

秋の野あそび

活動内容の紹介

※それぞれの活動の所要時間については直接お問い合わせください。

1 秋の里山をかけめぐろう・・・子どもたちの支援において

- ◇ 子どもたちを森の中に連れて行けば、自然に遊び始めます。子どもたちに何をさせようかとあれこれ悩むよりも、まず、野山に連れ出すことが大切です。
- ◇ 子どもたちがのってきたところで、さりげなく知っている草木の名前を教えてあげたり、わからなかったら子どもたちと一緒に名前をつけたりしてもいいですね。
- ◇ とにかく子どもたちの不思議発見のワクワクした気持ちの共感者となってください。
- ◇ そして、子どもたちが自然のものを手に取って遊び始めたら、それがネイチャーゲームやクラフトの活動導入の合図です。
- ◇ きんぼうの山を思う存分かかけめぐって、体いっぱい「秋」を感じていってください。

2 自然観察コースを歩こう・・・ゆっくりと自然を感じる

- ◇ 自然観察コースにそって散策していくと、実に様々な植物と出会うことができます。大人が気付かないものでも、視線の低い子どもたちは、興味深いもの、なんだか不思議なもの、神秘的なものなどをどんどん発見します。
- ◇ きんぼう秋さがしマップやカレンダーを参考に、いろいろな秋と出会ってください。MAP をコピーし、オリジナルな活動コースを設定するなどして子どもたちに持たせるのもいいですね。
- ◇ 自然観察コースは、「野あそび」に来る多くの子どもたちが通るコースです。まだ木についている葉や実は取らないでください。落ちているどんぐりを拾うときは、必要な分だけ拾ってください。よりたくさん子どもたちが「金峰の秋」を見て、さわって、感じられるようにしましょう。

3 ネイチャーゲームをしよう・・・ゲーム感覚で自然と楽しみ、分かち合う

- ◇ ネイチャーゲームでは五感をはたらかせ、自然のたくみさ、偉大さやすばらしさに気づくことができます。子どもたちの感性の芽を育むのに最適な活動です。また、友だち同士で気づきをわかち合うことにより、自然への感覚をいっそう深めることができます。

活動プログラムに、ぜひとり入れてみましょう。

(1)「フィールドパターン」

- ・ 森の中には不思議な形をしたものがいっぱい。きれいな星型だったり、アルファベットだったり・・・。さまざまな見方で、いろいろな形が発見できます。子どもたちの豊かな感性を感じることができるゲームです。

(2)「森の色合わせ」

- ・ 森に隠れているたくさん色を見つけるゲームです。子どもたちは、意外な場所にあっと驚くような色を見つけることもあります。さて、カードにあるすべての色が見つけれられるでしょうか。チャレンジしてみましょう。

(3) 「パッと見てゴー」

- ・ 指導者が自然の中から見つけてきたいいくつかのものを「パッと」見せます。グループのみんなと協力をして、同じものを探してきます。

(4) 「きせつ DE ビンゴ」

- ・ その時季に見られるものをビンゴカードに書き込みます。ぜひ、各団体でオリジナルのビンゴを作って楽しんでみてください。

4 虫をつかまえよう・・・秋の生き物と触れ合う

- ◇ 自然の家のグレンデには、ススキが群生し、バッタやコオロギがたくさんいます。トンボもいっぱい飛んでいます。網や虫かごをもってきて、「虫つかまえ」をしていってはいかがですか。

5 木の実・落ち葉を使ってクラフト・・・思い出を形に残す（別紙参照）

6 ちびっこ森のオリエンテーリング・・・低学年・幼児向けの野外活動コース：約90分

- ◇ 自然観察+ネイチャーゲーム+トレッキング+アスレチックの要素を取り入れた低学年・幼児向けのコースです。

☆自然を感じるプログラム

「森の宝探し」をしながら、自然観察。「サイレントウォーク」で森の音を聞き、「でこぼこの山道」をふみしめながら、がんばって山歩き。

☆アスレチックを体験するプログラム

もみの木広場周辺にあるアスレチックを体験。森の中で思い切り体を動かして遊ぶ。

「ちびっこ森のオリエンテーリング」の進め方

【準備するもの】

各学校・園で準備いただく物

- チャレンジカード=ひとり、1まいずつ持ちます。

カードは自然の家玄関にも用意してありますが、自然の家HP「各種活動の資料」のページよりダウンロードすることも可能です。穴をあけ、ひもを通し、首から下げられるようにすると便利です。

- カード用シール=「オリエンテーリング」にチャレンジしたときに、カードに貼るシールです。

マスは、幼稚園・保育園で使っているようなシールの大きさに作ってあります。

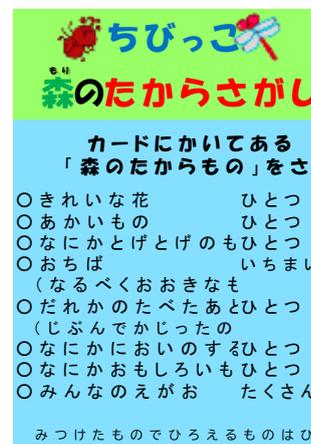
余っているシールなどでも代用できます。



↑カード表



「オリエンテーリング」にチャレンジしたらこの丸数字の上にシールを貼ります



↑カードうら（たからさがしカード）

○ 森の宝物入れ =ひとり1つ

ネイチャーゲーム「たからさがし」をしながらコースを進みます。森の宝物として拾ったものを入れる袋や入れ物を1つ持たせると、「自分が見つけた森の宝物」という実感を持ちながら活動できます。事前に、学校・園で、牛乳パック等で「宝物入れバック」を作って、それを使う、というような工夫もできます。

金峰少年自然の家に準備してある物

○ ちびっこ森のオリエンテーリングマップ=引率の先生方用

コースには案内の矢印が設置されています。

子どもたちはその矢印を手がかりに、コースをまわります。

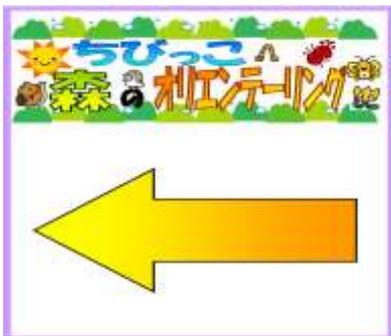
コースマップは引率の先生方が持ち、子どもたちが迷ったときに支援してください。

【進め方】

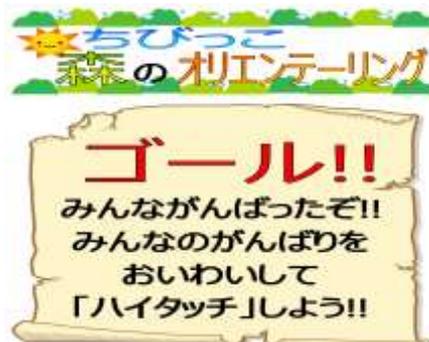
①初めに、全体に「オリエンテーリング」のやり方を説明します。

説明例 ※ () は説明の時に提示する物

- ・コース案内の矢印をたどりながら、オリエンテーリングをしていきます。
(コース案内矢印プレート)
- ・コースの中にある課題「オリエンテーリング」にチャレンジしながら、コースをまわります。
(「オリエンテーリング」プレート例)



↑ コース案内矢印



↑ だいぼうけんプレート例

- ②グループごと、または、全員一緒にコースをまわります。ゴール目指して、「オリエンテーリング」をスタートします。グループごとの活動であれば、3～5分の間隔をあけてスタートします
- ③1～8までの「オリエンテーリング」にチャレンジしたら、カードの番号のところにシールをはっていきます。
※クリアすることにこだわることはありません。特にアスレチックはできた、できないよりも、頑張ってチャレンジすることを大切にという考えでコース設定してあります。
「頑張ったね!! ペタッ!!」と貼ってあげましょう。
- ④グループで活動する際は、先生方が一人ずつグループと一緒に活動できるとベストです。
- ⑤ゴールした後「たからさがし」で見つけてきたものを発表し合います。

=必ずこのコースをフルで活用しなければならないということはありません。

ねらい、子どもたちの実態に合わせてコース調整してみたいかがですか=

- ☆ 歩く時間が長いので、途中場所を決めて、休憩しながら活動してもOK。
- ☆ 1日の活動であれば、コース半分を歩いたところで、お弁当開きをして、午後から残り半分をまわることも可能です。
- ☆ 学校・園のねらいにあわせて、コースの一部を使った活動もOK。
例) ・ゲレンデで虫とりをしたあとで、アスレチック部分だけを活用する。
・前半部分(展望台まで)をまわり、後半は広場を使って自由に遊ぶ。