

自然の中で

野外教育情報



2018 第 **8** 号 ◆今号の特集◆
「ARTと自然」

平成30年7月15日発行

公益財団法人 日本教育科学研究所

人が自然の中で自身を表現すること

木村 祐子

(NPO法人まえばしプロジェクト代表)

アートってなんだろう。これをわかりやすく伝えることは結構難しい。ただ、できあがった作品だけがアートではない。

枯れかかっていた植物が芽を出したとする。小さなその芽は色とりどりの緑を私たちにを見せてくれる。もし、その美しさに感動して日々写真に撮っていったとしよう。重なっていく日々の写真は記録でもあるが、その人の「思い」でもある。そして、その写真を誰かが見て、なぜだか感動をして、俳句や曲を作る人がいるかもしれない。そこには新たな物語が生まれてくる。できあがった写真や俳句などの作品だけがアートではなく、これら一連のプロセスすべてがアートである。

きれいだな、嫌だな、などと思うことを絵に描いても、体を動かしても、音を奏でても、詩を書いてもいい。自分に湧き上がったその感情や表出方法に正解も不正解もない。そして感情、気持ちといった人を動かす原動力こそがアートの要となる。

ところで、現在の私たちは周りの目を気にしながら、頭でっかちな生活をすることが多い。しかし、人は自然とともに生きてきた。都会の中にも私たちの体は長い歴史の中で自然とともに進化を遂げている。そのため体は自然の中に入ると解放感を味わい、感覚が冴えわたり、自然に共鳴する。自身でも気がつかないほどに抑圧していた感情は、このような自然の下でふっと我に返り、人間が本来持っている姿に近づける。そして、様々な感情をゆさぶりながらも、新たな感情を生み出していく。これは決して大げさなことではなく、森の中で木漏れ日の美しさに感動したり、溪谷の景観に見入ったり、山頂でのカップ麺の美味しさに感動するようなことである。

このような本来持つ力を発揮した自身と自然の様々な関係が働きながら、新たなアートが生まれてくる。我々は、これらのプロセスをへて、重要なもの、できごとをみちびいていくのである。

● 看護師として神奈川県こども医療センター勤務後、群馬大学大学院にて美術教育学修了。現在は高齢者施設の保健師・看護師として、障害者施設ではアトリエに専属勤務。また、美術館・大学との連携事業に携わる。

彫刻と自然

🌲 てざわり、てごたえ、てしごと。

はしもと みお

私は小さい頃は、ただのどうぶつが大好きな少女で、獣医になってどうぶつたちと関わる仕事がしたい、と思っていました。しかし15歳の時、自宅のある兵庫県で阪神淡路大震災に遭い、形あるものがある日突然失われるという体験をしました。

地震が起きたのは冬の早朝で、まだまっくらな屋外に何とか逃げた私が夜明けとともに一番最初に目に入ったものが、一本の庭にあるクスノキにブランブランと力強く揺れている、ミノムシでした。

あんなに大きな地震があって、家の中のものや壁や塀はほとんど壊れてしまったのに、こんなに小さな儚いと思っていた命がビクともぜずにぶら下がっている。自然とはなんと力強く、人間が作るものはなんとか弱いんだと、この時思ったものでした。

それから自然の造形の素晴らしさにとりつかれ、いま目の前にあるうつくしい命の形を、そのまま残したい、もう一度あの子に触れたい、という思いから、どうぶつたちのありのままの姿を残す、具象彫刻家になりました。

私が子どもだった頃、とにかくどうぶつたちを撫でる時間が好きでした。猫、犬、ヤギ、羊、触れるものはなんでも触りたい、もっと言うと、触

れない生き物たちにも、いつか触りたい、と思っていました。大きなクマや、ちょっと怖いオランウータンやゴリラ、普段は触れ合えないどうぶつたちに、触れ合えたらどんなに素敵だろうと。

彫刻家になってやりたかったことは、子どもたちにどうぶつの彫刻を手で触ってもらうこと。手は、目でみるだけでは計り知れないたくさんの情報を、触る者に伝えてくれます。

それは、いきものたちの愛らしさに触れたときの心のあたたかさや、手のひらの感動。てざわりというのは、てごたえでもあるのです。子どもたちには、できるだけ自然のなかで、いろんなものに触れてみてほしい。もちろんその中で、触れてはいけないうものも、覚えてくれたらいいなと思います。

今はインターネットで膨大な情報を目で見ることのできる時代ですが、情報は、てざわりの体験を、体に教えてくれるわけではありません。

手のひらの記憶は、感動となってしっかりと脳にも刻まれ、忘れることはないでしょう。

そして自然の中で見つけた自分だけの宝物を、絵を描いたり土をこねたり木を削ったりしながら、地球のきもちになって作ってみてほしいと思います。

手のひらの中で形になって、もう一度触れた時に、自然の造形の飽きることのない面白さを、感じ取ってもらえることと思います。

● はしもと みお

彫刻家

兵庫県出身。クスノキからどうぶつの肖像彫刻を作る彫刻家。全国各地美術館でさわれる体験型の展覧会を開催するほか、木彫りワークショップやどうぶつたちをモチーフとしたデザインなど手がける。著書に「はじめての木彫り手習い帖」「旅する彫刻」「木のどうぶつ図鑑」絵本「神様のない日」発売中。



彫刻のどうぶつたちは、屋外に置くと、気持ちよさそうに日向ぼっこをします。

裸足(らぞく)のススメ



楠美 奈生

舞台作品にダンサーとして参加するとき、稽古中も本番中も、自分の回路からどれだけ抜け出せるかを探しています。次に紡ぎ出す動きが知っている回路に落ちてしまうと、ダンスがつまらなくなってしまうからです。そんな私が夢中になっているのは、山を裸足でゆっくり歩くことです。

靴を履いているときと同じように裸足で山を歩くと、小石や小枝や根っこがあるので、痛くて余計に体が固まってしまう。そこで大事なのは、いつもの半分以下のスピードで足を運ぶことです。例えば、コンクリートの壁を思いっきり手で叩くと、手が痛くてじんじんしてしましますが、優しく触れて、手首も肘も肩も力を抜いて体重をかけると、全く痛くありません。

同じように、山でゆっくり足を運んでも足首や膝や腰などを固めていると、本来身体の中を抜けてゆく衝撃がそこで止まってしまって、やっぱり足裏は痛くなってしまいます。そうになると、いつもの自分のパターンでは歩けなくなります。

面白いことに、この話に興味を持って、すぐに実践するのは女性が多いんですよ。

私たちがまだ赤ちゃんだった時、何度も何度も転んで試した後に、あるとき、ふっと重心が一番良いところののって、二本足で立てる場所を探し当てます。「感覚を使ってその時の最善を探す」ことをします。立っている大人をカッコいいと思っただけで真似するとか、立ち方を教えてもらう訳ではなかったはずですよ。

その後、教育を受けたり、憧れから形を真似したり、目標に向かって自分を合わせることで、「自分の感覚を使ってその時の最善を探す」という行為が減っていき、「こういう時はこうすれば良い」と、何かしらのパターンが自分の中で作られます。

このパターンというものは、社会的に暮らしやすくなったり、より効率的に結果を得られたりと、結果を求められる生活では必要なことです。でも

今この瞬間、起こりうる何かに対して、環境と一番調和した状態、豊かな状態を選択することを邪魔してしまうものもあります。

そこで登場するのが裸足です。裸足で歩いた途端に、自分がどれだけ乱暴に足を使っていたかと驚き、出来上がっていたパターンに気がつきます。何しろ、足で歩いてしまうと歩けないからです。では、何で歩くのかというと、身体で歩きます。腰や背骨や肩や首、身体全部で歩くことで、足からくる動きが全身を抜け、まるでマッサージをされているような心地よさです。

身についた癖が強いほど、勇気と工夫、信じる力が必要で、とびきりゆっくり歩かなければなりません。でも癖に気付けた時に身体のパターンが崩れて、新しい自分の体と出会えます。足は痛くても、身体で探し続ける行為は楽しいものです。身体を優しく使えるようになると、山道も足に優しく触れるようになります。

裸足で歩いて、スッキリした身体で日常生活に戻り、ダンスのリハーサル、合気道、仕事をした時に、自分と自分の周りの環境との関係が前より良くなっていることが多いと感じています。

● 楠美 奈生 【くすみなお】

ロルフアー/ダンサー

東京生まれ練馬育ち。中高校六年間を飯能の山奥の学校で過ごす。5歳からダンスを始め、クラシックバレエ、アジア民族舞踊を学び、ダンサーとして木佐貫邦子、近藤良平、上村なおか、福留麻里の作品に参加。コロラド州ボルダーのThe Rolf Institute®でトレーニングを経て現在ロルフリング®の個人セッションを高田馬場にて提供する。桜美林大学芸術文化学群、日本大学芸術学部で講師を務める。合気道愛好家。

* ロルフリング®とは、施術によって身体から意識に働きかけ、「気づき」によってもたらされる心身の調和によって、自然治癒力が高まるアメリカ発のボディワーク。身体と重力の調和を目標に施術をし、疲れにくい身体や、慢性的な不具合からの解放など、生活の質をあげることをその効果とする。施術者をロルフアーという。

音楽×アウトドア



宮 武弘

▲「野外フェス」

野外で演奏することが好きだ。空高くどこまでも伸びる音、太陽の強い日差し、身体の間を吹き抜けていく風。それに加えて、大好きな要素は、オーディエンスの解放感である。

外で音楽を聞くと楽しい、気持ちいい、というのがシンプルに響き渡っているのだと思う。

大規模の野外音楽フェス以外に、中小規模のキャンプイベントにも呼んでもらえることが増えた。そこには大人以外に子ども達もいる。子どもによっては人生「初」ライブのこともある。それまで音楽というのはテレビから聞こえるものだと思っていた子もいるようだけど、いやいや、こうして人間が大声を出して、飛び跳ねて、思い切り楽器を鳴らしてるのだよ（笑）

▲「子どもの成長」

ライブが進むにつれて、手を叩く人、身体を揺らす人、声を出す人が増えていく。大人から始まる場合もあれば、子どもの笑顔に引っ張られて、会場全体が出来上がっていくこともある。恥ずかしがっていた高校生や大学生も同様に、気がつけば一つになっている。あっという間の楽しい時間を経て、子ども達は成長していることが多々ある。ライブやキャンプファイヤーの翌日、すっきりとした笑顔で挨拶をしてくれる子が多い。イベント



野外イベントにて

の数日後に「今まで幼稚園で歌を歌わなかった息子が、あの日から歌うようになりました」など、報告をもらうこともよくあるのだ。

▲「音楽とアウトドアの可能性」

音楽は、衣食住に入っていない。しかし、日常の時間をグイッと延長して、そこに魔法をかけることができる。音楽を聞いて、心と体の内側にあったエネルギーが爆発する場合もあれば、悲しみや不安が昇華されていく場合もある。

そして何より、全身で音楽を感じて、一緒に歌うと「なんだか」楽しい。この「なんだか」も魔法の大事な部分だろう（笑）

一方「アウトドア」にもまた別の魔法がある。自然の中の解放感、ワクワク感、仲間たちとの新たな連帯感。また、並列するには、少々気がひけるが、大人が昼間に「外」でビールを飲むところを想像してほしい、もうそれだけで最高じゃないか（笑）

▲「音楽 × アウトドア」

そんな音楽の魔法と、アウトドアの魔法をかけあわせたのが、野外ライブの魅力。キャンプイベントに音楽が加わる魅力である。音楽に乗って、さらなる高みへと人々を導くのだ。



● 宮 武弘 [みや たけひろ]

音楽家

アウトドア、サッカー、旅を愛するシンガーソングライター。埼玉浦和出身、東京在住。ウクレレ片手に全国を旅し、年間約100本のライブを開催。ap bank fesなど、野外フェスにも多数出演。日テレ「ズームインサタデー」、J-WAVEなど各メディアにもたびたび登場。2018年新譜「アウトドア日和」発売！
<http://miyatakehiro.com/>

自然を感じることは、自分を感じること



和田 徳之

人生で大切なのは、自分と向き合うことだと感じています。京都の著名な庭師をお伺いし開発した「こけ庭キット」はまさにそんな思いを込めました。枘の小さな四方の中に、苔・石・砂を何に見立ててどんな空間を作るか。黙々と作業しながら自分と向き合う良い機会になります。

▲「露わな心になる」

京都を訪れたのは、日本の庭と欧米の庭との違いに興味があったからでした。庭師の方からいろいろとヒントをいただきましたが「自然とは何か」と禅問答になりました。その時、私はうまく答えられなかったのですが、その方はきっぱりと「自然とは己だ」とおっしゃっていました。

お茶室の前にある庭のことを何と呼ぶかご存知でしょうか。「露地」です。その庭は、飛び石があったり、道がクネクネしていたりして、ゆっくり歩くような仕掛けがしてあります。ゆっくり歩きながら自然の景色を楽しみ、心にまとっているものを外して“裸の心”となる。文字通り、「露わな心になる」「地（庭）」だから「露地」というのだそうです。露地を考案された千利休は、自然を通じて、本来の自然体の自分を取り戻すことの大切さを感じられていたのだと思います。

▲「個性をどう活かすか」

庭師の方と欧米との庭の違いで出た話ですが、「今の庭の美しさを追い求めるのではなく、50年後100年後の美しさを想像しながら、自然との対話の中で木をむやみに切らずに活かす方策がないかと考え作庭している」と伺いました。

私は、「こけ庭」以外にも、土をこね、植物を包み、苔で覆い、糸で巻き、さらに表情をつけ“みどりとともにだち”になる苔玉ワークショップを各地で開いています。子どもや大人が手を泥だらけにし、思いを込め観葉植物や里山の木々を包み込み、最後に目をつけた苔玉は、作った人の個性が溢れるその方だけの“みどりのともだち”になり

ます。

そんな中、親や先生が一方的に模範解答を強いる場面に遭遇することもあります。これからの社会は多様な個性が重要視されていく時代なので、日本の庭の考え方のように、その個性の芽をチャンスとして捉え、どう育てていくか、長い目で考えていくと豊かになっていくのではと思います。

自然物を用いての創作活動は、言葉の前の無意識の意識が形になる良い機会です。現代の情報が溢れる社会だからこそ、まずは自分自身が情報に振り回され自分を見失わないように、自分を見出し向き合うきっかけとして取り組んでもらえたらと思います。そして、指導する側の方には、その創作活動から何かを読み取ってもらい、ロングスパンでの個性の活かし方に役立ててもらえたらと思っています。

苔は漢字で「草冠」+「台」です。これからもいろんな草が生えるような台になりたいと思います。



「子どもの頃遊んだ場所」をテーマに生まれた9つの庭

● 和田 徳之【わだ とくゆき】

株式会社 和大地 代表取締役

1977年広島県生まれ。上智大学卒業後、エイベックス・グループに入社。転職し、街づくり等の業務や、日本文化推進や間伐材促進のプロジェクトに携わる。09年、株式会社和大地を設立。

現在、JAPAN OUTDOOR LEADERS AWARD運営委員会で事務局に携わる。



遊び心を大切

—本気で遊ぶ大人(講師)たち—

瀧 直也

私のアウトドアゲーム指導法講習会との出会いは、今から17年前に遡ります。当時、信州大学の学生だった私は、補助員として講習会に関わらせていただきました。野外教育を専攻していた私にとって、この講習会は講師の先生方のお手伝いをしながら、多くのことを学ぶことができ、参加者の方とも交流の輪が広がるなんとも贅沢な時間であったのを記憶しています。

数年前より講師として関わらせていただけるようになり、講習会が参加者にとって贅沢な時間であってほしいと思っています。そのために、私が講師としてできることは、マニュアルや本を読んだだけではわからない、雰囲気伝えることだと考えています。

その雰囲気をつくっているのは、遊び心だと思います。私が補助員の時から印象に残っているのは、講師の先生方の本気で遊んでいる姿でした。

教材となっているIOREシートの特徴としては、「ゲーム感覚」「自然の中で」「体験学習」の3つが挙げられています。

IOREとは、Illustrations of Outdoor Recreation & Educationの頭文字をとったものです。Education(教育)という言葉がつくと、真面目に形式ばったイメージがあるかもしれませんが、ゲーム感覚で行うことで、知らず知らずのうちに子どもたちが活動に引き込まれ、教育効果が上が

るように工夫されています。

近年、幼児期の自然体験が注目され、長野県でも信州型自然保育認定制度のもと、広がりを見せています。幼児期の子どもは、遊びを通じてさまざまなことを学んでいくと言われています。何かを学ぶ過程においては、遊びの要素、遊び心をもって主体的に関わることが、年代を問わずとても重要だと考えています。

参加者の方にお見せできないのがとても残念ですが、講習会に向けた講師の打合せもまた、遊び心が満載です。参加者のことを第一に考え、講習会を運営するための役割分担や参加者が体験するゲームの選定等を、真剣に遊びながら打合せを進めていきます。そして、講習会の中では、参加者同様に、もしくはそれ以上に楽しんでいる講師の先生方の姿がみられます。

私は、歴代の講師の方たちのように振る舞うことはできないかもしれませんが、また講師をさせていただく機会があれば、本気の遊び心をもって取り組みたいと考えています。それが、参加者の皆様にとって贅沢な時間となると信じています。



● 瀧 直也 [たき なおや]

信州大学教育学部 講師

1978年、長野県生まれ。信州大学大学院教育学研究科修了。大学院修了後、国立妙高青少年自然の家勤務、淑徳大学総合福祉学部講師、淑徳大学コミュニティ政策学部准教授を経て、2016年より現職。



率先して作品をのぞき込む講師

女子美術大学の ▲ キャンプ

鈴木 由美



女子美術大学は東京都杉並区と神奈川県相模原市にキャンパスを持つ美術系の女子大学です。私は体育研究室所属の非常勤講師として、相模原校舎で体育・スポーツ・フィットネス関係の授業を担当しています。授業の一つとして夏の集中講義「キャンプ実習（3泊4日）」を行っていました。

美術大とひと言でいっても、学生の専攻は様々で、絵画、デザイン、工芸、立体アート、ファッション、芸術研究等々幅広い専攻があります。一人ひとりが独特の感性を持ち、作品ではすばらしい表現をする彼女たちですが、その一方、社会に出ることに対して、特に対人的な面で不安を抱いたり、自分の表現が他者に認められず自信を持っていない学生が多いように思います。

しかし、何か心の琴線に触れたときには、爆発的な表現力や行動力があることに気づきました。当時の同僚の先生と「女子美でキャンプをやったら何だか面白そうだね！」という話から、他の先生方の協力もあり実現されました。

キャンプ実習を行うにあたり、様々な不安もありました。個性の強い学生たちが集団生活になじめるか、普段インドアな彼女たちが体力的についていけるのか、自然環境になじめるか（特に虫の嫌いな学生）などなど。もちろん本人たちも事前のオリエンテーションの時にはそのような不安を口にしていましたが、いざキャンプが始まってみると、段取りや準備、片付けが上手く、また道具や用具の扱いもとても丁寧で、よくいろいろと観察して細かいところにも目が届く、そして集中力があるなど、普段学校で彼女たちが当たり前のように行っていることが生かされていました。

キャンプにはテントサイトや生活の場を作る、野外料理を作る、クラフトをするなど、作り上げる作業が多くあり、創造することの得意な彼女たちは、思った以上に生き生きと動いていました。特にネイチャークラフトの時間では、自然を利用



した発想やアイデアの豊かな素晴らしい作品ができました。作品の発表の際にはその制作過程や意図も発表してもらいましたが、彼女たちは自分が感じたものを表現する術・方法を持っていることがとても強みであると改めて感じました。

実習での体験は、都会のキャンパスに戻れば忘れてしまうのかもしれませんが、単に自然の中で過ごしたとか、その後の制作に役立つとか、友人が増えたなどという直接的な効果だけでなく、どこか心の奥深くに刻まれ、将来何かの時に思い出してくれたり、社会で生きていく上での糧となってくれると嬉しいと思いました。

4年間続いたキャンプ実習を発展させて、もう少しハードなキャンプにも挑戦していくことも考えていたのですが、残念ながら大学の様々な都合により開講中止となり現在は行われていません。キャンプや自然の中での活動は、彼女たちの持つ様々な能力を引き出し、彼女たち自身がそのことに気づくことができます。また、学生のためにキャンプ実習が復活することを願っています。

● 鈴木 由美【すずき ゆみ】

女子美術大学非常勤講師

東京都出身、鹿屋体育大学卒業、大阪体育大学大学院修了。大学時代にゼミで野外活動・海洋スポーツを専攻し、横浜YMCA、神戸YMCAの職員を経て現在は女子美術大学他で講師。（公）日本キャンプ協会理事（指導者養成）。



遊び心を大切

—本気で遊ぶ大人(講師)たち—

瀧 直也

私のアウトドアゲーム指導法講習会との出会いは、今から17年前に遡ります。当時、信州大学の学生だった私は、補助員として講習会に関わらせていただきました。野外教育を専攻していた私にとって、この講習会は講師の先生方のお手伝いをしながら、多くのことを学ぶことができ、参加者の方とも交流の輪が広がるなんと贅沢な時間であったのを記憶しています。

数年前より講師として関わらせていただけるようになり、講習会が参加者にとって贅沢な時間であってほしいと思っています。そのために、私が講師としてできることは、マニュアルや本を読んだだけではわからない、雰囲気伝えることだと考えています。

その雰囲気をつくっているのは、遊び心だと思います。私が補助員の時から印象に残っているのは、講師の先生方の本気で遊んでいる姿でした。

教材となっているIOREシートの特徴としては、「ゲーム感覚」「自然の中で」「体験学習」の3つが挙げられています。

IOREとは、Illustrations of Outdoor Recreation & Educationの頭文字をとったものです。Education(教育)という言葉がつくと、真面目に形式ばったイメージがあるかもしれませんが、ゲーム感覚で行うことで、知らず知らずのうちに子どもたちが活動に引き込まれ、教育効果が上が

るように工夫されています。

近年、幼児期の自然体験が注目され、長野県でも信州型自然保育認定制度のもと、広がりを見せています。幼児期の子どもは、遊びを通じてさまざまなことを学んでいくと言われています。何かを学ぶ過程においては、遊びの要素、遊び心をもって主体的に関わることが、年代を問わずとても重要だと考えています。

参加者の方にお見せできないのがとても残念ですが、講習会に向けた講師の打合せもまた、遊び心が満載です。参加者のことを第一に考え、講習会を運営するための役割分担や参加者が体験するゲームの選定等を、真剣に遊びながら打合せを進めていきます。そして、講習会の中では、参加者同様に、もしくはそれ以上に楽しんでいる講師の先生方の姿がみられます。

私は、歴代の講師の方たちのように振る舞うことはできないかもしれませんが、また講師をさせていただく機会があれば、本気の遊び心をもって取り組みたいと考えています。それが、参加者の皆様にとって贅沢な時間となると信じています。



● 瀧 直也 [たき なおや]

信州大学教育学部 講師

1978年、長野県生まれ。信州大学大学院教育学研究科修了。大学院修了後、国立妙高青少年自然の家勤務、淑徳大学総合福祉学部講師、淑徳大学コミュニティ政策学部准教授を経て、2016年より現職。



率先して作品をのぞき込む講師



アイオレシートの紹介

NO.45 モンタージュ

中丸 信吾



アイオレシートとは？

アイオレシートは、野外で行うゲーム（アクティビティ）の内容を端的にまとめ、イラストを用いて分かりやすく解説した、自然体験活動事例シートです。アイオレシートには、活動の目的、準備物、活動の手順、指導上の留意点、まとめのポイントなどが分かりやすくまとめられています。

ゲームの目的に合わせて、

- 自然体験型：身体と五感をフルに使って、自然を感じるゲーム、
- 自然学習型：楽しみながら自然について学習するゲーム
- 創造イメージ型：自然の中で創造力を膨らませて楽しむゲーム
- 課題解決型：自然の中でいろいろな課題の解決を目指すゲーム

4分野があり、現在65種類のゲームが作られています。

アイオレシートを活用したアウトドアゲーム指導法講習会が実施されており、参加者のみセットで購入することができます。



「モンタージュ」の紹介

今回ご紹介するのは、特別な道具を必要とせず、自然物を使ってどこでも楽しめるゲーム「モンタージュ」です。自然物がある所であれば、校庭や



公園でも実施が可能です。「モンタージュ」とは、髪型、目や口、鼻、顔の輪郭の部分を作成して組み立てて作る似顔絵写真のこと。



活動概要：木の枝や葉、草、木の実、石などの自然物を利用して、それぞれのグループの友だちの顔の「モンタージュ」を創ります。

キャンバスは、地面や画用紙を利用します。

創意工夫の感覚とともに、自然の中から素材となるものを探し、集め、利用することで、自然観察などの目を養うことにも通じます。

活動手順：グループに分かれ、段ボールや画用紙に、集めてきた自然物を接着剤や両面テープなどで貼り付けて創り上げます。地面に直接モンタージュを創る場合はこれらの道具は不要です。また、自然物を持ち込めれば室内でも実施が可能です。1グループは8名程度まで。6～8グループでも実施可能です。

モンタージュが完成したら、いよいよ発表に移ります。各グループの作品がいったい誰の顔なのか、グループで相談しながら推理し、名前とその理由を書き、最後に正解の発表をします。



目的に合わせてアレンジする

この活動の目的は、創意工夫の感覚を育てることや、観察力を養うこと、グループでの活動により仲間意識を育てること、などが挙げられます。

目的に合わせて内容をアレンジでき、私のアレンジ方法を紹介しますと、入学したばかりの大学1年生に対して、お互いを知るための活動として実施しています。

グループごとに、A3サイズの画用紙にモンタージュを作成して、最後に鑑賞会を行っています。



新たな発見の場

前田 裕輔

平成29年10月に国立乗鞍青少年交流の家で行われたアウトドアゲーム指導法講習会に後輩と2人で参加させていただきました。私自身、学生時代からキャンプリーターをしていて、その後大阪府にあるキャンプ場に勤め、現在の「のあつく自然学校」に就職しました。

大学1年生から始まった自分の野外人生もう8年目となりました。その野外での経験の中でゲーム指導法を学び、実践する場も多くありました。なので、正直この研修に参加するに当たっては「ゲーム指導法なんて今さら・・・」や「久しぶりの参加者の目線だなー」という気持ちが凄く大きかったです。

しかしながら、いざ講習会が始まってみると、プロフェッショナルの皆様のインタラクションにより、アウトドアゲームの魅力にひきこまれていました。

普段の仕事の中でも参加者に対して、レクリエーションやイニシアティブゲームなどを指導しています。アウトドアゲームの中は、「課題解決型」「自然体験型」「自然学習型」「創作イメージ型」の4つに分類されていて、私は「課題解決型」の指導が得意で、その指導の力を伸ばすことに力を入れていました。

今回、「課題解決型」以外のゲームも教えていただき、特に「自然学習型」は自分に新しい可能性を示してくれました。ゲームを通して、自然のことを体験・学習でき、また指導目的を変えれば同じ内容でもチームビルディング的要素を含めることができると考えさせられました。最近の指導では「自然体験型」ゲームを取り入れながらワークショップを進めることができ、自分の指導の幅が広がったように思います。

今回の研修会では、私のような野外の指導員を初め、学生さん、学校の教職員の方々が集まり、また

その活動の場所も北は東北から関西までたくさんの方が集まっていました。

講習の内容も自分にとっての素晴らしい「時間」となりましたが、同じ参加者と交流した時間もまた素晴らしい「時間」となりました。

そして、自分にとって一番気づきが大きく感じたのは、講習会後半にあったゲーム創作の時間でした。

新しい「課題解決型」ゲームを創作するために10人程度が集まり、一からゲームを作りました。しかし、1人1人の背景や指導経験、「課題解決型」ゲームに対する思いや考えの違いなどがあり、考え始めは凄く苦戦しました。どんな方向性で？ どんなことに気づいてほしい？ でも、楽しくできるゲームにしたい！と悩みました。

誰かの「実際にやってみませんか？」という発言に全員で森へでかけ、考えていたゲームを試みると、どんどんとアイデアがわき出て、自分で言うのもなんですが、とても良いゲームができたと自負しております。現在もこの時に考えたゲームを仕事で頻繁に使っています。

今改めて、2泊3日を振り返ってみると、本当に濃い時間だったと感じています。この研修で得た気づきは、今の指導の場で活かされています。ゲームの種類も増えたこともあります。何よりも講師の方々や同じ参加者からいただいた思いや考えが、自分にとっての大きな価値になりました。また、参加させていたいただきたいと思います。



● 前田 裕輔【まえだ ゆうすけ】
のあつく自然学校（チーフプログラムディレクター）

1992年生まれ。大阪府在住。4歳から中学3年生までを対象に「ほんまもん」体験を提供する「のあつく自然学校」に在職。現在は1年間を通して取り組む年間プログラムや夏休みなどの長期休みキャンプのディレクターを担当する。その他、学校団体や市町村の就労支援講座などのコミュニケーションのワークショップも担当している。



新しい出会い

遠藤 里美

平成29年10月、乗鞍にて開催された「アウトドアゲーム指導法講習会」に参加しました。「アイオレシートとの出会い」「乗鞍という素敵なフィールドとの出会い」「全国各地で野外教育をされている方、野外が好きな方との出会い」がありました。

アイスブレイクやファイヤーゲームなどのちょっとしたゲームは、子どもと森に行くとき、キャンプファイヤー、子どものスポーツ教室でいくつか実践したことがあります。しかしアレンジをしても、いつも同じような流れになってしまいます。そんな時、アウトドアゲームの指導法講習会を知り、早速申し込みました。IOREとは何か…正直よくわからずに参加を決めました。参加の決め手は、指導法講習会ということです。

初めての乗鞍、初めてのIORE講習会。期待を胸に乗鞍へ向かいました。初日は天気も良く、気分は高まるばかり。まずは講師の方々のアウトドアゲームを体験。話し方や声掛けの言葉、進行の仕方をよく見ながら参加しよう！と意気込むも、楽しくてゲームに夢中になってしまいました。久しぶりに参加者側として、初心に帰り思いっきり楽しむことができました。

初日の夜、「暗闇の音探し」を体験。真っ暗の森の中、小さな光を頼りに、自然の音以外の音を探しました。暗い森の中を歩くことも、自然の音、自然以外の音を聞き分けることもないので、普段とは違う森を楽しむことができ、気分が高まったまま1日目を終了。

2日目は生憎の？いやいや、患の雨。朝からとてもきれいな雲海が見れ、やる気が漲ってきました。午前

は前日の続きで、講師の方々のゲームを体験しました。午後ははいよいよグループに分かれてゲームの作成。私は「森でよく遊ぶのは…」と考え、創造イメージ型を選択。何をを使うか、フィールドはどこか、対象は誰か、何に注意するか等々、考えることはたくさんありました。また、ゲームを進めていく中でどんな声掛けをするか、参加者はどんな反応になるか、グループの人たちと話し合い作成していきます。ある程度できたら外に出て、実際にやってみて、そのゲームは楽しいのか、時間はどうか等の確認をしました。修正点もいくつか出ましたが無事完成。あとは発表するだけです。

最終日。私たちは1番最後の発表でした。他グループのゲームを体験しながら、改めて発表するゲームの



「食べ跡探偵団」

腹ペコあおむし！と想像してからはそれしか見えず。きっと綺麗な蝶になって飛んで行ったことでしょう。

流れや言葉選びを考えていました。私は大勢の大人の前でゲームを進めることはなかなかないので、ファシリテーターをさせていただきました。感じたことのない程の緊張感。終わってからの達成感。大人の前でゲームをすることが苦手な私にとって大きな経験となりました。その後のフィードバックでは「雰囲気作り」との指摘があり、ゲーム1つ1つに合った雰囲気を作れていない改善点が見つかり、より勉強になりました。

素敵な3日間が終わり、いつもの生活に戻りました。「今日は何をしようかな」「どんな遊びがあったかな」と考えるときはアイオレシートを開きます。土日は子どもたちと森で遊んでいるので、遊びに困っている子がいたらさりげなく実践するためにゲームを探します。また、スポーツ教室では、自分なりに体育館の中でもできるようアレンジして実践しています。

アイオレシートには目的、準備物、手順、対象年齢、留意点が細かく書かれており、初めてでも実践しやすく、たくさん活用しています。アイオレシートを見ることによって、ゲームのマンネリ化も防げますし、新しいゲームをつくることもできるようになりました。

晴れの日、雨の日、暑い日、寒い日…。自然は毎日違うからこそ面白い。改めて「ああ、自然ってこんなに楽しいんだ！！」と思うことができました。大人になり、指導する側になったからこそ、講習会に参加することは大切なことだと気づかされました。これからも多くの人に自然の楽しさを伝えていけるよう、様々な「新しい出会い」を探していきたいです。

● 遠藤 里美【えんどうさとみ】

自然学校キッズ隊のようちえん（サポーター）

1995年宮城県生まれ。学生時代にボランティアとして、子どもたちのキャンプに参加。「子ども×自然」に魅了され、野外の生活に飛び込む。主に宮城県の子もたちと活動している。

指導者にとってのARTと自然



中丸 信吾

自然の中に入っていくと、普段の都会の生活ではあまり使っていない種類のアンテナの感度がぐっと高まり、素直に自然の美しさや素晴らしさを感じ取れるような気がします。

それと同時に、心がすっと軽くなるような、何とも言えない柔らかい気持ちになります。また、山に登って頂上に立った時、目の前に広がる素晴らしい景色は達成感と爽快感と疲労感が入り混じることによって、自分だけの特別な感じのする景色に変わるような気がします。自然の中に身を置くと、感性が大きく刺激されるのでしょうか。

一方、自然は常に変化していて、同じ状況は一瞬たりともありません。川の流れて目を向けると、一見いつも同じように流れて見えるかもしれませんが、じっくり見てみると川の流れて絶えず変化していることに気づきます。同じ景色は二度と見ることはできません。

このような自然の一期一会な部分に、美しさや素晴らしさを感じるのでしょうか。

私は指導者として野外活動を行っていますが、野外活動の面白さや素晴らしさもまた、自然と同じように感性への刺激と一期一会な部分にあると思っています。

特にキャンプは自然（フィールド）の状況や参加者（キャンパー）、プログラム、指導者によって全く異なったものになります。例え、同じような天候で同じスタッフが同じプログラムを展開したとしても、参加者が変わればキャンプの色は変わ

ります。言い換えれば、キャンプの色はフィールド・キャンパー・プログラム・指導者のかけ算で無数に広がるものといえると思います。

そのため、キャンプはよく作り上げるもののだと言われます。私たち指導者は、二度と存在することのない目の前のキャンプを、フィールドとキャンパーとともに作り上げ、そこに関わる人々の感性を刺激しようとしています。

このようにキャンプを作り上げること、そのものが指導者にとってのARTといえるのではないかと思います。

今回、執筆いただいた方々も、「自然」から強くインスパイアされ、それぞれ立場でARTと自然の接点に導かれたのだと思います。

ARTというと、芸術家だけの特別なものであるかのように感じますが、芸術的な感性は人間が本来持ち合わせているものだと思います。自然の中に身を置くことで、感性が大いに刺激され、それぞれにとってのARTとの接点に導かれるのでしょうか。

● 中丸 信吾 [なかまる しんご]

順天堂大学スポーツ健康科学部 野外教育研究室 助教
日本教育科学研究所自然体験活動推進委員

1978年生まれ。千葉県出身。順天堂大学大学院スポーツ健康科学部研究科博士課程修了。助手・非常勤講師を経て、平成26年より現職。