



ふれあいゲーム

梵珠少年自然の家

1 活動のねらい

- ・グループで協力しながら活動することにより、仲間意識を高めることができます。
- ・参加者の実態に応じたコースを選択することにより、無理なく楽しみながら野外活動ができます。
- ・CP(チェックポイント)を引率者が行うことにより、参加者との親近感をより深めることができます。

【教科への対応】 小学校：体育など

2 活動の概要

3コースから実施するコースを選択し、各CP(チェックポイント)の課題(3~5カ所程度)を解決しながら楽しむゲームです。なお、CPには「首から課題をぶら下げた引率者」を配置し、参加者とふれあいつつ安全管理も行う体制で実施します。

- (1)人数 160人以内
- (2)対象 幼児~小学2年生
- (3)期間 4月下旬~11月上旬
- (4)時間 30分~1.5時間
(説明・準備10分+活動20~70分)
- (5)場所 自然の家活動エリア
- (6)経費 無料
- (7)指導 実施方法等について、自然の家職員が説明(直接または間接指導)を行う。



<チェックポイントの様子>

3 準備物

団体	救急薬品
個人	汗ふきタオル、帽子、軍手、運動しやすい服装
自然の家	鉛筆、カードホルダー、ピブス、得点カード(裏面地図)、課題(首下げ)、課題で使う用具一式、スズメバチ用殺虫剤、無線機(8台まで)

4 引率者の役割分担

役割名	内容
代表責任者	1名。責任者として自然の家に残り、全体の総括、指揮、連絡にあたる。
スタート・ゴール	1~2名。それぞれのS・Gから時差式でスタートさせる。
各CP担当者	3~5名程度。各CPの課題を首からぶら下げて運営する。コースの道案内や安全管理も併せて行い、CP通過後は、本部に無線で連絡する。 ※引率者の人数に応じてCPの箇所を調整する。
パトロール	必要に応じて数名。コースを巡回し、安全と事故防止に努め、緊急時に対応する。

5 活動の流れ

	内 容
説 明 準 備	<ul style="list-style-type: none"> ・ルール、安全管理、服装（長袖・長ズボン・帽子・軍手）について説明 ・鉛筆、カードホルダー、ピブス、得点カードの貸出、配付 ※CP担当者はこの間に所定の場所へ移動し、課題・用具等の準備をする。
活 動	<ul style="list-style-type: none"> ・3～5分間隔の時間差でスタート (パトロール係は巡回指導) ※幼児などは、引率者がついて一緒に回る。 ・各CPを回り、課題の解決をする。 <p>【コース設定例】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①キャンプ場コース（約20～30分） ※キャンプセンター発着。 ②営火場コース（約40～60分） ※キャンプセンター発着。 ③友情のかいだんコース（約50～70分） ※自然の家発着。 <p>課題は、幼児用、小学校低学年用を準備しているが、オリジナルの課題を準備してきて実施することも可能である。また、得点を意識せず、楽しむことを目的とする場合は、得点カード等を配布しないで実施することも可能である。</p>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・得点カードの回収、採点、集計、順位の発表など ・ふりかえり、借用物品を返却（無線機は事務室へ返却）

ふれあいゲーム

チェックポイントE-1

★けん玉チャレンジ★
梵珠チャカポコけん玉に
挑戦！2人以上できたら
高得点ゲット！

【得点】

2人以上できて 10点
1人のみできて 5点
全員チャレンジした1点

青森県立梵珠少年自然の家

6 実施上の留意点

- ・当日、自然の家職員と引率者全員で、事前確認を行う。（ルール、担当者の役割など）
- ・参加者の健康状態を把握する。

7 安全に実施するためのポイント

- ・部分的に急斜面などを登り降りするので、軍手の着用を推奨する。
- ・熱中症対策のため、十分な水分補給をさせる。
- ・危険な動植物（クマ、ヘビ、ハチ、ウルシ）への対処方法について確認する。
- ・待機場所には必ず引率者が常駐し、安全管理を行う。

8 エリア地図



【改訂ポイント】

- ・対象を幼児～小学2年生とし、コースを簡易なものとした。
- ・得点カードの利用も任意とし、ゲーム感覚で行えるようにした。