かれてしまっています。遊びの結果がすぐに出るので、人との関係がギクシャクする場面が多く見られます。

このような子どもの変化をつくり出したのは、子どもを取り巻く社会の変化が大きく関係していると言われています。現代社会は利便性、効率性、合理性、スピード感が求められていて、じっくりと遊ぶ機会が失われています。子どもが夢中になる遊びをプロセスある遊びに変えていくために、職員による環境整備やアクション、声かけなどのアプローチの変化が必要とされているのかもしれませんが。

# “遊び”に思うこと



佐々木 玲子

小学校から帰ると毎日のように友達と遊んでいたことを思い出します。缶けりや三角ベース（そう呼んではいなかったですが）は大好きな遊びでした。また、集まったメンバーによって、その日その日でやる遊びはいろいろと変わりました。とにかくその時一番楽しく遊べるものをみんなで決めるのです。団地の間の広場や入ってはいけない芝生で、大声を上げながら駆け回ったり、たまに通る車に中断されながら道路に堂々とラインを書きバドミントンもどきもしました。家の前の道幅はコート広さにちょうどよかったのです。

今の子どもたちには“遊び”——特に外遊びや運動遊び——がすっかり減ってしまったといわれます。遊ぶための「時間」、「空間」、「仲間」という3つの「間」がなくなってしまったなどと指摘され、そんな子どもたちの日常に遊びを取り戻すには大人が4つ目の間として「手間」をかけなくては、という声も聞かれます。遊びは、やることそれ自体が目的で、それを楽しみ、自由で自発的な活動ですから、それを傍から仕掛けるには大いに工夫が必要です。ゲームという強敵——これも遊びですが——もありますから。

体を動かすこと、思ったように動ける体を持っていることは、子ども大人に関係なく生きている人間にとって最重要といってよいでしょう。動くということは、体の外、つまり今自分が立っている地面や周りにある木々、流れている小川の水、動かないコンクリートの堅い壁、そしてまわりの人々などなど様々な環境に対する働きかけであり、自分の投げかけに対してそれらはどのように反応してくるのか、そこからどんな感覚を受け入れるのかといった、体の内とのやり取りです。

子どもの頃には体いっぱいいろいろなことをして動きの感性が磨かれるとよいと思います。舗装された道一面に落ちていた銀杏の葉を踏みしめれば黄色い敷物ががさがさと音を立てながら、それ



でいてちょっとフワッとした感触を足裏に返してくれます。同じ道に雨が降ればつるつると滑らないようにと足に力が入って歩き方も変わります。

私たちは自分の体で自分のできることを判断する尺度を持っています。このくらいの水たまりは跳び越すことができるのか、この塀は乗り越えられるのか、簡単なのかちょっと挑戦が必要なのか。体を動かす遊びの中でいろいろな物差しは増えていき、その計りのスケールも拡張されていくはずですが、そんな作業は子どもたちにとって大事な学びであり、成長過程のひとつなのかと思います。

今の子どもたちには知らない間にいろいろな自分の物差しを作っていく環境が減っているのではないのでしょうか。自分の体についての感覚に乏しい子どもが増えているのかもしれない。自分にちゃんとした意識がもてると、他人のこともわかるようになります。自分が気持ちよければ友達だって気持ちいいし、自分が痛ければ友達もきつと痛いにちがいない。

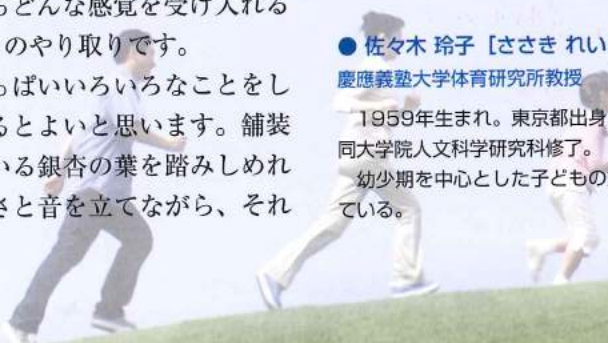
面白がって、夢中になって、全力で好きなことをやれる機会を増やしてあげられたら、と思います。その先に丈夫で健やかなからだところが育てていくはずですが。子どもたちの中に、自由に遊べるころと遊べるからだか潜んでいるのは、昔も今も変わっていないように思います。

## ● 佐々木 玲子 【ささき れいこ】

慶應義塾大学体育研究所教授

1959年生まれ。東京都出身。お茶の水女子大学文教育学部卒、同大学院人文科学研究科修了。

幼少期を中心とした子どもの動作発達に関する研究を長年続けている。



# 「新しい体験」に感動する環境作り



## 三好 千鶴

「イヤ〜ッ！ アリ〜！ アリ！ ヤダ〜！」

野外活動中の昼食時の出来事です。お弁当を食べているシートにアリがあがってきて、恐れ慄き立ち上がる女の子がいました。「アリは何もしないし大丈夫だよ」と話しても、落ち着いてお弁当が食べられません。

都内に住んでいる子どもたちと接することが多いのですが、確かに機密性の高い高層マンションに住んでいる子が沢山います。サマーキャンプの申込書には「蚊に刺されると赤く腫れあがります。虫よけを持たせるので塗ってください」という要望が多いです。蚊に対する免疫がないのです。それほど虫の存在が日常生活と離れてしまっていると感じる事がよくあります。

昔のように学校から帰るとランドセルを放り出して遊びに行くような子どもの姿はほとんどないのかもしれませんが。小学生は、自分の居住地域の小学校ではなく電車通学の子どものも多いので、帰宅時間が遅いことや習い事のために遊ぶ時間がとれない要因のようです。子どもを取り巻く生活環境が大きく変わり、今の子は、日常的に屋外で遊ぶことが少なくなっています。

今の子どもたちは生まれた時から身近にスマホやパソコンなどがあり、その使い方を幼い時から知っているのも特徴だと思います。学校の授業もタブレットで行われる時代ですから、何の抵抗もなくデジタル機器を使いこなし、新しい技術をすぐに身につけるのは素晴らしいことだと思います。しかしながら、便利な物に囲まれて、どうしてもラクな方に流されてしまう傾向があります。

ある時、乳幼児がぐずっていました。母親はすかさずスマホの動画を見せて泣きやませました。その後乳幼児は、スマホにタップして次の動画を見る・・・幼いながら、もうスマホの扱いができています。色々な情報が手軽に入ってくることで、知識が豊富なのも今の子どもの特徴だと思います。

昔も今も子どもに共通していることは、新しいことに挑戦して喜びを感じることでしょう。

先日のハゼ釣りの活動時、餌のイソメがニョロニョロ動くのに悲鳴を上げ、顔をしかめていました。しかもイソメを指でちぎると聞いた時は驚愕の表情です。餌がないと釣れないので、恐る恐る触ってみる。「きもち悪いけれどできた！」と素直な笑顔が輝きました。

自然体験活動の中で、バーチャルではない本物と出会い、実際に五感で感じることで、豊富な知識がリアルにリンクし、さらに理解が深まります。このような時代だからこそ、人格形成の基礎となる幼少期に自然体験活動をより多く体験できる環境を意識して整えて提供していくこと。便利なデジタル機器も活用しつつも、実際に五感を使って体験することで、好奇心旺盛な子どもたちの感性がもっと磨かれるのではないかと思います。

そして、保護者には、子どもには自然体験が必要であることを発信し、これからもどんどん実践し展開していきます。



「逃げないように、そ〜っと… そ〜っと…」

### ● 三好 千鶴 [みよし ちづる]

野外教育事業所 ワンバク大学 事務局長

学生の時に、キャンプリーダーとして三宅島でのワンバク大学に参加したことをキッカケに、その後、今年40周年を迎えるワンバク大学で仕事を続け今に至る。保育園の自然体験講師としても活動している。

# 子どもらしい子どもに戻るとき

子どもは変わった？



## 鈴木 英行

私は無印良品キャンプ場という企業が運営するキャンプ場に20年ほど勤めています。

最近の子どもは変わったという意見もあるようですが、家族で来場する子どもたちや、夏休のサマーキャンプなどに来てくれた子どもたちを見ると、日常の忙しい生活から解放され、夢中で走りまわる姿は私たちの知っている「子どもらしい子ども」で、その姿は20年前から変わっていないように感じます。

毎年、夏休に開催しているサマーキャンプに来た子どもたちは、時間があれば、自然の中で面白そうなものを発見し、遊びに変えてしまいます。水たまりを見つければ、あえて水たまりに入ります。着替えが限られているからなんて大人の都合は考えません。日が昇ればテントから飛び出し、次のプログラムを見越して、体力温存など一切考慮せず、全力で楽しみ、力尽きるまで走りまわります。最後の夜、キャンプファイヤーの途中で眠ってしまう姿は、最近でもよく見かける光景です。

自然の中では、たくさん遊んで、たくさん食べ、泣いたり、笑ったり、子どもたちが子どもらしく、今もその姿は変わりません。

キャンプ場に来た子どもたちから、日常の生活について話を聞いていると、子どもたちをとりまく社会環境が大きく変化し、日常の生活も大きく変わってきていると、毎年改めて実感させられ

ています。子どもらしくない受け答えを聞くと、子どもたちも変わってきているのではないかと思うのですが、キャンプ場で走り回っているのは、やはり子どもらしい子どもでした。

素晴らしい自然環境が子どもたちの好奇心、冒険心を刺激し、日常の忙しい生活から解放されるきっかけとなっているのでしょうか。

様々なテクノロジーの発達、急激なグローバル化、深刻な環境問題が世界各地でおこっています。価値観が多様化し、それぞれが驚くようなスピードで変化しています。そんな中でも、子どもたちは、社会環境の変化に適応し、たくましく成長しています。習い事、塾など、将来に向けた準備のために、忙しい毎日を過ごしています。だからこそ、自然の中で夢中になって遊ぶことは、子どもたちの将来に向けた大切な準備ではないかと思えます。インターネットなどの画面を通じた、映像や文章から得る知識ではなく、子どもたちが実際に直接体験した、夜の暗さや、水の冷たさなど、一つ一つ感じることの積み重ねを大切にしてほしいと考えています。最近の子どもたちはとても忙しい毎日を過ごしていますので、自然の中へ出かけ夢中になって遊ぶことのできる機会が増えることを願っています。

長くキャンプ場を運営していると、子どもの時は家族で来場されていましたが、ご自身が親となって何年かぶりに来てくれることもよくあります。そんなときには、いつまでも変わることのない素晴らしい自然を、これから生まれてくる子どもたちのために、末永く残しておくことが、私たち大人の義務なのではないかと考えています。

### ●鈴木 英行【すずき ひでゆき】

株式会社良品計画 無印良品キャンプ場本部スタッフ

1995年から2005年まで、無印良品キャンプ場で常駐インストラクターとして勤務。その間、津南・南栗鞍・カンバーニャ婦恋計3つのキャンプ場の「アウトドア教室」を立ち上げ、2006年から現職。主に、本部にて運営サポートを担当。



最後の夜のキャンプファイヤー

# 体験教育活動の現場から見える

## 子どもたち

佐藤 順子

活動を始めようと子どもたちを集めると、ひとりの少年が歩み寄ってきて、「これってさあ、みんなまで協力をしてクリアをしていくってやつでしょ。オレ、こういうのきつと得意だよ。」と話しかけてきます。「オレと仲間になりたがるヤツはけっこう多いし、オレはいつもリーダーだから、協調性の数値も高いんだよ。」だから「任せとけ」とばかりに自信に満ち溢れた口調と表情。

私はプロジェクトアドベンチャー（以下PA）を手法とした体験教育活動のファシリテーターをしています。PAでは、15名ほどのチームで様々な課題に取り組んでいきます。

PAのアクティビティーの中でも子どもたちの好きな活動のひとつが「ニトロクロッシング」。スイングロープを使って、スタート地点から地面に触れないように90センチ四方の板の上にチームの仲間全員が移動する活動。仲間と作戦を話し合ったり、体も心も支え合わないと課題をクリアできません。

冒頭の彼の発言はこの活動を始める時に出てきたのでした。ただ、実際に活動してみると、彼は仲間から助けてもらうことはあっても、自分が仲間を支えることはありませんでした。彼の頼もしい発言はオンラインゲームでの話であり、実際の活動の中では、みんなの信頼を集めることができず、彼は自分のちからを発揮することができま

せんでした。

また、自信满满だった彼とは対照的に、どんなことをするかの説明を聞いただけで、あるいは、仲間がチャレンジをしている様子を見ただけで、「無理」とチャレンジせずに、「やらない」選択をする子がいます。1回のチャレンジでうまくできず、「失敗した」と泣き出す子もいます。

このような光景はよくあることで、彼らの存在は、けて特別なものではありません。

昭和の時代に生まれ、泥んこになって遊ぶ経験しかしてこなかった私には、仮想世界がどのようなものかよく分かっていないし、おおらかな下町で育ったので失敗は後悔しても反省することではなく、「やらない」という選択肢はありませんでした。だからと言って、自分と比較して今の子どもたちを「変わった」と言うつもりはありません。

デジタル機器を使いこなし、架空の世界に自分のちからを発揮できる場所を作ることができるのはひとつの能力だと思います。

人と違うことがいじめの対象になってしまう学校の中で、大人の社会であっても不祥事があると一斉にバッシングがあり、居場所を失ってしまうご時世では、チャレンジをして得られる喜びよりも失敗をしない安心感を取るの賢明な選択であり、その環境に適應するためには必要なことなのかもしれません。

「変わった」のは子どもたちなのではなく、周囲を取り巻く環境や考え方が「変わった」のだと思います。それが良いのかは、わかりませんが…。

### ● 佐藤 順子 [さとう じゅんこ]

体験教育ファシリテーター

大学卒業後、法務教官として15年間で計3か所の少年院に勤務。非行少年の指導にプロジェクトアドベンチャーの手法を導入。小学校講師、児童養護施設職員などを経て独立。フリーランスファシリテーターとしてPAの手法を用いて、クラスづくり、チームビルディング、企業・行政・教員研修などに関わる。



「ニトロクロッシング」の活動

# 子どもたちの体験事情



青木 康太朗

最近の子どもたちは、自然体験や生活体験など直接的な体験が不足しているといわれています。実際、今の子どもたちの体験事情はどうなっているのでしょうか。

国立青少年教育振興機構の「青少年の体験活動等に関する実態調査（平成26年度調査）」によると、10年前と比べ、自然体験やお手伝いを何度もしたことがある子どもは増えており、基本的な生活習慣が身についている子どもも増加傾向にあることが分かりました。では、なぜ今どきの子どもたちは体験不足といわれるのでしょうか。それは、60代や50代の人たちが子どもだった頃に比べると、今の子どもたちは自然体験や友だちとの遊びといった体験が依然として少なく、体力や運動能力も低い状況にあるからです。

子どもたちの直接的な体験の不足が指摘され始めたのは、1970年ぐらいからです。当時、テレビによる外遊び時間の減少、都市化による遊び場の喪失、塾や習い事によりスケジュール化・多忙化した生活など、社会の発展に伴い子どもたちの放課後や休日のライフスタイルも大きく変わりました。

さらに、90年代以降になると、テレビゲームやインターネット、スマートフォンなどの登場により、いつでも時間を気にせず、気軽にひとりで楽しく過ごせる体験が多くなり、あえて友だちと一緒にいなくても、ネットで人や社会とつなが

ることで寂しかったり暇な思いをすることが少なくなりました。

最近では、テレビやDVDを見る時間も減ってきており、テレビゲームやインターネット、スマートフォンなどに時間を費やす子どもが増えてきています。このように、時代とともに放課後や休日のライフスタイルが多様化してきたことで、子どもたちの生活の中から友だちと一緒に体を動かし遊ぶといった直接的な体験が少なくなり、ゲームやインターネットといった間接的な体験が増えていくようになったのです。

では、今の子どもたちは、友だちと一緒に遊ぶのが面倒で、外で遊んだり体を動かしたりしたくないと思っているのでしょうか。

子どもたちをキャンプに連れていくと、自由時間に仲間と一緒に元気いっぱい遊んでいる姿をよくみかけます。その時の表情は本当に楽しそうで、止めなければいつまでも遊んでいそうな雰囲気です。そうした姿を思い浮かべると、いくら社会が便利になり、いつでも手軽にひとりで遊べる世の中になったとしても、友だちと一緒に遊びたい、楽しみたいという子どもの本質的な欲求は今も昔も変わるものではないのだらうと思います。

子どもたちの生活から三間（時間、空間、仲間）が失われたといわれるように、今の子どもたちの体験事情は子どもたちだけで解決できる問題ではありません。そのため、こうした事情を理解し、子どもたちの日々の生活の中に自由にのびのびと遊べる環境づくりをしていくことが、私たち青少年教育に携わる指導者の役目だと考えています。

## ● 青木 康太朗【あおき こうたろう】

国立青少年教育振興機構 青少年教育研究センター 研究員

1976年大阪府生まれ。大阪体育大学大学院スポーツ科学研究科修了。国立室戸少年自然の家、国立青少年教育振興機構本部、北翔大学での勤務を経て、2016年より現職。青少年の体験活動に関する調査研究や自然体験活動指導者・ボランティアの養成に取り組んでいる。



何があるのかな～？

# 兵庫県自然学校の取り組み



桑田 千照

兵庫県自然学校は、1988年から兵庫県内の小学5年生の児童を対象に始まり、1991年から公立の全小学校を対象に実施されています。当初は5泊6日でしたが、2010年度からは4泊5日に期間が短縮され現在に至っています。

実施内容としては、長期宿泊体験の意義を踏まえた活動の中で、日常生活では経験できない感動体験などを行うとされています。

1995年には阪神・淡路大震災が発生し、生命の尊厳や助け合いの大切さなど貴重な教訓を学ぶ機会となりました。一方、1997年には神戸連続児童殺傷事件が発生し、生命の尊さやいのちの重みを実感としてとらえきれない子どもが増えていることや、ゲーム機などの遊びが増え、生々しい感情や言葉のやりとりから他人の心の動きを感じる機会が少なくなっているといった指摘もありました。そこで、自然学校でこうした問題について考える体験プログラムを取り入れる学校が増えてきています。

自然学校の指導は、原則として教員が行うことになっていますが、教員が従事できる期間が原則2泊3日までとされているため、体験活動の指導にあたる指導員および指導補助員が全期間を通して指導にあたっています。そのため、教員が一人ひとりの子どもの自然学校での変化を見て、学校生活に活かすということは十分にできていないように思われます。

自然学校開始から10年目と20年目に評価検証委員会の検証が行われましたが、「自然等との感動的な出会い」「集団での学びと連帯感」「社会的自立へのステップ」をテーマに取り組むことが重要であるとの評価がなされています。保護者から見た子どもの変化では、「家で暮らし方に変化があった」「色々な体験が必要と感じた」「自然に対する興味・関心が高くなった」「自主性が出てきた」「優しさや力を合わせてしようとする心が育った」

「仕事に対する責任や自分の役割を考えるようになった」などがあげられています。

自然学校は特別活動の学校行事を基本とし、ねらいに応じて総合的な学習の時間や道徳との関連を図るなど、教育課程への位置付けを明確にし実施することが大切な事業です。ですから、実施にあたっては自然学校が単に4泊5日の体験活動として完結させるのではなく、事前・事後の学習や集団活動などとの関連を図り、各学校のそれぞれの創意ある取り組みが大切となります。

つまり、自然学校で子どもたちが体験した多様で実感を伴った学び方を、普段の授業や教育活動に取り入れることが重要なのです。「日常から非日常へ、そして日常へ」のサイクルを踏まえた計画、実施が求められていると思います。

学校では自信が持てず、友だち関係に不安を感じている子どもが、自然学校では失敗しながらも、仲間とともにチャレンジする経験を通して、集団への連帯意識を高め、人間関係づくりや社会的自立への契機となる活動を生み出すことができます。ホームシックを乗り越えるなど、長期宿泊体験ならではの困難を乗り越える活動を大切に、自立心を育むとともに、集団への所属感や連帯感を深め、仲間の大切さを実感する機会となることを望んでいます。

兵庫県では小学5年生対象の自然学校のほか、小学3年生を対象に環境体験事業、中学2年生を対象に「トライやるウィーク」(職業体験)事業を行っており、こうした一連の取り組みによって、子どもの生活に変化を生むことも大切ではないでしょうか。

## ● 桑田 千照【くわた ちあき】

兵庫県キャンプ協会監事

1946年東京都生まれ。野外活動全般、特にリスクマネジメント・安全教育を専門とし、2007年から兵庫県キャンプ協会会長、2014年から監事に就任し現在に至る。



# 平成28年度:アウトドアゲーム指導法講習会 室戸青少年自然の家との共催で 「1泊2日コース」を開催 報告: 鶴川 高司



## 開催概要

地域ぐるみで「体験の風をおこそう」運動推進事業  
国立室戸青少年自然の家と連携して講習会を開催。

日程: 2016年12月17日(土)~18日(日)

会場: 国立室戸青少年自然の家(高知県室戸市)

講師: 平野吉直、鶴川高司、中丸信吾

当研究所のレギュラー講師が出張指導し、1泊2日  
に凝縮した新しい講習会の試み。ゲームの体験だけで  
はなく、ゲームの創作までの展開。少々タイトなスケ  
ジュールでしたが、参加者のモチベーションの高さで  
実りのある講習会となりました。



## 活動内容

**17日(1日め)** 昼前に集合。開会式の後、平野講師  
による「子どもの自然体験の重要性」に関する講義。  
今の世の中だからこそ、体験活動が大切である。特に  
自然体験活動の持つ役割は大きい!という話が、平野  
講師の笑いも交えた語り口で進んでいき、自然体験活  
動での教材のひとつとして活躍するのが、IORE  
Sheetであるという展開で話がまとまりました。

午後はフィールドに出て、アイスブレイクからスタ  
ートして、課題解決型ゲームを体験しました。「宇宙  
人」「いなずま脱出ゲーム」「パケッツボール」を実習。  
課題達成までには至らないゲームもありましたが、そ  
れぞれのポイントを体感していただきました。

午後の後半は、自然体験型 → 創造イメージ型 → 自  
然学習型とゲームが進行します。



活動の一場面

自然学習型ゲームは平野講師による「林間立木とり」。  
講師もメンバーに加わって走り、にぎやかな雰囲気  
で進行。「指導方法ばかりでなく、まずは指導者自身  
で楽しんでもらう」という、アウトドアゲーム講習会  
の一番大切な要素が満たされた感がありました。

創造イメージ型は「カメレオンゲーム」を中丸講師  
がリードします。植生としては単調ですが、参加者の  
イマジネーションによって力作も登場。切り落とされ  
た枝の断面に張りついたセミは秀逸。子どものように  
“生き物”を作っている姿はこの講習会らしいシーン。

自然学習型ゲームは「森のつながり探し」。これは  
室戸青少年自然の家の職員も一員として過去の講習会  
で作った創作ゲームです。大人でも十分楽しめます。

ナイトゲームは「闇夜のお絵描き」。平野講師の  
「室戸の海にクジラが潮を噴きながら…」と言う状況  
描写にあわせて、指定された色のクレヨンで描いてい  
きます。フィールドは真っ暗という素晴らしい環境の  
お陰もあり、かなりの迷作が生まれました!

ゲーム創作のインストラクションの後、講師がチュ  
ーターとして入り、ゲームづくりが始まりました。  
それぞれの思いやアイデアを話し合いながら進み、意  
識の高い参加者ですので、なかなかのアイデアがま  
とまったようです。

**18日(2日め)** も穏やかな室戸の海です。

朝食後は早速、創作ゲームの仕上げに入りました。  
発表までのこの時間がとっても大切ですね。アウトド  
アゲーム講習会の大切にしている場面でもあります。  
創作ゲームはIORE Sheetになるならぬはさておき、  
「アウトドアゲームは創れる」というメッセージは伝  
わったと確信します。

今回は室戸での出張講習会。全国どこでも伺います。  
1泊2日ならゲーム創作までの展開が可能です。

この機会を提供して下さった国立室戸青少年自然  
の家のみなさま、本当にありがとうございます。心か  
ら御礼申し上げます。次はどこに出かけましょうか。

● 鶴川 高司【つるかわ たかし】

有限会社 掌 代表。当財団の自然体験活動推進委員





# アウトドアゲーム指導法講習会 峰の原高原で 「1日コース」を開催

報告：鍵水 愛

台風がとても心配な日でしたが、暴風域は抜け、霧雨の降る中6名の参加者を迎えて講習会を開催いたしました。天候も不安定な中でしたが、施設の屋根付きロータリーと、東屋を利用し、全9つのゲームを楽しみながら体験していただきました。



## 開催概要

日時：2016年9月22日（祝・木） 9:00～16:00  
会場：長野県須坂青年の家（長野県須坂市）  
参加者：6名（男性3名、女性3名。長野県内5名、群馬県1名）  
講師：加々美貴代、鍵水 愛  
主催：公益財団法人日本教育科学研究所  
共催：NPO法人信州アウトドアプロジェクト  
NPO法人やまほうし自然学校



## 実施ゲームと活動内容

課題解決型：移り木、魔法の絨毯、バケツボール、一番星  
自然体験型：宝物見〜つけた、森のビンゴ  
自然学習型：自然が教える1・2・3…  
創造イメージ型：森のレストラン [秋のお弁当]  
スカイライトギャラリー [物語]

自然の素材だけで「料理」づくりを楽しむ「森のレストラン」の活動——紅葉はまだまだ始まりの段階でしたが、よく探してみると赤や黄色の葉がたくさん落ちていて、彩豊かな秋のお弁当ができあがりました。



森のレストラン「秋のお弁当」



## 参加者の声

- ・ 雨のなかでもたくさんのゲームができて良かった。これから活用できるようにしたい。
- ・ レクリエーションゲームやネイチャーゲーム、チームチャレンジなど色々体験していますが、アイオレシートのように使いやすく、きちんとまとめている資料はととてもすばらしいと思います。
- ・ 多数のプログラムを体験することができた。また分かりやすく、おもしろいプログラムが多く、今後活用できそうだったと思った。
- ・ あいにくの雨でしたが、雨だからこそその楽しみ方を知る経験ができ良かったと思います。
- ・ 子どもだけでなく、大人も楽しめると思いました。
- ・ いろいろなゲームを教えて頂き、自分のフィールドでは何ができるのか、どうしたらもっと楽しくなるのかを考えて活かしていきたいと思います。



スカイライトギャラリー [物語]



## 講習会を終えて

参加者のみなさんの意欲が高く、雨の中でも楽しもうという雰囲気が1日続きました。自然の中で探し物をしながら、よきによき生えるきのこを観察してみたり、子どもみたいに長靴で水たまりに入ってみたり、アクティビティの隙間にも楽しみがたくさんあり、雨の中も、また新たな発見ができるアイオレシートの活用の幅を確認できた講習会となりました。

● 鍵水 愛 [やりみず あい]

NPO法人信州アウトドアプロジェクト 事務局長



# アウトドアゲーム指導法講習会 信州高遠の森の中で 「2泊3日コース」を開催



子どもたちが「自然に触れ親しみ、自然を知り、自然に学び、自然の不思議さや美しさなどに気づく」自然体験活動の楽しい指導方法を、パッケージド・プログラム（アイオレシート）による実習を通して学ぶ、第30回めとなる指導者講習会を、平成28年10月8日（土）～10日（月）、長野県の国立信州高遠青少年自然の家で、文部科学省・日本キャンプ協会後援で実施した。

1都1道1府11県から、26名（男性11、女性15）の参加があり、その内訳は、大学生のほか、社会教育や学校教育関係者、青少年健全育成等に携わる方など、10代～50代にわたる幅広い層が集まりました。

指導講師は、土井浩信（淑徳大学教授）、平野吉直（信州大学副学長）、野口和行（慶應義塾大学体育研究所准教授）、遠藤知里（常葉大学准教授）、中丸信吾（順天堂大学助教）、鶴川高司（有限会社 掌代表）。

## 講習第1日 10月8日（土）曇り、のち雨

開講式の後、アイスブレイクは小雨のため、会場「からまつホール」の椅子を片付けて行いました。中丸・遠藤講師の指導で、輪になったりペアになったりして、初対面同士の身体と心をほぐしていきました。

次に、4グループに班分けして、すりばち広場と野外炊飯棟周辺を活動場所とし、雨を避けながら6つの課題解決型ゲーム（アクティビティ）を各講師が指導しました。参加者はグループで知恵を出し合い、協力して課題に挑みます。活動を行っていくうちに、親近感が高まり、結束力も強まります。課題が解決されたときには、心地よい達成感が得られます。

### ①「目かくし一番星」（遠藤講師）



長いロープを全員で持ち、目かくしをして、星形などを作る活動。最初に完成形を作ってイメージをつかみ、ブラインド活動に入ります。名前を呼び合い、声の大きさと距離感を測るなど工夫が必要です。

### ②「スカイツリー」（平野講師）

薪の山が用意され、各人にわり箸1本が渡されます。その先端だけを使い（薪と接触してよい部分）、3本の薪を重ねて立ててタワーを作る活動です。

### ③「パイプライン」（中丸講師）

パイプを半分にした半筒状のものを一人一人持ち、接続させながらビー玉をその上で転がし、順序を入れ替わりつつ、ゴールをめざします。上り坂や下り坂を利用して行うところがミソです。

### ④「宇宙人」（土井講師）【アイオレシートNO.39】

地面につく手や足、お尻や膝などの数が指定された課題に従って、「大きな宇宙人」（モンスターとも称される）を作ります。易しいものから難しいものへと難易度を順次に上げて行いました。

### ⑤「キーパンチからのブラインドタッチ」（鶴川講師）

2グループに分かれ、離れた場所に設置された枠の中にある1～20のカードを、制限時間内に順番に触り、グループでそのタイムを競います。ブラインドタッチは、目かくしをして、他の人からの指示を受けて行い難易度が増します。

### ⑥「ウォーターパニック」（野口講師）

小川のそばで活動。木に吊された穴のあいた2リットルのペットボトルに、身体だけを使い規定のラインまで水を貯める課題。ペットボトルに様々な穴があいているので、びしょ濡れに注意が必要です。

### ○ナイトゲーム「光の虫眼鏡」（土井講師）

木の燭台にアルミホイルをかぶせたロウソクランタンを作り、三人一組で夜の森の小川に近づき、魚を探し観察しました。名付けて「ナイト魚ッチング」。ライトのように明るくないので、夜の森の雰囲気をごわさず、集中して観察することができました。

## 講習第2日 10月9日（日）小雨、のち晴れ

ワークショップ形式による、3分野（自然学習・自然体験・創造イメージ）のアウトドアゲームを、3班

に分かれて、午前に2つ、午後に1つを実習しました。

## 🌲 1. 自然学習型ゲーム (平野・中丸講師)

小雨のためウッドデッキ横のクラフト室と周辺の森の中で活動しましたが、昼前からは晴れてきて、活動範囲が広がりました。

### ○「森のつながり探し」 [アイオレシートNO.37]

2班に分かれての活動。近くにある自然物の、形や色、匂いや手触り、状態などをよく観察し、相互に共通性のあるつながり部分に着目して、12種類を集めます。テーブルの上に並べて、時計状に配置し、相互のつながりを説明します。



### ○「色さがし」

2班に分かれての活動。講師から示された色カードに最も近い色をもつ自然物を、周辺から5つ探しってきます。自然物の一部分が似ているものでもよいとしました。どちらの班が最も近い色を見つけてきたか、各班のアピールを聞き優劣を判定しました。

## 🌲 2. 自然体験型ゲーム (土井・遠藤講師)

施設の入口に近い屋根のある場所で活動しました。

### ○「森のグラデーション」

2班に分かれての活動。コンクリートの一部に、1m四方のテープで囲った場所が2箇所少し離して作られています。ここに、色とりどりの葉や落ち葉などを周辺から採集して、色のグラデーションをなすように配置します。完成したら、相互に発表し、鑑賞し合います。

### ○「森のピザ屋さん」 [アイオレシートNO.34] 改

施設周辺の自然の中の素材を使って、指定された料理を作る活動。植物の実や花や葉、落ち葉や枯れ枝、こげなどを拾い集めて利用します。「森のレストラン」の応用版です。メニューは「ピザ」で、班により「きのこスペシャル」「チョコフルーツピザ」など、いろいろなピザ料理が発表されました。

## 🌲 3. 創造イメージ型ゲーム (鶴川・野口講師)

ウッドデッキ広場と周辺の森で活動しました。

### ○「サウンドスケッチ」 [アイオレシートNO.11]

初めは個人活動で、好きな場所に座って耳を澄まし、聞こえてくるいろいろな音を、文字以外の絵などで表現して描きます。次に2班に分かれ、クリアボックスをかぶり、四方から聞こえてくる音を紙に描き、内側の四方に貼り付けて鑑賞しました。

### ○「カメレオンゲーム」 [アイオレシートNO.23]

2つの班に分かれての活動。まわりの自然の様子をよく観察した後に、生息していそうな生き物を想像して、色紙や画用紙、わりばし、糸や麻ひもなどを材料にして2つ作ります。カップ、トカゲ、トンボなどが作られました。

作った生き物は、小川の傍の林間の指定された範囲の場所にまぎれ込ませ、よく観察すれば見つけられるように隠し、交代で見つけ合います。

## 【ゲーム創作と情報交流会】

ゲーム創作のポイントを鶴川講師が説明した後、5グループに分かれ、短時間で集中して創作しました。提出後の情報交流会は、中丸・遠藤講師が司会し、参加者どうしや講師との有意義な懇談・情報交換の場となりました。

.....  
講習第3日 10月10日(月・祝) 快晴  
.....

すっきりと晴れたが気温は低い最終日です。参加者の創作ゲーム発表会を、ウッドデッキ広場とその周辺を舞台に、各20分の持ち時間で行いました。

自然体験型は、「この木なんの木気になる木」

自然学習型は、「森の気持ち探し」

課題解決型は、「GIFT」、「フェアリーサークル」

創造イメージ型は、「サウンドジェスチャー」

閉講式は研修室「天竜」で行い、創作ゲームに対する各講師からの講評と講習会の感想等が順次述べられ、最後に平野講師が締めくくり、解散しました。

## 平成29年度アウトドアゲーム指導法講習会予告

日にち：平成29年10月7日(土)～9日(祝)

場所：国立乗鞍青少年交流の家(岐阜県)

(7月3日より募集開始。詳しくはホームページで。)



# 社会は変わっていくけれど…

金山 竜也

今回のテーマは「子どもは変わった？」です。

新しいおもちゃが次々と流行ったり、小学生でもSNSを使いこなす社会では、遊びの中身、コミュニケーションの取り方などに、確かにさまざまな変化が生じているようです。

おもちゃはよりレディメイド（遊びの手順が予め決められている）なものになり、より刺激的になっています。また、かつては子どもたち自身が気をつけて避けていた危険も、注意深く取り除かれています。直接的なコミュニケーションは減り、小学生でさえコミュニケーションの主体がネット経由だったりします。

しかし、みなさんの原稿を読むと、子どもたちを遊びや自然の環境に置けば、相変わらず無邪気な姿も見ることができているのがわかります。

もし私たちが、「子どもが（悪い方向に）変化している」と感じたとしたら、その責任は大人にあります。なぜなら、子どもたちは周りの環境に大きく影響を受けるからです。子どもたちに電子ゲームを与えなければ、彼らは自分たちで工夫して遊び方を見つけるでしょう。スマホやタブレットを与えなければ、子どもたちはより直接的なコミュニケーションの方法を模索するでしょう。

しかし、大人である私たちが便利に変化した社会のあり方を享受し、簡単に手放すことができずにいるのですから、子どもたちだけをそこから隔離することはできません。そしてもちろん、ハイスピードで変化していく社会の流れを止めることは無理ですから、ことは単純ではないのです。身

近な大人がどれほどがんばっても、子どもたちは広い社会の影響を受けてしまいます。

そのため私たち大人は子どもたちに対して、ときどきでよいので、子どもたちが自分で遊びを発見したり、より直接的なコミュニケーションを必要とする環境を提供しなければなりません。

それはちょっと面倒なことです。今回、原稿を書いてくださったみなさんは、その面倒なことに真剣に取り組んでおられるわけですが、こんな大人がもっともっと増えないと追いつかない、今はそんな時代であるような気がします。

子どもたちの未来のためにちょっとしたおせっかいを焼く大人が増える…。考えてみるとそれ自体が面倒で、やっかいなことのような気もしないではないのですが、やはりそれは急務です。

社会の変化に応じて、子どもたちは否応なしに変わります。私は変化それ自体はよいことだと思いますが、もっとゆっくりと進むべき変化もあるのではないかと思います。そして、子どもたちには一人ひとりの個性に合わせたゆっくりとした変化が必要です。だから、ときどき“子ども”に戻してあげる。これは私たち大人の仕事です。

## ● 金山 竜也 [かなやま たつや]

20年以上前から自閉症や認知症などのキャンパーを対象としたキャンプにかかわり始め、そのことをきっかけに2005年に日本キャンプ協会に入職。2016年に退職するまで、事務局長として会の運営にあたった。