


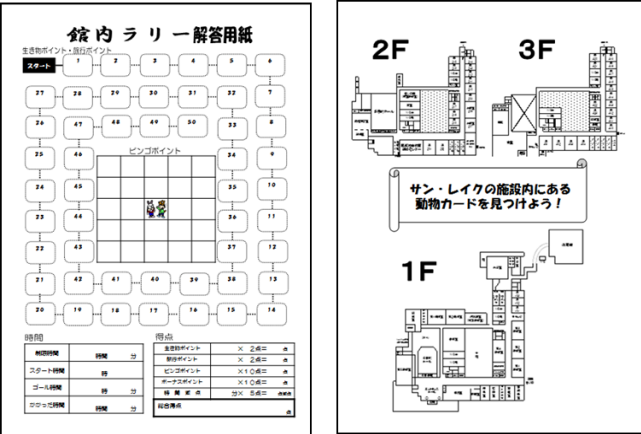




4. 屋内活動

No.	401	キャンドルのつどい			
概要	仲間とろうソクの炎を囲み、ゲーム、ソング、ダンス、スタンツなどを行います。また、研修のまとめとして行うこともできる。				
内容	人数(人)	~200人	時間	2時間	
	対象	フリー	時期	通年	
	場所	多目的ホール・体育館・第1・第2創作室			
	指導形態	自主活動 ・ <u>職員による事前の説明のみ</u> ・ 職員による直接指導			
	安全管理	引率者による、火の管理・監督(消火まで)。また、点火時の安全指導・管理。			
ねらい	○なかまと共に過ごす喜びを味わい、友情を深める。 ○グループごとに、準備・片づけや活動することで協力する心、思いやりの心を育てる。 ○火の神秘さや大切さに気付くことができる。				
準備	施設から貸出	・営火長等の衣装 ・ワイヤレスアンプ ・ワイヤレスマイク ・CDデッキ ・延長コード ・中央燭台 ・個人用燭台 ・音楽CD ・ペンライト ・活動資料			
	団体で準備	・活動しやすい服装 ・スタンツ等で必要なもの <教材として注文するもの> ・ろうそく(大)5~6本程度 ・ろうそく(小)1人1本			
	確認事項	・集いの流れについては、各団体で事前に確認をしておく。(事務室に参考資料あり) ・進行や役割分担、スタンツ等の事前準備を、必要に応じて行っておく。			

	内容	留意事項
活動前	○引率及び研修者の一部で、職員といっしょに「キャンドル打ち合わせ」を行う。この時、借用物の確認をする。また、キャンドル同士の点火や消火の仕方を確認する。 (16時30分から30分程度)	○準備担当10名程度必要。 ○準備時には、職員が、燭台、片付け方、ろうソクの消火後の置き場所等の確認を行う。 ○当日複数の団体がキャンドルのつどいを行う場合は、所が場所を指定する。
活動の説明	○必要に応じて、キャンドルのつどいの目的・流れなどを説明する。	
展開	 <p>(プログラム例)</p> <p>第1部 採火の儀式</p> <p>※ 儀式なので、静かな雰囲気の中で行うことが多い。各団体で、進行・BGM等は、自由に行う。</p> <p>※ 研修で、手作りろうソクを作る活動を行ってもよい。</p> <p>第2部 絆の火 (スタンツやゲーム等)</p> <p>各グループごとのスタンツ(出し物) ※研修中や事前準備で時間をとって準備されることが多い。</p> <p>レクリエーション</p> <p>※ 第2部は、楽しい交流の場。進行係が、スタンツ、レク等のプログラムを考え、参加者の思い出の場に。</p> <p>第3部 送火の儀式</p> <p>中央燭台の火を参加者の燭台のろうソクに分火する。その際に、研修の思い出を語り合うこともある。</p> <p>※ 儀式なので、静かな雰囲気の中で行うことが多い。各団体で、進行・BGM等は、自由に行う。</p> <p>研修者退場後、片付け。</p>	○ 終了後、片付けを行い(火の確認等)、事務室に連絡し、職員の点検を受けること。 ○ 購入したろうソクは、使用后団体で持ち帰ってもかまわない。 ○ 利用団体は、健康状態の把握に努め、特に留意しなければならないことがあれば事前に相談すること。 ○ つどいの流れは、団体独自の流れで進める。(事務室に、参考資料あり) ○ ろうソクの代わりにペンライトへの変更が可能。(ペンライトは貸出可) ろうソクは、団体制作のオリジナルでもよい。ただし、持ち込んだろうソクは、使用後は持ち帰る。 ○ 片付けに関しては、事前の説明の通りにおこない、消火は安全に留意して行う。

No.	402	館内ラリー			
概要	館内マップを見ながら、館内にある生き物カードを探し当てていく。				
内容	人数(人)	～50人	時間	1時間	
	対象	フリー	時期	通年	
	場所	館内			
	指導形態	自主活動 ・ <u>職員による事前の説明のみ</u> ・ <u>職員による直接指導</u>			
	安全管理	引率者による監視(ポイント及びその周辺)と職員による巡回			
ねらい	○友だちと協力し、仲良くゲームを楽しむことができる。				
準備	施設から貸出	・バインダー ・えんぴつ ・ボールペン ・解答用紙 ・館内マップ ・腕時計			
	団体で準備	○活動しやすい服装			
	確認事項	○グループ(～5人程度)分けを事前にしておくと良い。 ○対象にあった解答用紙を選ぶ。また、団体で準備されたクイズ等の使用もできる。その場合は事前に相談する。			

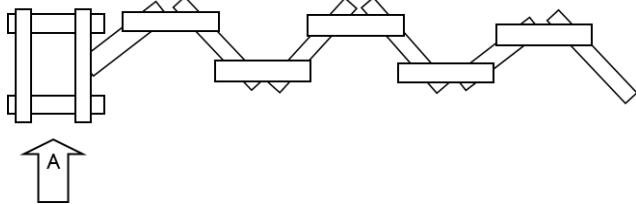

		内 容	留 意 事 項
前	活 動	○グループ編成を事前に考えておく。	○対象に合わせて解答用紙を変更する。
展 開	説 明	○館内ラリーについての説明をする。 ・館内をめぐる時のマナーなどについて伝える。 ・進み方として、地図をたよりに生き物カードを探し、解答用紙に生き物の名前を書いていくことを確認する。 ・制限時間を意識して活動するために、各班に時計を貸し出す。 ・得点の付け方について確認する。	○研修室、宿泊室の中にはないので、子どもがうっかり研修中の部屋をあけないように説明をきちんとしておく。屋外には生き物カードがないことを知らせておく。
	活 動	①集合する。 ②館内ラリーの説明を聞く。 ・注意事項(ろうか)は静かに歩く。 ・得点の説明を聞く。 ③グループごとに一齐にスタートする。 ・地図をたよりに生き物カードを探す。館内を仲間と協力して回る。 ④全員ゴールした後、答え合わせをする。 ⑤まとめをする。 ・感想発表など	○得点を競い合うことだけでなく、ゲームをみんなで楽しむことも大切にする。 ○引率者は要所要所に立つようにする。必要に応じて児童と一緒に回る。 ○引率者は、活動中は自分の周辺での安全を含め、見守りを行う。 ※職員は様子を見て回る。
		○解答用紙・地図	○生き物カード
			

No.	403	宝さがし			
概要	探検マップに記された場所を順番に見つけたり、宝箱の鍵を探し出したりする。最後に宝箱の中のパズルを完成する。				
内容	人数(人)	8~40人	時間	1~2時間	
	対象	幼~小2	時期	通年	
	場所	館内			
	指導形態	自主活動 ・ 職員による事前の説明のみ ・ 職員による直接指導			
	安全管理	引率者による監視(ポイント及びその周辺)と職員による巡回			
ねらい	<p>○友だちと協力し、仲良くゲームを楽しむことができる。</p> <p>○地図を使って課題を解決し、仲間の大切さに気づく。</p>				
準備	施設から貸出	・宝箱(鍵) ・箱(ピース入り) ・パズル台 ・パズルシート ・名札用ストラップ ・探検マップ ・探検カード ・シール			
	団地で準備	○活動しやすい服装			
	確認事項	○4グループで実施する。 ○引率者は担当職員と実施方法や監視体制、安全管理等について事前に確認を行う。			





	内 容	留意事項
活動前	○担当者で打ち合わせをする。	○4グループに分けておく。 ○各グループにつき引率者を決めておく。
活動の説明	○グループで行動することを伝える。 ○「探検マップ」にある12か所を順番に見つけて、鍵の箱を見つけたら、それを持って出発点にもどる、などルールを説明する。 ○ろうかを歩くときのマナーを伝える。	○研修室、宿泊室の中にはないので、子どもがうっかり研修中の部屋をあけないように説明をする。屋外にも渡り廊下にも無いことを知らせておく。
展 開	<p>○4グループで並ぶ。</p> <p>○各グループに、「探検マップ」を1つ、「探検カード」を1人1枚ずつ渡す。「探検カード」は、名札用ストラップで首からかける。</p> <p>○活動の説明を聞き、活動を始める。</p> <p>○「探検マップ」にある12か所を見つける。1階、2階、3階それぞれ4か所を見つけるごとに、引率している大人は、子どもが持つ「探検カード」にシールを貼る。</p> <p>○4チームみんなそろったら、宝箱をあけて、中に入っているパズルのピースを協力してはめる。</p> <p>○宝箱の中のパズルのピースをグループのメンバーと協力しながらはめる。</p> <p>○パズルが完成したら、振り返りをして終わり。(記念撮影の時間等にしてもいい)</p> <p>※時間や人数に応じて、活動の変更も可能</p> <p>○短時間バージョン①…4つのグループになり、鍵の入ったそれぞれの箱を探す。少人数ならば1グループで4つの箱を探す。後はパズルの活動。</p> <p>○短時間バージョン②…パズルの活動のみ。</p> <p>○人数が多いときには、シートをつけてパズルを完成させる。</p> <p>○人数が少なかったり、対象年齢が低かったりする場合は、シートを外して、裏側のパズルを利用して活動する。その際、最後にパズルを一斉に裏返して完成させる。)</p>	<p>○探検マップと名札用ストラップは回収。探検カードは持って帰ってもらう。</p> <p>○対象に合わせて課題の出し方は工夫する。</p> <p>○ゲームをみんなで楽しむことを主眼とする。</p> <p>○引率者は、活動中は自分の周辺での安全を含め、見守りを行う。</p> <p>※職員は様子を見て回る。</p>


No.	404	<h1>カプラ</h1>			
概要	KAPLA(カプラ)を使って、積み上げ競争や作品制作活動を行う。				
内容	人数(人)	2~150人	時間	1~1.5時間	
	対象	フリー	時期	通年	
	場所	体育館・多目的ホール・第5研修室 等			
	指導形態	自主活動 ・ 職員による事前の説明のみ 職員による直接指導			
	安全管理	グループごとの場所の指示と引率者による監視、職員による巡回			
ねらい	〇ルールを守ったり、チームで作戦を考えたりして活動を行いながら、仲間との交流を深める。				
準備	施設から貸出	・カプラ(1000ピース)、メジャー(記録計測用)・イス・カプラの本(作品例)・ストップウォッチ			
	団体に準備	活動しやすい服装			
	確認事項	・カプラは現在、12箱所有している。1グループに1箱のカプラが活動しやすく望ましいことから、12グループ以下でグループ分けしておくが良い。			




	内 容	留意事項
活動前	〇活動場所にカプラを移動しておく。 (常時、第1倉庫に保管) 〇グループ編成の確認。1グループに1箱が望ましい。	〇安全に行えるようグループの場所を指示しスペースを確保する。
活動の説明	〇片づけ方の説明をはじめに行う。 〇積み上げ競争の説明から始める。	
展 開	<p>★積み上げ競争(計測用メジャー、椅子準備)</p> ①グループ練習(5分) ※グループで積み方を話し合う ②積み上げチャレンジ1回目(制限時間5分)→記録計測・発表 ③積み上げチャレンジ2回目(制限時間5分)→記録計測・発表 ④記録発表(最高記録、総合記録など) ⑤感想発表・片付け ・積み上げ競争(2018年の日本記録 14m80cm) ・ナイアガラの滝に挑戦 <p>★ナイアガラの滝</p> ①基本の組み方を確認 ※長さは団体の人数に応じて  <p>②みんなで協力しながら、積み上げていく。 ③大きさ、高さをみんなで確認する。 ※記念撮影をしてもよい ④上図Aの部分外して崩す。 →きれいに組んであれば最後まできれいに崩れる。 ⑤感想発表・片付け</p>  <p>★自由に制作活動</p> ①本を紹介し、本の中から作ってみたいものを選んだり、参考にしたりする。 ★ふりかえり	〇積み上げ競争では、どんな積み上げ方をすれば良いかグループで相談したり、グループ同士で意見交換をしあったりすると良い。 〇引率者は、活動中は自分の周辺での安全を含め、見守りを行う。 ※職員は様子を見て回る。

No.	406	<h1>キンボール</h1>			
概要	直径122cm、重さ約1Kgのボール(キンボール)を使い、サーブやレシーブを繰り返し、得点を競い合うゲーム。				
内容	人数(人)	12~40人	時間		2~3時間
	対象	小5以上	時期		通 年
	場所	体育館			
	指導形態	自主活動 ・ 職員による事前の説明のみ ・ 職員による直接指導			
安全管理	引率者による、参加者の観察。状況に応じては、職員と情報交換。				
ねらい	○心身の健康・体力の保持・増進を図る。 ○ルールを守ったり(工夫したり)、チームで作戦を考えたりしてゲームを行いながら、仲間との交流を深める。				
準備	施設から貸出	・ボール・専用ゼッケン・得点版・エアーマシナリ・デジタイマー・ゼッケン			
	団体で準備	・体育館シューズ・タオル・水分補給用の飲料			
	確認事項	・3グループ対抗でゲームを行うことから、1グループを4人以上6人以下にするよう確認する。			


	内 容	留意事項
活動前	○用具の準備・準備運動をする。 ・ボール、得点板、ゼッケン等 ○3グループに分ける。ゲームは各グループ4人で行うことを説明。	○キンボールを機械を使って空気を入れ膨らませる。
活動の説明	<p>○[ゲームを始める前に] 試合開始前にまず、各チームのメンバーは、チームカラーを示すゼッケン(ピンク、ブラック、グレーのいずれか)を着用する。サーブ権は、各チームのキャプテンがじゃんけんで決める。 [ゲームの進め方]</p>  <p>①3人でボールを支え、コール後にプレイヤーの1人がボールをヒットします。</p> <p style="text-align: center;">↓</p>  <p>②コールされたチームは、ボールが床に落ちる前にレシーブします。</p> <p style="text-align: center;">↓</p>  <p>③ボールを床に落とさないようにチームメイトと協力し、3人でボールを支えます。</p> <p style="text-align: center;">↓</p>  <p>④今度はレシーブチームがヒットチームになり、コール後にプレイヤーの1人がボールをヒットします。</p> <p>・反則やプレーに失敗があった場合に、他の2チームに各1点が与えられます。ゲームは3セットマッチで、各セットは15分を基本としますが、参加者の体力や研修時間を考慮し短くてもかまいません。 ・2セット目からは、最も点数の低いチームがサーブ権を得、ゲーム開始となります。勝敗は3セットマッチの総得点で競います。</p>	<p>○各セットの時間や、セット数、休憩などは、その時の実態を考慮して、決める。 ○味方のメンバー全てがサーブの瞬間にボールに触れていなければならない。1人のプレイヤーが続けて2回サーブできない。サーブの前に必ず「オムニキン」という言葉とレシーブチームの色を言ってから行う。相手の色をコールするのは、サーブチームの誰か1人がする。ボールは床に着く前に上に向かって飛ばすか、まっすぐ飛ばすか、頭上に飛ばすかしてボールの直径の2倍以上飛ばさなければならない。 ○ボールが床に着く前にボールを捕らえなければならない。レシーブするチームは身体のどの部分を使ってボールをキャッチしてもかまわない。ただし、つま先でのキックは怪我やボールの破損につながるため禁止とする。ボールのナイロンカバーや口の部分をつかんでレシーブしてはならない。</p>
活動の展開	○ルールに従って、ゲームを実施する。 ○まとめ ○ふり返り	○審判など、足りない時には、参加者同士でセルフジャッジできるようにする。

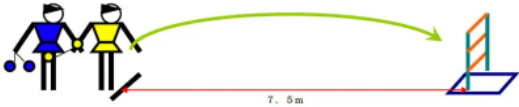
No.	407	ペタンク(室内、屋外)			
概要	発祥はフランスで、ヨーロッパでは盛んに行われている。 ペタンクはビュットと呼ばれるプラスチックの小さな玉を基準にして、より近くにボールを投げて得点を競う。				
内容	人数(人)	2~72人	時間	1~2時間	
	対象	小3以上	時期	通年	
	場所	多目的ホール、第5研修室、体育館、グラウンド等			
	指導形態	自主活動 ・ 職員による事前の説明のみ ・ 職員による直接指導			
	安全管理	引率者による、参加者の観察。状況に応じては、職員と情報交換。			
ねらい	○心身の健康・体力の保持・増進を図る。 ○ルールを守ったり、チームで作戦を考えたりしてゲームを行いながら、仲間との交流を深める。				
準備	施設から貸出	屋外用 8組 (つどいの広場) 室内用 6組 (第3倉庫)			
	団体で準備	・タオル・水分補給用の飲料(・体育館の場合:体育館用のシューズ)			
	確認事項	○参加者人数、活動時間を考え、チーム分け、対戦方法を考える。			


	内 容	留意事項
前活動	○ 用具の準備、説明(ルールなどの確認)・チーム分けをする。 ○ いろいろな投げ方をしてみる。(練習)	○ボールが硬いので、投げる練習をするときは、前に人がいないようにする。
活動の説明	・ゴム製(屋外はスチール製)のボールを投げ、ビュットという目標球にどれだけ近づけるかで得点を競う軽スポーツで、助走なしでボールを投げるので老若男女誰でも一緒に楽しめる。チームワークと正確なコントロールが決め手になる奥の深いスポーツである。 ・通常はトリプルス(3対3)で行うが、場合によってはダブルス・シングルスで行う。 ・トリプルスは各自2個ずつ、ダブルスは各自3個または2個ずつ、シングルスは各自3個ずつのボールを持つ。 ・規則は、日本ペタンク協会競技規則に準じる。 【ゲームの進め方】 ①ビュットを投げる先行チームをじゃんけんなどで決める。 ②サークル内からビュットを投げる。サークルからビュットまでの長さは6mから10mであれば試合を開始する。 ③ビュットを投じた先行チームがボールを投げる。 ④後攻のチームがボールを投げる。 ⑤ビュットから遠い方のチームがビュットに近くなるまで投げる。 ⑥投げるボールがなくなると後のチームのボールがなくなるまで投げる。投げる玉がなくなれば1メーヌ(1セット)終了。得点を計算する。得点が高い方のチームが次のビュットを投げる。 得点は13点を先に取った方が勝ちとなる。(11点方法もある)	
展開	○ルールに従って、ゲームを実施する。 ○まとめ ○ふり返り <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>室内ペタンク</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>屋外ペタンク</p> </div> </div>	○審判など、足りない時には、参加者同士でセルフジャッジできるようにする。

No.	405	チャレンジ・ザ・ゲーム			
概要	特別な体力や技能を必要としない、やっておもしろく、見て楽しい、しかも健康づくりに役立つ記録に挑戦するゲーム。				
内容	人数(人)	2~60人	時間	2~3時間	
	対象	小1以上	時期	通年	
	場所	体育館・多目的ホール			
	指導形態	自主活動 ・ 職員による事前の説明のみ ・ 職員による直接指導			
	安全管理	事前の打ち合わせ、健康観察と引率者、職員による観察			
ねらい	○心身の健康・体力の保持・増進を図る。 ○互いに声を掛け合い協力しながらゲームを楽しむとともに、仲間との交流を深める。				
準備	施設から貸出	キャッチング・ザ・スティック、リングキャッチ、ロープジャンプ用ロープ、ネット・パス・ラリー用ネット、デジタルタイマー、サークルジャンプ、ドッジボール、バンブーダンス用竹セット、電子ホイッスル			
	団体で準備	運動ができる服装、体育館で行う場合上履き			
	確認事項	○参加者の実態に合わせて、活動内容(ゲーム)を2~4つ程度決める。 ○ゲームの種類数に合わせて、グループ分けする。 ○引率者は担当職員と監視体制、安全管理等について事前に確認を行う。			

	内 容	留意事項
活動前	○引率者とゲーム内容の確認。	○配慮すべき参加者の確認。 ○健康観察 ○体育館で行う場合は気温と湿度の測定により必要な措置をとる。
活動の説明	○用具の準備に合わせ、片づけについても説明をする。 ○活動内容、ルールについて説明する。 ・活動が4つあれば4グループに分かれてローテーションしながら行う。 ・1つのゲームについて(練習3分・本番①5分、練習3分、本番②5分)といった時間配分で実施する。 ○各ゲームを実際にやってみせながら説明する。	○ルール説明は、引率の方にも手伝ってもらいながら、実演をする。 ○ゲームの結果については、他チームとの比較よりも、自分たちの結果の伸びに注目していくことを伝える。
展開	①用具の準備、準備運動 ②説明(実演)を見て、ゲームの仕方を知る。 ③チャレンジ・ザ・ゲームをする。(2~4種目を実施) 「ロープ・ジャンプ」 ・回しているロープに複数人が入り、全員そろって何回跳べるか挑戦する。 「グループ・バンブー・ダンス」 ・竹を打ち付けるリズムに合わせて、バンブーダンスを行う。グループで失敗せずに何回飛べるかを競う。 「キャッチング・ザ・スティック」 ・10人が横一列に並び、位置を変えながらスティックを倒さずに何回キャッチできるかを競う。 「リング・キャッチ」 ・10人で輪を投げ合い、全員で何回キャッチ(受け渡し)できるかを競う。競技は3回までできる。 「ネットパスラリー」 ・ネットにボールを載せてもち、ペア2組で向かい合い、ネットの上のボールを交換する。時間内の成功回数を競う。 「スピード・ラダーゲッター」 ・ボールを投げて、すべてのラダーにどれだけ早くかけられるかを楽しむ。 その他の種目もあります。 ④まとめ ・感想発表等	○適宜、ウォーミングアップをしてから行う。 ○ホワイトボードに結果一覧表をつくり、結果を書き込む。 ○職員による観察を適宜行い、健康状態の把握に努める。  


No.	408	ラダーゲッター			
概要	ひも付きボールを投げて、ラダーに引っかけて、得点やスピードを競い楽しむゲーム。				
内容	人数(人)	~40人	時間	1~2時間	
	対象	フリー	時期	通年	
	場所	多目的ホール、体育館、第5研修室			
	指導形態	自主活動 ・ 職員による事前の説明のみ ・ 職員による直接指導			
安全管理	引率者による、参加者の観察。状況に応じては、職員と情報交換。				
ねらい	ルールを守ったり、チームで作戦を考えたりして活動を行いながら、仲間との交流を深める。				
準備	施設から貸出	ラダーゲッターセット(3セット)			
	団地で準備	水分補給用の飲料、(体育館の場合:運動靴)			
	確認事項	グループ分けをしておく。(2~3グループ)			


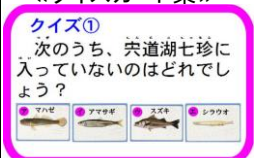
	内 容	留意事項
活動前	<ul style="list-style-type: none"> ○グループを分けておくと良い。 ○必ず投げる練習をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ボールが硬いので、投げる練習をするときは、前に人がいないようにする。 ○コントロールがつきにくいので、下手投げで安全にボールを投げる。
活動の説明	<p><ルール></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ラインからラダーまでの距離は7.5mとする。 ・投げ方は、アンダースローとする。 ・2チームで行う。先攻が、手持ちの3つのボールを連続で投げる。投げ終わったら、後攻が、同じく3つのボールを連続で投げる。 ・一番上のバー:3点。真ん中のバー:2点。一番下のバー:1点。地面にバウンドしてバーに引っかかる:5点。とする。 ・このプレイを繰り返し、21点先取した方を勝ちとする。21点を超過してしまった場合は、その点数が無効となり、オーバーした前の得点から始めなくてはならない。 ・ゲームは、シングルス戦(1人対1人)、ペア戦(2人対2人)、チーム戦等で行います。 	<ul style="list-style-type: none"> ○一般的なゲームの他に、チャレンジゲームの一つとして、スピードラダーゲッターもある。これを行っても良い。 ○研修団体の年齢や体力等により、距離を短くするなど工夫することもできる。
展 開	<ul style="list-style-type: none"> ①準備 ②ルール説明 ③ゲーム ④片付け 	

No.	409	ロープワーク			
概要	ロープワークについて学び、そのスキルを使って、はしご作り等をする。				
内容	人数(人)	~40人	時間	1~2時間	
	対象	小5以上	時期	通 年	
	場所	多目的ホール・体育館・艇庫・創作室 第5研修室・エントランス			
	指導形態	自主活動 ・ 職員による事前の説明のみ ・ 職員による直接指導			
安全管理	引率者は、はしご等の作成後、それを昇降する際の安全管理を職員と連携して行う。				
ねらい	○ロープワークに関する知識や技術を習得する。 ○学んだ技術を活かして、はしごなどを作り、仲間と協力する気持ちを養う。				
準備	施設から貸出	・練習用ロープ・はしご用角材・セーフティマット・子ども用ヘルメット			
	団体で準備	水分補給用の飲料、(体育館の場合:運動靴)			
	確認事項	・湖面活動ができない場合や2航海する場合の裏プログラムとして行ってもよい。			

	内 容	留意事項
活動前	○グループに分かれる。	
活動の説明	○ロープワークの説明 ・ロープワークの有用性を伝える。(こんな時に使えるよ。) ・紐靴の紐のチェックなど(立て結び or 本結び)	
展 開	○ロープワークを練習する。 ・「本結び」・「巻結び」・「てこ結び」などの基本的な結び方を練習する。 ・ほどこきを練習する。 ・練習した結びをつかって、縄ばしごを作る。 ○はしごの作り方を説明 ○はしごを設置。(角材 各班5~6本) ○はしごを登る。(マット使用・子ども用ヘルメットの着用) ・艇庫: サバニの船台の上まではしごを使って登る。 ・多H: 2階に登る/タッチする。 ・体育館: ギャラリーの途中まで登る。 ・エントランス: 2Fの欄干まで登る。 ○まとめ	・はしごを設置するときは、一はしごにつき2名体制で行う。上で引き上げる役と下で指示をする役割とわかるとよい。(安全管理上) ・研修者が登り降りする際、引率者は職員の指導のもと安全管理に努める。



No.	410	宍道湖の生き物発見ゲーム			
概要	館内にある宍道湖の生き物カードを探し当てていく。				
内容	人数(人)	2~50人	時間	1.5~2時間	
	対象	小3以上	時期	通年	
	場所	館内			
指導形態	自主活動 ・ 職員による事前の説明のみ			職員による直接指導	
安全管理	引率者による見守り(ポイント及びその周辺)と職員による巡回				
ねらい	○友だちと協力し、仲良く生き物カードを探すことができる。 ○生き物についてのクイズに答え、宍道湖の生き物に対する関心や理解を深める。				
準備	施設から貸出	・パンダー ・えんぴつ ・ボールペン ・解答用紙 ・腕時計 ・クイズカード集(全10問) ・生き物カード(館内に常設 全30枚) ・クイズのヒントカード集(A6サイズ 全30枚)			
	団体で準備	・活動に適した服装(歩きやすい靴など)			
	確認事項	・グループ(~5人程度)分けを事前しておくが良い。 ・対象にあったやり方を選ぶ。 ・引率者は担当職員と実施方法や監視体制、安全管理等について事前に確認を行う。			

	内 容	留意事項
活動前	○グループ編成を事前に考えておく。	○対象に合わせてやり方を変更する。
活動の説明	○やり方 ≪共通(初級編)≫ ・制限時間内に館内を巡り歩き、生き物カードを探す。 ・生き物カードを見つけたら、名前を解答用紙に書いていく。 ・ゴールしたら、答え合わせをし、見つけて正解した分の得点を計算。 ≪中級編≫ ・生き物カードに記載されている解説文(クイズのヒント)も読んでおく。 ・ゴールしたら、答え合わせをし、見つけて正解した分の得点を計算。 ・さらに、クイズカード集を受け取り、クイズに挑戦(ヒントカード集あり)。 ≪上級編≫ ・生き物カードに記載されている解説文(クイズのヒント)も読んでおく。 ・ゴールしたら、答え合わせをし、見つけて正解した分の得点を計算。 ・さらに、クイズカード集を受け取り、クイズに挑戦(ヒントカード集なし)。 ○得点のつけ方 ≪生き物得点≫は、カードを見つけたら得点。(10点×全30枚) ≪クイズ得点≫は、クイズに正解したら得点。(20点×全10問) ≪時間得点≫は、制限時間内にゴールできたら100点。 (ただし、「1分遅れる毎に5点減点」)	○出発前に必ず伝える事項 ・生き物カードは、研修室、宿泊室の中、屋外も渡り廊下にはない。 ・研修室、宿泊室には立ち入らない。 (うっかり研修中の部屋をあけないように探す場所をきちんと説明して伝える。) ・ろうかは静かに歩く(走らない)。 ・全部見つからなくても、制限時間内にグループのメンバー揃ってゴールする。 ・得点や早さを競い合うことだけでなく、ゲームをみんなで楽しむことも大切にする。 ・得点の付け方。 時間得点の減点があるので、グループ毎に特にゴール予定時刻を確認してから出発。
展開	①グループごとに集合する。 ②説明を聞く ・めあての共有 ・注意事項(館内をめぐるときの、注意事項やマナーなど) ・やり方(ルール、得点の付け方、制限時間など) ・道具の貸し出し ③グループごとに一斉にスタートする。 ・仲間と協力し、館内を歩いて生き物カードを探し回る。 (探す順番は、カードの番号順でなくてよい) ・見つけたカードの生き物名を解答用紙に記録する。 ④グループごとに、全員ゴールした後、クイズに答える。 ・クイズカード集を借りる(中級編・上級編)。 ⑤全チームが帰ってきたら、答え合わせをする。 ⑥まとめ(振り返り、感想発表など)	≪解答用紙≫  ○活動中の監視体制 ・引率者は要所要所に立ち、自分の周辺での安全監視を行う。 (必要に応じて児童と一緒に歩いて回る。) ・職員は適宜、巡回を行う。 ○グループ数が多い場合 ・グループ毎に分散してスタートしてもよい。 例)最初に探す階を指定する。 例)スタートする時刻をずらす。 (探し回る所要時間は変えない) ≪クイズカード集≫ クイズ① 次のうち、宍道湖七珍に入っていないのはどれでしょう?  ≪ヒントカード集≫ ①モロゲエビ 