


| | | |
|--|---|--|
| 31 音のオリエンテーリング<立山ジョイ・フレンド1④> | | |
| ～夜のナイトゲームとしておすすめ中のおすすめ！～ | | |
| 主なねらい ◎自然の中でのゲームの楽しさの体感 ◎感覚の向上 ◎グループ意識を高める ◎個の活躍と承認のチャンス ○友とのきずなを強める | 適 期 | 4月～11月 |
| | 所要時間 | 50分間程度 (時間を決めて実施も可能) |
| | 対 象 | 小学校中学年～ |
| | [例] 音の出る物 |  |
| 準備物 | 学校・団体 | |
| | 音の出る物（指導者の数：例参照） （必要に応じて時計） 夜の場合ライト；グループに一つ | |

1 ゲームの説明

- ① 指導者が音の出るものを持ち、あさぎりの森、こもれびの森、常設サイト、みはらしの森、スキーゲレンデ（場合によってはトントンの森も可）など、かもしか広場より下のキャンプサイトに散らばる。
 - ② 30秒から1分に1回、音を出す。グループでその指導者を見つけだし、カードをもらう。指導者が、カードに500点、400点、300点、200点、後100点のカードを持ち、手渡す。
- ※指導者を見つけるとき、大きな声でその指導者を呼び出すコールを事前に決め、それを大声で叫んでいくと聞こえた指導者が自分の音をならす。例えば「2枚目の〇〇先生」「足の長い△△さん～ん」など。グループ毎にメモさせてもよい。（オススメです）

2 ゲームの約束

- 時間について
 - ・制限時間は、30分程度です。制限時間がきたら集合、集計します。
 - ・時計を見て集まるか、笛で合図します。
- その他
 - ・けがの防止のため、走ってはいけません。

3 バリエーション

- 指導者の何人かは課題をもっている。（以下は例）
 - ・〇〇へ行って来る。
 - ・〇〇を何個取ってゴールに行く。
 - ・次の人まで、話したらいけない。
 - ・あめをおやつであげる。
- 指導者がいないとき、各班の班長やゲーム係を活用する。
- 指導者のサインを暗号文にして宝捜しの要素を加える。