

23	立山ジョイ・フレンド1（解説） ～グループの協力で取り組む野外ゲーム～	適 期	4月～11月
		所要時間	1. 5時間～3時間程度 (時間を決めて実施も可能)
主なねらい ○友とのきずなを強める ○グループで協力する ◎グループへの所属意識を高める ○個の活躍と承認のチャンス		対 象	小学校中学年～

「立山ジョイ・フレンド」は、ゲームをクリアすることが主目的ではなく、クリアするための話し合い、振り返る活動を繰り返すことで、コミュニケーション能力や協力性などを高めることが目的です。

<基本的な流れ>

- ①各ゲーム前の作戦会議
- ②途中やうまくいかないときの意見交換
- ③各ゲーム終了後の振り返り

この活動プログラムは、森の中で他の人と協力して、ゲームを楽しむ活動です。1. 5時間～3時間の設定時間の中でいくつかの 野外ゲームから内容を選択して実施します。

また、この活動は、ジョイ・フレンド2（森の中でのエンカウンター的ゲーム）の前段の活動として行うと、ジョイ・フレンド2でグループの結束力や協力関係が高まります。また、ジョイ・フレンド2の後に行う流れもおすすめです。

1 この活動のゲーム例

- ①金塊さがし（指導者は金塊を森の中にランダムに置き、参加者は探す範囲を分担して、2～3人1組で森を探し回るゲーム）
- ②ぼくらは地球探検隊（指導者が森の中のものを採取し、シートに並べる。参加者は全く同じものを森の中から採取してくるゲーム）
- ③森のかくれんぼ（指導者がある範囲内にいくつかの人工物を置き、何個見つけられるかというゲーム）
- ④音のOL（ナイトゲーム）（やや動的）（指導者が鳴り物をもって森に入り、30秒に1回程度鳴らせる。参加者は音源を捜し、何人の音源と出会えるかを競うゲーム）
- ⑤林間立ち木とり（2人1組で、つないだ手を離さずに木にヒモを結びつけるゲーム）

2 ゲームの選び方

参加者の実態に応じて、ふさわしい難易度のゲームを選んだり、ルールを変更したりして、その活動でどんな力をつけたいかよく精査してから臨んでください。指導者の目的や意図を参加者にしっかり伝えたり、活動後に一緒に振り返ったりする場を設定してください。

3 評価について

最後に総合成績として、キャンプファイヤー等の場で表彰する方法も一つです。これらのゲームでは、活躍した友達の様子や積極的だった班の理由などを振り返ることで、指導者の目的に応じたゲームの成果がより一層高まります。

学校・団体の担当者が各ゲームを指導することになります。担当者は、ゲーム内容を十分に把握した上で実施してください。指導方法が分からない場合は、職員にお尋ねください。事前に担当者の方に説明します。

24 金塊さがしく立山ジョイ・フレンド1①		～単純だけど楽しい！夜でも楽しめる～	
主なねらい ○友とのきずなを強める ○グループで協力する ◎グループ意識を高める ◎個の活躍と承認のチャンス	適 期	4月～11月	
	所要時間	40分間程度 (時間を決めて実施も可能)	
	対 象	小学校中学年～	
準 備 物	学 校 ・ 団 体		自 然 の 家
	野外活動のできる服装（必要に応じて時計）		金塊（河原の石にゴールドスプレーを塗ったもの：採集コンテナ2箱分）、一輪車、秤

1 ゲームの説明

(1) 準備：金塊を指導者が、あさぎりの森、こもればの森、（人数によっては、常設サイト、みはらしの森）の森の中に一輪車に金塊を乗せてバラバラとまいておきます。

※投げかけ

「ここ立山は、鋏崎山に佐々成政が黄金を隠したという伝説があり、今もその黄金を探している人がいるということです。さて、今日、その隠された金塊がこの森の中にたくさん落ちていますのです。その金塊をどこのグループが一番見つけて集めることができるでしょうか。みんなのグループの力を見せてください。」

- ・グループは、バラバラになっても構いません。（2、3人で一緒に歩き回ってもOK）落ちている金塊を拾い集めます。どこを探すかは、作戦タイムを取り、グループで相談します。
- ・制限時間内で見つけたつけた金塊をグループごとに集め、数を数え、秤で計量します。

勝敗は、個数と重さポイントで決まります。

個数ポイント：1個300点

重さポイント：100グラム100点に換算して、重さポイントを計算します。

		
配置する金塊の数を数えて	準備として指導者が森にまきます	
		
懐中電灯を持って夜も楽しいな	金塊をゲット	グループごとに計量

2 ゲームの約束

(1) 時間について

- ・制限時間は、20分程度です。制限時間がきたら集合、集計します。
各グループで時計を見て集まるか、指導者が笛で合図をして集合します。
集合後、見つけ具合を見て、延長時間を決めます。その場合は、ポイント数を2倍に設定します。

(2) 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

- このゲームをもう少し動きのあるゲームにするために、時間による変動相場制にします。
 - ・ 個数ポイントは、同じですが、重さポイントが変動していきます。
開始から5分間は、交換率500%
5分を過ぎて10分まで交換率200% 10分から15分まで交換率150%
15分から終了まで交換率100% 終了後の再採集は300%
 - ・ 各班が集計場所に並んでいる時も時計は進み、自分の金塊を秤に乗せた時点の時間が、レートの基本時間になります。
 - ・ 時間があれば、個数ポイントを10倍にして、見つけ残しを探すこともできます。
 - ・ 計り終わった金塊は、グループごとに集め、最後に個数ポイントを足し、総計を出します。

学校・団体の担当者の方は、金塊を置いた場所、数などを把握しておき、回収できたかを確認してください。金塊は確実に回収し、片付けることをお願いします。

25		ぼくらは地球探検隊<立山ジョイ・フレンド12> ～キャンプ場のサイトや森を使ったゲーム（夜のナイトゲームとしても行えます）～	
主なねらい	◎友とのきずなを強める ○グループで協力する ◎グループ意識を高める ○個の活躍と承認のチャンス	適 期	4月～11月
		所要時間	40分間程度 (時間を決めて実施も可能)
		対 象	小学校中学年～
準備物	学校・団体	自然の家	
	注意深く探せば見つかる物15個程度 ホイッスル	ブルーシート（2m）四方形程度の物 または、ずんどう鍋	



ゲームの説明

準備： 周囲を歩き回って、注意深く探せば見つかる物を15個ほど（葉の形が特徴的な葉、いくつか穴のあいている葉、木の実、種子、動物の糞など）をあさぎりの森、こもれびの森、常設サイト、みはらしの森、ゲレンデの森の中から見本を一つずつ集めます。

①「今から、皆さんは、太陽系の外の惑星から地球にやってきた探検隊になってもらいます。」
「みなさんは、未知の地球のいろいろなものを採集し、自分たちの星に様々なサンプルを持ち帰るといふ指名をうけています。」

「さて、ここにみなさんが集める見本がこのシート（なべ）の下にあります。今から見本をみなさんに解説します。解説が終わるとまた、シートをかけてしまいます。」

「皆さんは、班で協力してその特徴を覚えて、森の中から見つけ出してください。見つけたら、一つだけとって来てください。班に一つだけです。」

「さがす範囲は・・・・・・・・・・・・・・・・です。」

「時間は、約20分（範囲や見つけやすさで15分ほどでもよい）です。時間が来たら笛を吹きます。戻ってきてください。」

「それでは、見本を見せます。」

②ゲームの評価は、いくつ見つけることができたかで行います。

③振り返りとして以下の点で話を聞きます。

- ・それらの物がどのようなところに多く見られたか。
- ・それらの品物と似ているものがなかったか。
- ・何を見つけるのが大変であったか、容易であったか。
- ・初めて感じたこと、発見したこと、不思議に思ったこと。

26 森のかくれんぼく立山ジョイ・フレンド1③> ～キャンプ場のサイトや森を使ったゲーム～		
主なねらい ○友とのきずなを強める ○グループで協力する ◎グループ意識を高める ○個の活躍と承認のチャンス ○生物擬態等について関心をもつ	適 期	4月～11月
	所要時間	30分間程度 (時間を決めて実施も可能)
	対 象	幼児～
準備物	学校・団体 野外活動のできる服装、筆記用具 (必要に応じて時計)	自然の家 森のかくれんぼ人工物一式 (約30個) 記入用紙 (グループに1枚)、 解答 (指導者用)



スタッフでセッティング



つり下げた人工物(軍手)

1 ゲームの説明

ボール、スプーンなど、30個程度の人工物を指導者が、不動棟からトントンの森への小道(40mぐらい)、あさぎりの森、こもれびの森の下の方などの決められた範囲の木にぶら下げたり、置いたりします。(10グループ程度の場合までは、順番に探しに行くようにします。)

○「この小道のすぐ脇に、人工のものが30個ほど木にぶら下げられたり、地面に置かれたりしています。班で協力して、見つけて頭で覚えてきてください。ここに戻ってきたら、記入用紙を渡しますので、記入してください。」

○「見つけてもそれを動かしたり、隠したりしてはいけません。見て覚えるだけです。グループでの相談は、小さな声でしてください。」

※時間がある場合は、全ての班が終わった後にもう1回見つけに行くといよいでしょう。

2 ゲームの約束

(1) 時間について

森の下で範囲を決める方法では、制限時間を15分程度にします。制限時間がきたら一回集合するようにしておきます。各グループが時計を見て集まるか、指導者が笛で合図をして集合します。集合後、見つけ具合を見て、延長することもできます。

(2) その他

元々あった人工物も答えとして認めます。

3 評価

- ・答え合わせの時に、全員で隠されたものを確かめながら行ってもよいでしょう。
- ・その場合、自然の中でどんな色のものが、どんな形のものが見つかりやすく、また、見つかりにくい意見聞くことをおすすめします。できれば、そのような視点で自然界の生き物について結びつけることも可能です。

4 バリエーション

2グループ対抗で、2つの森に違った人工物を子どもたちがセットして、お互いに見つけ合う。

27		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、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」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、笛で合図をします。
- 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、話してはいけない。
 - ・あめを渡す。
- 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。