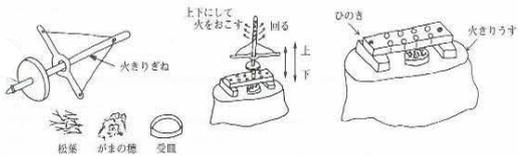
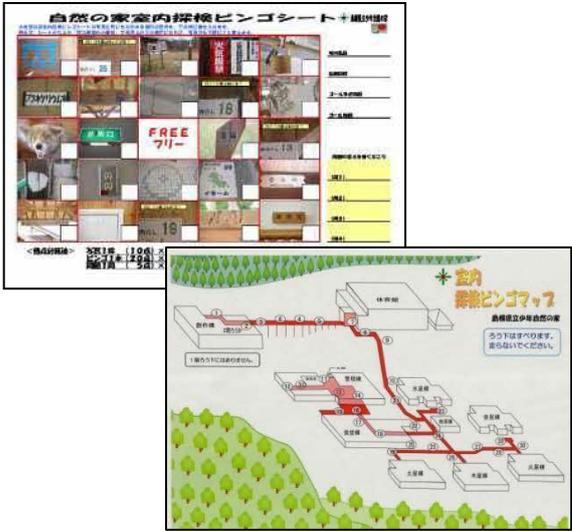
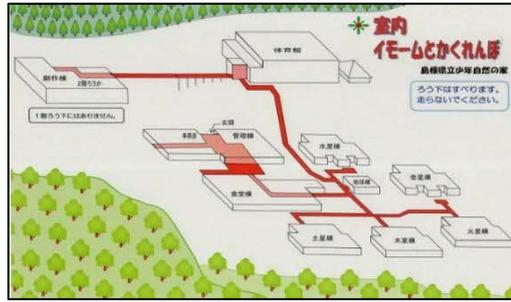


活動名		火おこし（マイギリ式）				
概要	○マイギリ式発火法により、グループ内で協力して火をおこす。					
ねらい	○グループで協力して作業を進めることにより、連帯感を深める。 ○古代人の生きる力にふれ、生きるための工夫に気づく。					
関連教科等	理科・社会・道徳・総合					
指導形態	①自主活動で実施，②職員は活動の説明のみ行う，③職員が指導を行う					
時期	通年	時間帯	いつでも	対象	中学年～	
場所	創作棟	人数	～180人 (3～8人/1班)	所要時間	1.5～2時間	
準備物	施設で準備できるもの			団体・個人で準備するもの		
	火おこし道具一式（24班分） ランプ			なし		
進め方・展開例						
内容			留意点			
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・人数，班の数，活動の進め方					
活動の説明	 <p>○マイギリ式の発火法について説明をきく。</p>			<p>○利用する道具と植物の紹介をする。 ・火きり板（檜） ・火きりぎね ・ガマの穂 ・松葉 ○けがややけどの注意を促す。</p>		
展開	<p>○グループごとに道具を準備する。 ・火おこし道具一式。 ○マイギリ式発火法で火種をつくる。 ・火きりぎねを火きり板の穴に合わせ、回転させておこる摩擦により火種をつくる。 ・ガマの穂を敷いた受け皿に、火種（黒い粉）をとる。 ○火種を炎にする。 ・溜まった火種から煙が見え出したら、松葉をかぶせ、火種に向かって真上から細く長く息を吹きかける。 ・炎がついたらロウソクに火をうつす。 ・皿の中の火種は、水の入ったバケツに入れる。 ○グループごとについたロウソクの火を一つにして、ランプに火をとる。 ○道具の片づけと清掃。 ・周辺に散らばったガマの穂や松葉を掃除する。</p>			<p>○補助者は火きり台の上に手を置かないよう気をつけさせる。</p> <p>○発火した炎で、前髪やまつげを焦がさないよう注意を促す。</p> <p>○受け皿の消火を確認する。</p>		
まとめ	○火おこし体験の感想を発表し合う。 ○ランプは友情の火として退所まで灯し続けることを告げる。（保管は、玄関入り口）					
評価	○グループで協力して活動ができたか。 ○古代人の苦労や生きるための知恵のすばらしさを感じることができたか。					
発展	○火おこしの火を炊飯活動やキャンプファイヤーなどの活動に連動させるとプログラム化につながる。 ○他の発火法を体験してもよい。（ヒモぎり式，きりもみ式など）					

【室内活動】

活動名		室内オリエンテーリング			
概要	○定められた時間内にグループ内で協力しながら、地図を頼りにエリア内のカードを探し出す。				
ねらい	○班の中で作戦を立て、協力しながらゲームを楽しむことができる。 ○方向、目印をもとに地図の見方がわかるようになる。				
関連教科等	体育・道徳・総合				
指導形態	①自主活動で実施、②職員は活動の説明のみ行う				
時期	通年	時間帯	日中	対象	幼児(大)～
場所	施設建物内	人数	～200人程度 (2人～/1班)	所要時間	1.5～2時間
準備物	施設で準備できるもの		団体・個人で準備するもの		
	地図、時計、バインダー、筆記用具		なし		
進め方・展開例					
内容			留意点		
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・人数、班の数、活動の進め方		○自主活動で実施の場合は、活動の進め方を確認する。		
活動の説明	○オリエンテーリングの進め方 ○地図の見方 ○指導者の場所の確認 ○時間、ペナルティの確認		○得点だけを追い求めるのではなく、みんなの協力が大切なことを伝える。 ○廊下は滑りやすいので、走らないように伝える。 ○班員が一緒に行動することを約束とする。		
展開	○作戦を立てる。 ○一斉に出発させる。 ※大人数の場合は時間差をつけるとよい。 ※班ごとに違うルートが望ましい。 ○本部で到着の班をチェックする。		○活動の時間は出発してから1時間30分位が目安。 ○指導者間の連絡を密にし(トランプ-使用可)、研修者を把握し安全と事故防止に努める。		
					
まとめ	○得点をあげたことだけを取り上げず、友達同士助け合ったことなどを発表し合う。				
評価	○班で作戦を立て、協力して活動できたか。 ○方向、目印などをもとにポイントを探すことができたか。				
発展	○各種追加ゲームなどを取り入れながら展開することもできる。				

活動名		室内探検ビンゴ				
概要	○班で自然の家施設内マップのポイントにある自然物や構造物を探し出し、ビンゴをつくりながら得点を競う。					
ねらい	○班の中で作戦を立て、協力しながらゲームを楽しむことができる。 ○方向、目印をもとに地図の見方がわかるようになる					
関連教科等	生活・体育・道徳・総合					
指導形態	①自主活動で実施、②職員は活動の説明のみ行う					
時期	通年	時間帯	日中	対象	低学年～	
場所	施設建物内	人数	～200人程度 (2人～/1班)	所要時間	1～2時間	
準備物	施設で準備できるもの			団体・個人で準備するもの		
	室内フィールドマップ、ビンゴシート、バインダー、時計、筆記用具			なし		
進め方・展開例						
内容			留意点			
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・人数、班の数、活動の進め方			○自主活動で実施の場合は、活動の進め方を確認する。		
活動の説明	○室内探検ビンゴの進め方 ○室内フィールドマップの見方 ○ビンゴシートの確認 ○時間の確認			○得点だけを追い求めるのではなく、みんなの協力が大切なことを伝える。 ○班員が一緒に行動することを約束とする。 ○廊下は滑りやすいので、走らないように伝える。		
展開	○作戦を立てる。 ○一斉に出発させる。 ※大人数の場合は時間差をつけるとよい。 ※班ごとに違うルートが望ましい。			○活動の時間は出発後、1時間30分位が目安。 ○指導者間の連絡を密にし（トランプバ-使用可）、安全と事故防止に努めるようにする。		
	①ビンゴシートの写真が、フィールドマップ内の1～31番のポイントのどこかにあるかをチェックする。 ②そのポイントの番号をビンゴシートへ記入する。 ○本部で到着の班をチェックする。					
まとめ	○得点をあげたことだけを取り上げず、友達同士助け合ったことなどを発表し合う。					
評価	○班で作戦を立て、協力して活動できたか。 ○方向、目印などをもとにポイントを探すことができたか。					
発展	○各種追加ゲームなどを取り入れながら展開することもできる。					

活動名	室内イモームとかくれんぼ					
概要	○班で自然の家の室内にかくされているイモームを探しだしその得点を競い合う。					
ねらい	○班の中で作戦を立て、協力しながらゲームを楽しむことができる。 ○方向、目印をもとに地図の見方がわかるようになる。					
関連教科等	体育・道徳・総合					
指導形態	①自主活動で実施、②職員は活動の説明のみ行う					
時期	通年	時間帯	日中	対象	幼～	
場所	施設建物内	人数	～100人程度 (2人～/1班)	所要時間	1～2時間 (事前説明を含む)	
準備物	施設で準備できるもの			団体・個人で準備するもの		
	マップ、時計、バイナダー、筆記用具			なし		
進め方・展開例						
内容			留意点			
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・人数、班の数、活動の進め方			○自主活動で実施の場合は、活動の進め方を確認する。(団体の代表者で事前にイモームのフィギュアをセッティングする。)		
活動の説明	○室内イモームとかくれんぼの説明 ○室内フィールドマップの見方 ○シートの確認・時間の確認			○得点だけを追い求めるのだけではなく、みんなの協力が大切なことを伝えたい。 ○班員が一緒に行動することを約束とする。 ○廊下は滑りやすいので、走らないように伝える。		
展開	○作戦を立てる。 ○一斉に出発させる。 ○本部で到着の班をチェックする。 ○答え合わせをして得点を計算する。 			○活動時間は出発後、1時間30分位が目安。 ○指導者間の連絡を密にし(トランシーバー使用可)安全と事故防止に努めるようにする。 		
まとめ	○シートをうめたことだけでなく、友達の良かったところや助け合ったことなどを発表し合う。					
評価	○班で作戦を立て、協力して活動できたか。 ○方向、目印などをもとにポイントを探すことができたか。					
発展	○各種追加ゲームなどと組み合わせて、発展させることができる。					

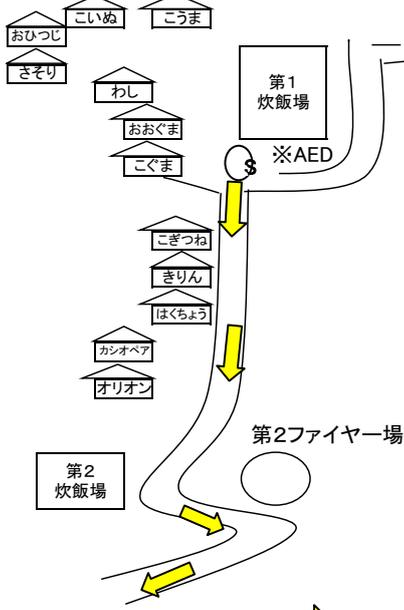
【室内活動】

活動名		室内肝だめし			
概要	○暗闇を利用して、肝だめしをする。				
ねらい	○勇気を出して夜の道を歩くことができるようにする。 ○みんなで励まし合いながら活動することでお互いの信頼感を深める。				
関連教科等	道徳				
指導形態	①自主活動で実施				
時期	通年	時間帯	夜（日没後）	対象	低学年～
場所	室内用肝だめしコース	人数	～200人程度 （～10人程度／1班）	所要時間	0.5～1.5時間
準備物	施設で準備できるもの			団体・個人で準備するもの	
	肝だめし用小物一式 トランシーバー、CDラジカセ、ペンライト			なし	
進め方・展開例					
内容			留意点		
活動前	○打ち合わせを行う。 ・実施の判断 ・物品の受け渡し（準備物参照）			○路面がぬれていて滑ったりガラスにぶつかる等危険がないかコースの状況を確認する。 ○活動の進め方を確認する。	
活動の説明	○肝だめしの説明。 ○コースの説明をする。			○指導者は明るいうちにコースを下見しておく。 ○何かがあったときの対応。 ○団体におけるルール。 ○階段や窓ガラス等で事故が発生しないよう、おどかさず場所に十分気をつける。 ○ゴールした後の予定を知らせておく。	
展開	○雰囲気の出る話をする。 ※活動資料「肝だめし用物語」ページ参照 ○グループ毎に出発する。 ○ゴール			○対象者の実態を十分考慮する。 ○間隔をみながら出発させるようにする。 ○トランシーバーを使う際はボリュームを絞っておくと雰囲気を崩さない。 ○驚いた研修者の安全を守る。 ○ゴールした後、ホッとした気持ちからケガが発生することがある。最後の地点では指導者をつけ、研修者の健康状態や人数を確認しておく。	
まとめ	○何が怖かったか、そのときの友達の励ましの言葉や友達のありがたさなど感じたことを発表し合う。 ○終了の時間がまちまちなのでまとめの時間を取ることが難しい。感じたことを書くことでまとめとしてもよい。				
評価	○勇気を出して夜道を歩くことができたか。 ○お互いに励まし合いながら活動することができたか。				
発展	○お化けから情報を聞き出しゴールをめざす等、グループで協力してやり遂げる形で行うこともできる。				

室内肝試しコース例(5コース)

AED(自動体外式除細動器)は事務室・第1炊飯場に置いてあります

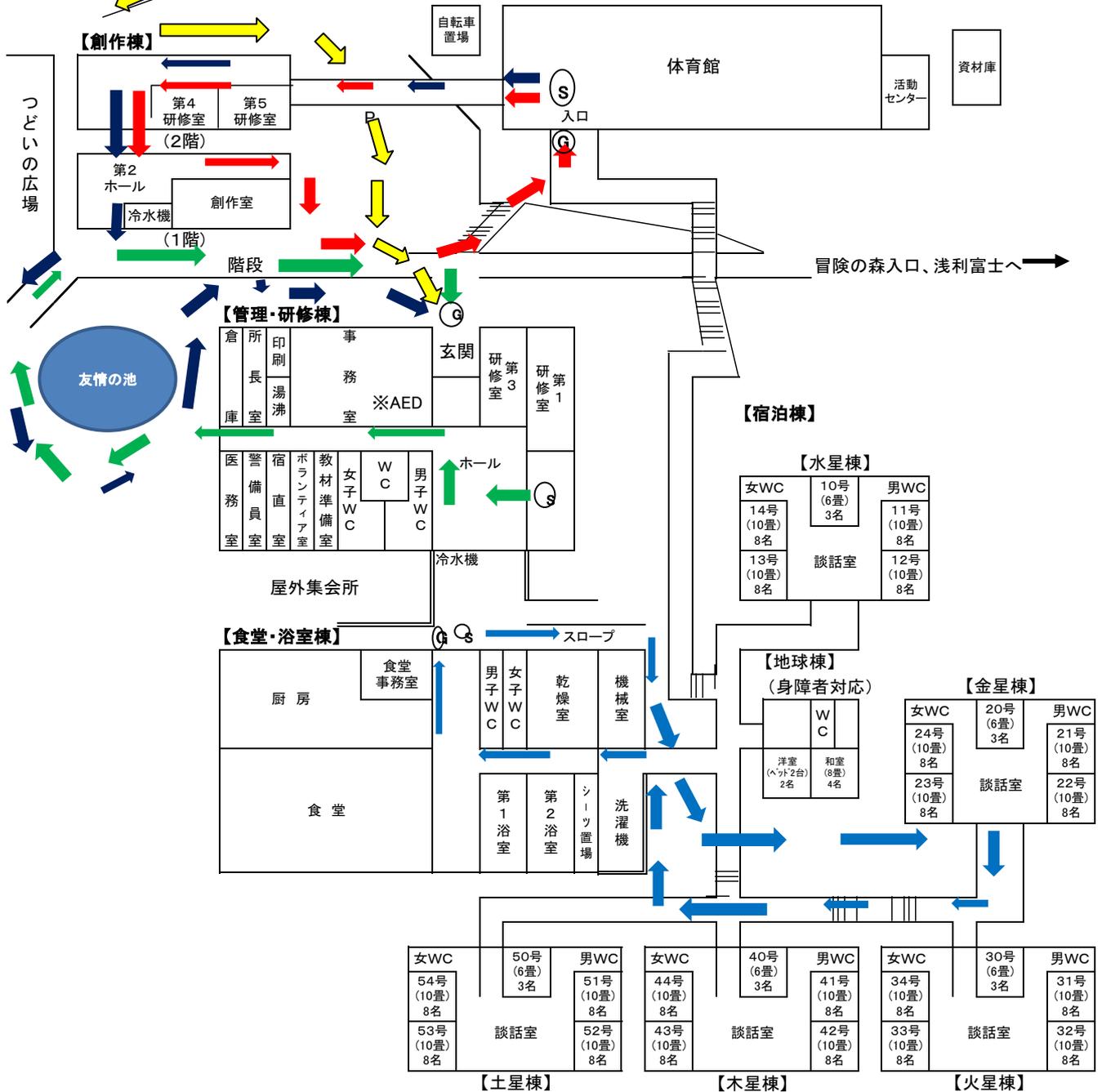
【ケビン棟・炊飯場】



複数団体が活動の場合、17:15打合せでご協議ください

- ➡ 第1炊飯場～創作棟裏～管理棟玄関(長いコース)
- ➡ 体育館～創作棟2F～創作棟1F玄関～友情の池周囲～掲揚台下階段～管理棟玄関(長いコース)
- ➡ 体育館～創作棟2F～創作棟1F～創作室前廊下～横出口～管理棟玄関
- ➡ 第1研修室～第1ホール～事務室前廊下～出口～友情の池周囲～管理棟玄関
- ➡ 屋外集会所～食堂棟前～地球・金星棟前の庭～火・木星前廊下～食堂棟中廊下～食堂棟外

◆注意事項◆ 他団体が第二ホールや体育館で活動している場合は、明かりが漏れます。そのことを考慮に入れてコースを設定しましょう。



室内肝だめしの注意事項

○ 他の活動に比べて、事故が起きやすい活動であることを十分認識して実施してください。

- ・ 夜間であること
- ・ 狭い室内を通る箇所があること
- ・ 雨天時に滑りやすいこと
- ・ 子どもたちが興奮状態になっていること

○ あらかじめ次のことを確認し、子どもたちに注意をうながしてください。

- ・ 指導者が隠れていて急におどかした時に、子どもたちが逃げる動線上に危険な物やガラスの扉などがいないか。
- ・ 床がぬれている場所はないか。
- ・ コース途上のドアは全て開いているか。
- ・ 隠れておどかさず場所は適切か。(階段の上から下に向かっておどかすのは危険です。子どもたちが逃げる際に足を踏み外します。)

○ これまでに起きた事故例

- ・ 階段上でおどかして、子どもが階段から転げ落ちた。
- ・ 逃げている際に、ガラスのドアがありぶつかってガラスが割れた。
- ・ ぬれた床を走って転んだ。

○ 室内肝だめし終了後は、ドアや移動させた物は元通りにしておいてください。

○ ぬれたカッパは、乾燥室（シーツ置き場の真向かいの部屋）で乾かせます。

- ・ 17：15の打合せで職員へその旨お伝えください。

○ 靴底は洗ってから宿泊棟に帰りましょう。

肝だめし用物語

◎はじめに

肝だめし出発時に、雰囲気盛り上げるための話として、自然の家にまつわるものを参考までに紹介します。出発前に怖い話をするか否か、また、どんな話をするのかについては、活動時間や、参加者の実態に即して、各団体で判断をしてください。

1 山猫さま

むかし、島根県のどこかの山に、山ノ上城という城があり、その山を降りてすぐの海岸には、海砂城という城があったそうです。当時、この2つの城の殿様はとても仲が悪く、戦を繰り返していました。ただ、海岸そばの海砂城は、船を使った外国との貿易で力をつけてきており、山ノ上城にとっては、とても苦しい戦いになっていました。

そんな時、山ノ上城の殿様は、その山の山神様に、「何とか戦で勝ち、民を守れるように」とお願いをしました。すると、どこからか猫の鳴き声が聞こえてきたかと思うと、目の前に美しい女があらわれました。その女は、城で私も暮らしたいと言ってきました。殿様は、その女に一目ぼれをし、すぐに結婚しました。料理も洗濯も、テキパキとこなし、とても優しい女で、城の側で子猫を拾ってきては、可愛がっていました。本当に何でもできる女で、特に天気を占う力は誰にも負けませんでした。

ある年の夏、その女は殿様に言いました。「もうすぐ台風が来ます。城が壊れないように準備をしましょう。そして台風が去ったらすぐに、海砂城に攻撃を仕掛けるのです。海岸そばにある海砂城は、災害によって大きな被害を受けるはずですから。」

それを聞いて、殿様はすぐに城の悪い部分を修理して、台風に備えました。それから間もなく台風がきましたが、女のおかげで山ノ上城は被害を受けませんでした。一方、海砂城は城のすぐ側まで海の水が押し寄せ、大きな被害を受けました。

そこで、山ノ上城の殿様はここぞとばかりに、海砂城に向けて総攻撃をしかけたのです。台風の被害で海砂城の兵士たちは元気がなく、山ノ上城の優勢のように思えました。

しかし、思わぬことが起こりました。海砂城の殿様が叫んだの

です。

「山ノ上城の兵士たちよ。ワシの味方をしろ。そうすれば皆に金10両ずつ与えるぞ。今こそ裏切ってワシの味方になるのだ！！」

その言葉を聞いた山ノ上城の家来たちは、何と、次々と裏切って海砂城の味方になり始めたのです。いつしか、山ノ上城の殿様はあたり一面、全ての兵士が敵になってしまいました。

言うまでもなく、殿様は為す術もなく命を落としました。戦が終わり、その夜、殿様の死を知った女は、悲しみと怒りに打ちひしがれていました。泣き崩れていた女に、ピカッと月明かりが当たりました。いつもの月明かりとはちがう青白い冷たい月明かりでした。その月明かりを浴びた女は、急に立ち上がり、何と大きな大きな山猫に姿を変えてしまいました。女は山猫の化身だったのです。

山猫は怒りにまかせて、殿様を裏切ったたくさんの家来たちを皆殺しにしました。

そして、殿様の亡き骸をくわえて、山の中へ戻り、静かにうずくまって硬い大きな岩となったそうです。

自然の家の周辺には、たくさんの石垣があったり、大きな岩があちらこちらにあります。ひょっとしたら、山猫コースにある大きな岩は、その山猫の岩かもしれない。

くれぐれも、肝だめしで友達をおいて先にすすんだりしないように……。さもないと……。

2 石見のドラキュラ伝説

まだ、自然の家がこの地にできていない頃の話です。

旅人が1人、大田の方から山道を急いでいました。昔は江津の街へ行くには、この浅利富士の峠を越えなければなりませんでしたが、山に登り始めるころには、辺りはすっかり薄暗くなっていましたが、どうしても早く江津の街へ行かねばならない用事があり、暗い夜道を急いでいました。

しかし、旅人が山頂まで登った時、数匹のコウモリが月明かりへ向かって羽ばたいていったかと思うと、それまで明るく照らしてくれていた月明かりに突然、黒い冷たい雲がかかり、辺りは真っ暗になったのです。急に寒くなり、旅人は恐ろしくなりました。まっくら闇の中を手さぐりで進んでいきながら、どこかに家は見えないか、必死に探しました。見回しても見回してもまっくら闇。ときどきコウモリが、足元からバタバタと飛び出して、幾度も背筋が凍りつく思いでした。それでもなお、すり足で草木を分けて行きながら見まわすと、遠い谷底の方に、ちらりと灯りが見えたのです。

「ああ、よかった。」とまた勇気が湧いてきて、凍えた体の最後の力を振り絞って、その灯りの見える谷底へ向かい始めました。灯りは林の中…草の間から、ちらちらと見えています。旅人は夢中で、その灯りをめざして、ほとんど一直線に山を降りていったのです。

そして旅人は必死の思いで、何とかその灯りのついた山小屋にたどりついたのです。すがる思いで、ドンドンと、戸をたたきました。

「泊めてください。火にあたらせてください。たのみます…。」

中からは、うんともすんとも返事はありませんでした。戸の隙間からのぞいて見ると、確かに囲炉裏の火が燃えており、人間らしき姿が見えました。なんだか、生臭いにおいがしたようにも感じましたが、早く火にあたりたくて、ドンドンと、戸をたたき続けながらどなりました。

「助けてくれー」

「だれかなあ？おらのことかな？」

と言いながら、その人は顔を上げました。「あっ！」というのと、旅人は目をまわしてその場へひっくり返りました。山小屋の中に

いたのは人ではなかったのです。耳まで裂けた真っ赤な口，口のまわりに血がついていました。二つの眼は，真っ赤に光っています。そう，それはコウモリ男だったのです！とたんに山小屋もコウモリ男の姿も，パッと消えましたが，目をまわしてひっくり返った旅人は，それを知りません。

どのくらい経ったのでしょうか。旅人は夜露が口に入って目をさしました。あのコウモリ男の顔を思いだすと，無我夢中で，大事な荷物もなんにも投げだし，転びながら，すべりながら，かけ出し，木にぶつかってひっくりかえったりしながら，一目散に逃げ出しました。

どこかから，水音が聞こえてきました。旅人はどうやら江の川の岸にたどりついたようでした。息も切れ，凍えた体には，もうほとんど力は残っていませんでした。月明かりが再び照らし始め，川の上流のほうに渡し舟らしき人影が見えました。こんな時間に人いるだろうかと思いつつも，無我夢中になって叫びました。

「助けてー」，「助けてー」

何とか渡し舟までたどり着き，川の方を向いたままの船頭らしき人の足にすがりつきました。

ゆっくりと振り向いたその船頭の顔は，耳まで裂けた口もとは血だらけで，目は真っ赤に光っていました。そう，あの山小屋にいたコウモリ男だったのです。

「そんなに慌ててどうなすった？そんなにこの川が渡りたいのかい??」

コウモリ男はそう言うと，川の方を指差しました。その川は江の川ではなく，どす黒い真っ赤な色をした川だったのです。何百匹ものコウモリが，その川の水を静かに飲んでいました。

それ以来，コウモリ男は「石見のドラキュラ」として恐れられ，夜中に浅利富士の峠越えをする者は，いなくなったそうです。

3 ドクロ会議

まだ、自然の家がこの地にできていない頃の話です。

この近くの山道を旅していた旅人が、日が暮れたので、森の中へ入って、大きな樹の下で弁当を食べて、旅の疲れでぐうぐうと眠っていました。

夜中に、何か話し声ができるような気がして、ふと目をさますと、大きな星が木の間越しに、青白く光っていました。

するとどこからか声が聞こえてきたのです。

「・・・・・・・・・・16日は、又兵衛だな。」

「そうか。何時に死ぬんだ？」

「朝の8時30分。」

「そうか。わかった。」

旅人は驚きました。又兵衛というのは叔父さんの名だったので、働き者だが、けちん坊の。そっと木の陰からのぞいてみると、星明かりでいくらか明るい樹々の下に、ぼうと黒い影があり、角のところにドクロのようなものが見えました。人がのぞいていることが分かったのか、ドクロはふっと姿を消してしまいました。

旅人は夜が明けると急ぎに急ぎました。村へ帰り着いたのは、ちょうど16日の、正午ごろでした。なにやら村人が集まって忙しそうにしていました。

「どがしたんかあ？」

「又兵衛どんが死にんさった。」

「あっ。なん時ごろだ？」

「朝の8時30分・・・・・・・・・・。」

それを聞くと、旅から帰った男は目をまわしてその場に倒れました。

次は都野津の人。大森銀山から帰るのに、急ぎに急ぎましたがとうとうこの山中で日が暮れてしまいました。都野津を目の前にしながら、真っ暗の山を下り、真っ暗の江川を渡るわけにもいきません。まだ10月半ばでそう寒いわけでもないのに、「まあ仕方ない」と木の下で野宿することにしました。そして、夜中、あの声を聞いたのです。

「・・・・・・・・・・23日は、おきみだ。」

「そうか。何時だ？用意の都合があるからな。」

「夜の8時30分。」

「そう遅くちゃこまるんだがな。」

「それなら午後4時。」

「よかろう。」

驚いて、飛び上がりました。おきみは、母親の名ではありませんか。それからその人はもう夜道をころびながら下り、江の川を泳いで渡りました。しずくをぼとぼと落としながら家に帰り着いた時。辺りはちょうど夜が明けていました。

「早かったの。」

といって母親のおきみが出てきました。その男はびっくりして、だいぶしてから、よかった、とやっと安心と喜びが湧いてきました。てっきり病気と思ったのに、元気だったからです。

ひとまずは安心したのですが、それから2日たち、3日たち…、母親のおきみは江の川にはまって死んでしまいました。ちょうど23日の午後4時ごろでした……。

それから——いや、例をあげるのはもう、よしまししょう。とにかく、ドクロの話がしだいに広がっていったのです。

ドクロは地獄からのお使いで、人の死ぬ時刻を告げるのだそうです。エンマ大王のお言いつけで、死の時刻を決め、それからそれを伝えるのです。誰にか？本人にです。一生を真面目に、懸命に働いてきた素直な人には、それが分かります。だから心静かにその準備をします。しかし大部分の人は、告げられていることに気づくことができないのです。やはり自分勝手だったり、欲ばりだったり、人に意地悪をしたりしていて、突然の死を迎えてしまうのです。

その森のあたりは、血の池地獄があったそうです。それで夜ふけに使いのドクロたちの集まりがあるのです。もちろん今も。

肝だめしの最中に、もし話し声が聞こえてきたら、その時は騒がないようにしてください。ひょっとしたら、ドクロたちの集まりの場所かもしれないから……。

活動名		カプラ (KAPLA)			
概要	○カプラと呼ばれる木の板を、積み上げたり並べたりして、思い思いに作品をつくる。				
ねらい	○想像力をはたらかせて、思い思いに作品をつくることができる。 ○仲間との協力により壮大なスケールのものをつくり上げることで、協調性を育む。				
関連教科等	道徳・総合				
指導形態	①自主活動で実施				
時期	通年	時間帯	いつでも	対象	幼児～
場所	第1・2研修室 体育館・創作棟・宿泊棟	人数	何人でも	所要時間	0.5～2時間
準備物	施設で準備できるもの		団体・個人で準備するもの		
	カプラ12セット (12000ピース)		なし		
進め方・展開例					
内容			留意点		
活動前	○打ち合わせを行う。 ・物品の受け渡し (準備物参照)				
活動の説明	○どのようなことができ、どのようなものができるか見本を見てイメージをつかむ。 ○みんなでカプラを並べたり、積み上げたりする練習をする。		○積み上げる高さや、並べた塀の長さを競ってみるのもよい。		
展開	○個人、グループ、または全体で作品づくりを楽しむ。		○決められた形はないので、団体のねらいや実態に応じて展開していくとよい。		
	  		  		
まとめ	○つくっているときに感じたことや、作品の特徴、感想などを自由に話し合う。 ○みんなで協力して片づけをする。				
評価	○自ら自主的に考えて取り組んでいたか。 ○仲間と協力して取り組んでいたか。				
発展	○活動と活動の空き時間に自由に楽しむこともできる。				

活動名		モルック			
概要	○レクリエーションの一環として気軽に楽しむ。 ○国際理解の一環としてフィンランドのゲームについて体験する。				
ねらい	○チームの一人一人がそれぞれ大事な役割があり、熱中して活動する中で、仲間との協調性を育む。 ○ルールや、マナーを守ることを学ぶ。				
関連教科等	体育・総合				
指導形態	①自主活動で実施、②職員は活動の説明のみ行う、 ③職員が指導を行う				
時期	通年	時間帯	いつでも	対象	中学年～
場所	体育館、第1・2研修室、 第5研修室、第2ホール	人数	最大72人 (6セット使用時)	所要時間	1～2時間
準備物	施設で準備できるもの		団体・個人で準備するもの		
	モルック最大6セット、1セットごとに、やり方説明書、ホームポジションカード、得点板、ロープ、三角コーン、バインダー、記録用紙、筆記用具、養生テープ		動きやすい服装、体育館シューズ（体育館使用の場合）		
進め方・展開例					
内容			留意点		
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・物品の受け渡し（準備物参照）		○自主活動で実施する場合は、説明書をもとに道具の取り扱いやルール、マナーについて確認する。 ○1チーム何人でもよいが、多いほど投げる回数は少ない。		
活動の説明	○ゲームのルールや進め方を、実際に活動しながら説明する。 ○注意事項を説明する。		○活動に慣れるまでは、自然の家スタッフが審判として、支援することもできる。 ○練習の状況や、ゲームの進行状況によって、ゲームの難易度を調整してもよい。		
展開	<p>○コートの広さを確認し、4隅に三角コーンなどの印を置く。 スキットルと投げる場所を決め、養生テープで印をつける。 投げる場所にロープを養生テープで固定する。</p> <p>① 「やり方説明書」を参考に2つのグループがゲームを試行する。 他の参加者は、それを見ながらルールを確認する。 ※ルールを知っている場合は、この過程は省く。 ※少年自然の家のローカルルールが含まれるので、協会ルールと異なる点あり。</p> <p>② 2グループごとにゲームを行う。時間が許す限り何ゲーム行ってもよい。</p>				
まとめ	○活動中に感じたことや感想などを自由に話し合う。 ○みんなで片付けや使った会場の掃除をする。貼付けた養生テープは、はがしておく。				
評価	○自分の活動に責任をもち、仲間への思いやりを持つことができたか。 ○決められたルールや、相手チームへのマナーを守ることができたか。				
発展	○利用者で臨機応変にルールを変更するなどして、難易度を調整するのもよい。				

少年自然の家 モルックのやり方説明書

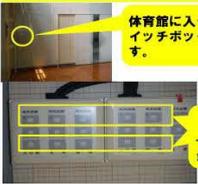
1. 何人、何チームでもできます。ただし、多いほど1人が投げる回数は減ります。
2. 使う道具
 - ① スキットル：1～12の番号のある棒。
 - ② モルック：番号のない棒、投げて使います。ただし、室内では、室内用の棒(黒)を使います。
 - ③ ロープ：投げる場所からスキットルまでの長さと同じ長さです。それぞれの場所を決めるのに使います。また、投げる場所に線を引くように置きます。
 - ④ ホームポジションの図カード：これを見てスキットルを並べます。
 - ⑤ 記録用紙とバインダー、筆記用具
 - ⑥ 得点表示板(2チーム分)。3チーム以上の場合は、記録用紙をもとに行います。
 - ⑦ やり方説明書(このシートです)
 - ⑧ テープ：ホームポジションに印を付けます。投げる場所を示すロープを固定します。
 - ⑨ フラットマーカー：4～6枚。ゲームエリアの広さを決めます。
 - ⑩ 収納用木製ケース
3. 記録係と得点表示係を決めます。その人が投げる時は、誰かが交替してください。
4. 投げる場所を決め、そこからロープの長さ分、離れたところにテープで印を付け、スキットルを決められた順(ホームポジション)で立てます。投げる場所に、ロープを置きテープでとめます。
5. ゲームエリアを決め、その隅にフラットマーカーを置きます。
6. ジャンケンなどで、どのチームから投げるか順番を決めます。
7. チーム内で投げる順を決め、最初の人からスキットルをねらってモルックを投げます。
8. **必ずソフトボールのピッチャーのように下から投げ**、野球のように投げてはいけません。持ち方は自由です。転がしてスキットルにぶつけてもいいです。線を完全に踏み越えて投げたら、ファールとなり、記録は0です。線を踏んでいるだけなら、ファールにはなりません。
9. **2本以上倒れたらその本数を得点に、1本だけ倒れたら書いてある数字を得点**にします。
10. スキットルが重なったりして、少しでも浮いている場合は、本数として数えません。投げた棒に重なっても同じです。
11. 得点の記録が終わるまでは、誰もスキットルにさわってはいけません。
12. 得点を記録したら、倒れたスキットルをその場所に立てます。数字の面を投げる人の方に向けるのがよいでしょう。

13. ゲームエリアから出たスキットルは、ホームポジションに戻して立てます。
14. 次のチームの人が投げます。入った得点をチームごとに合計していきます。**ぴったり 50 点になったチームが勝ちです。**ただし、その回で投げていないチームがあれば、続けて投げます。
15. **得点が 50 点を越えた場合は、合計得点を 25 点にもどして**ゲームを続けます。
16. もし同じ回に 50 点になったチームがほかにもあった場合は、スキットルをホームポジションに立て、代表者が 1 回投げます。倒した本数が多い方が勝ちです。同数の場合は、もう一度行います。代表者は、交替してもいいです。
17. 時間があれば、順番を変えてゲームを続けます。

※ これは、少年自然の家でのローカルルールです。日本モルック協会のルールにある「3 回無得点が続いたら負け」などのルールは適用していません。

活動名					
ボッチャ体験					
概要	○ボッチャを楽しみながら、誰もが安心・安全に楽しめるスポーツのよさを体感する。				
ねらい	○ボッチャ（障がい者スポーツ）について知る。 ○誰もが安心・安全に楽しめるスポーツのよさを体感する。				
関連教科等	体育・総合・道徳				
指導形態	①自主活動で実施，②職員は活動の説明のみ行う， ③職員が指導を行う				
時期	通年	時間帯	いつでも	対象	低学年～
場所	体育館 5研 第1・2研修室	人数	～40人	所要時間	1～2時間
準備物	施設で準備できるもの			団体・個人で準備するもの	
	ボッチャ 審判セット ボッチャ専用シート 投球補助具（ランプ）2セットまで			動きやすい服装，体育館シューズ	
進め方・展開例					
内容			留意点		
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・人数，班の数，活動の進め方			○コートのがさが狭くはなるが，第2ホールや第5研修室でも可能	
活動の説明	○「障がい」についてや，誰もが安心・安全に楽しむことについて考える。 ○ルールや，道具の扱い方について説明する。			○技術の習得状況や，ゲームの進行状況によって，ゲームの難易度を調整してもよい。	
展開	ボッチャのルール ①ジャックボールを投げる ②ジャックボールを投げた方がカラーボールを投げる ③もう一方のカラーボールを投げる ④ジャックボールから遠いカラーボールの方が投げる ⑤各6球のカラーボールを投げ終わったら点数計算			○スローイングボックスの数，投げる場所は実態に応じて決める。	
まとめ	○活動中に感じたことや感想などを自由に話し合う。 ○「だれもが安心・安全に楽しむ」ことについて改めて考える。 ○みんなで道具の片付けや会場の掃除をする。				
評価	○ボッチャ（障がい者スポーツ）について知ることができたか。 ○誰もが安心・安全に楽しめるスポーツのよさを感じることができたか。				
発展	○よりよい学びにつながるよう「だれもが安心・安全に楽しむ」ためのルールや活動内容について考えたり，臨機応変に変更したりする。 ○実際に普段から障がい者スポーツをされている方と交流する。				

活動名		車いすスポーツ体験			
概要	○車いすおにごっこや車いすラグビーゲーム等を楽しみながら、誰もが安心・安全に楽しめるスポーツのよさを体感する。				
ねらい	○車いすスポーツ（障がい者スポーツ）について知る。 ○誰もが安心・安全に楽しめるスポーツのよさを体感する。				
関連教科等	体育・総合・道徳				
指導形態	③職員が指導を行う				
時期	通年	時間帯	いつでも	対象	中学年～
場所	体育館	人数	～28人 (車いす14台)	所要時間	1.5～2時間
準備物	施設で準備できるもの			団体・個人で準備するもの	
	車いすバスケット用車いす14台、三角コーン、タイマー、電子ホイッスル、得点板、ピブス			動きやすい服装、体育館シューズ	
進め方・展開例					
内容			留意点		
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・人数、班の数、活動の進め方			※雨天時プログラムのみは実施不可 ○車いす14台を交替で使うので、1班7人以下×2班以上が望ましい。(活動しやすいのは4～5人班)	
活動の説明	○「障がい」についてや、誰もが安心・安全に楽しむことについて考える。 ○安全のための決まりや、車いすの乗り方やベルトの装着等について説明する。			○はじめはルールを厳しくしすぎずに楽しむことを大切にするとよい。 ○待っている人が何をするかを決めておくとよい。 ○技術の習得状況や、ゲームの進行状況によって、ゲームの難易度を調整してもよい。	
展開	○職員からの説明を聞き、車いすに乗ってみる。(2人1組) ・前進、後進、ブレーキ、曲がる、回転の基本の操作の練習をする。 ・体育館を回りながら操作に慣れる。 ○おにごっこ ・小さな凹凸でも、車いすでは衝撃が大きく、障がいになることを体感する。 ○おにごっこ ・楽しみながら、基本の操作に慣れる。 ○ボール慣らし ・パス練習をする。 ・時間があればチームごとにパス練習をする。 ○車いすラグビー風ゲーム ・4～5人班同士で対戦する。				
まとめ	○活動中に感じたことや感想などを自由に話し合う。 ○「だれもが安心・安全に楽しむ」ことについて改めて考える。 ○みんなで車いすや道具の片付けや体育館の掃除をする。				
評価	○車いすスポーツ（障がい者スポーツ）について知ることができたか。 ○誰もが安心・安全に楽しめるスポーツのよさを感じることができたか。				
発展	○よりよい学びにつながるよう「だれもが安心・安全に楽しむ」ためのルールや活動内容について考えたり、臨機応変に変更したりする。 ○車いすポートボール、車いすバスケット、その他の障がい者スポーツ（ボッチャ、ゴールボール、ブラインドテーブルテニス等）にも挑戦するとよい。 ○実際に普段から障がい者スポーツをされている方と交流する。				

活動名		体育館活動				
概要	○体育館で自由に活動をする。					
ねらい	○体育館の遊具等での体を動かす活動を通して、心身の健康を育む ○体育館での活動を通して、仲間との友情を育む。					
関連教科等	体育・総合					
指導形態	①自主活動で実施、②職員は活動の説明のみ行う					
時期	通年	時間帯	いつでも	対象	幼児～	
場所	体育館	人数	～200人	所要時間	1～3時間	
準備物	施設で準備できるもの			団体・個人で準備するもの		
	体育館遊具など			動きやすい服装, 体育館シューズ		
進め方・展開例						
内容			留意点			
活動前	○打ち合わせを行う。 ・活動内容の確認 ・注意事項の確認			○体育館シューズを必ず履くことを伝える。		
活動の説明	○体育館の使い方や注意事項を説明する。					
展開	<p>体育館</p>  <p>入口にアルコール消毒液があります</p> <p>○体育館シューズ(上ばき)をはいて使いましょう!</p>		<p>換気をしましょう!</p>  <p>体育館に入った左側にスイッチボックスがあります。</p> <p>一番上の「開」を押すと上の窓が開きます。下の「閉」を押すと閉まります。</p>		<p>体育館の遊具 <<太陽の壁>></p>  <p>※太陽の鼻より上には登りません ※飛び降り禁止です</p>	
	<p>体育館の遊具 <<ろく木>></p>  <p>黄色のテープより上には登りません ※飛び降り禁止です</p>		<p>体育館の遊具 <<なまけもの渡り>></p>  <p>※丸木の上は歩きません</p>		<p>体育館の遊具 <<ネットのぼり>></p>  <p>赤色のところはのぼってはいけません ※一度に10人まで使用できます</p>	
	<p>体育館の遊具 <<トランポリン>></p>  <p>※必ず1人ずつで使用! ※必ず指導者がそばにいないこと! ※危険な飛び方禁止! (宙返りなどは×)</p>		<p>体育館の遊具</p> <p>卓球台、縄跳び、ボール、輪投げ...自由に使ってください →きちんと片付けをしましょう!</p>  <p>バドミントン、ドッジビー、ソフトバレーボールは事務室にあります</p>		<p>体育館の遊具 <<ボルダリング>></p>  <p>※↑この上には登らない! ※上に人がいたら登らない! ※飛び降り禁止です</p>	
	<p>まとめ</p> <p>○活動中に感じたことや感想などを自由に話し合う。 ○みんなで道具の片付けや体育館の掃除をする。</p>					
	<p>評価</p> <p>○しっかり体を動かして活動することができたか。 ○仲間と仲良く活動することができたか。</p>					
	<p>発展</p> <p>○体育館にある遊具などを活用して、団体独自の活動プログラムを考えてみるのもよい。</p>					

活動名						キャンドルのつどい					
概要		○火を囲んで、歌ったり、ゲームなどをしながら温かい交流の場をつくる。									
ねらい		○仲間とともに過ごす喜びを味わい、友情を深める。 ○静かに自分をみつめ、自己を高めようとする心情を培う。 ○火の神秘さや火の大切さに気づかせる。									
関連教科等		音楽・体育・総合									
指導形態		①自主活動で実施，④外部講師による指導が可能(有料)									
時期		通年		時間帯		夜		対象		低学年～	
場所		体育館(～200人) 1・2研(～80人) 第2ホール(～80人) 第5研修室(～40人)		人数		～200人程度		所要時間		1～2時間	
準備物		施設で準備できるもの				団体・個人で準備するもの					
		放送用器具一式，テーブル，営火長衣装 大燭台，小燭台，ロウソク				スタンプ小道具 体育館シューズ（体育館で行う場合）					
進め方・展開例											
内容						留意点					
活動前		○打ち合わせを行う。 ・物品の受け渡し（準備物参照）				○外部講師による指導の場合は，活動内容について打ち合わせを行う。					
活動の説明		○キャンドルのつどいの流れ ○ロウソクの扱いについて （分火の仕方，消し方と後処理）				○静と動のメリハリをつけさせる。 ○分火は火のついていないロウソクを火のついているロウソクに近づけるようにする。					
展開		※特に決められた形式はない。それぞれの団体の実態を考慮して実施することが望ましい。 ○事前準備（会場） ・中央におく燭台を設置しておく。 ・ロウソクと燭台(皿)を会場に運んでおく。 ・その他必要なもの(放送用具など)を準備する。 1部 火をむかえる 2部 火をかこむ 3部 火をおくる				○必要な役割例。 ・火の神 ・営火長 ・火の守（営火長アシスタント） ・火の司（司会者） ・火の子（班編成による） ○ロウソクと燭台(皿)は事務室まで。 ○施設のものを利用する場合は準備前に貸出しカードを記入。 ※ 活動資料「キャンプファイヤー展開例」ページ参照					
まとめ		○余韻を大切にしたい。 ○楽しかったことやよかったこと，感想など自由に話し合う。 ○火の始末をきちんと行う。									
評価		○仲間とともに楽しく活動し友情が深められたか。 ○自己を表現することができたか。									
発展		○火の神秘の力により心静かに自己を見つめるには最も適した活動である。仲間との友情をねらいとするには最もポピュラーであるが，自己表現や自己を真剣に見つめ直すことに着目して実施することも有効である。									

光の芸術

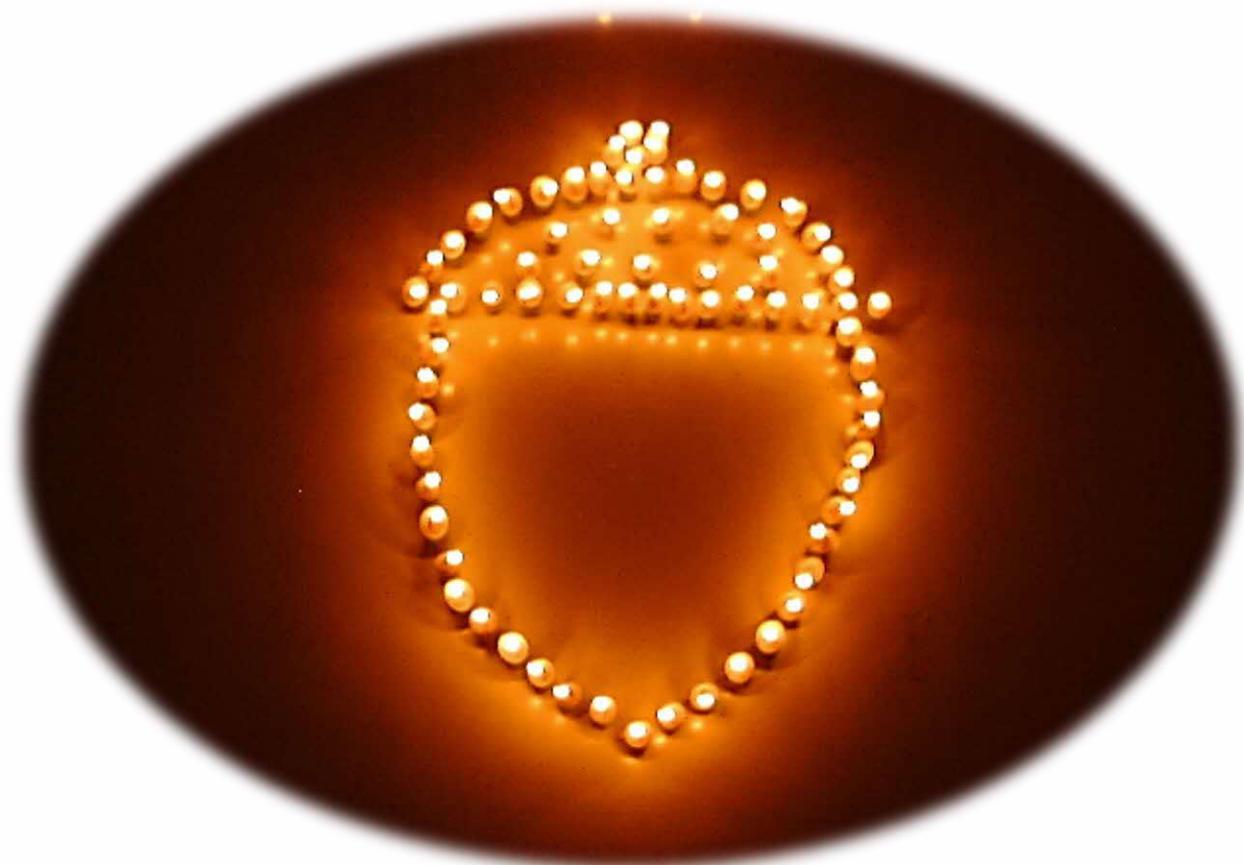


島根県立少年自然の家

光の芸術を通して

- 光の神秘さや炎の温かさを
感じましょう！！
- みんなで協力してすてきな
作品をつくりましょう！！

できあがりイメージ

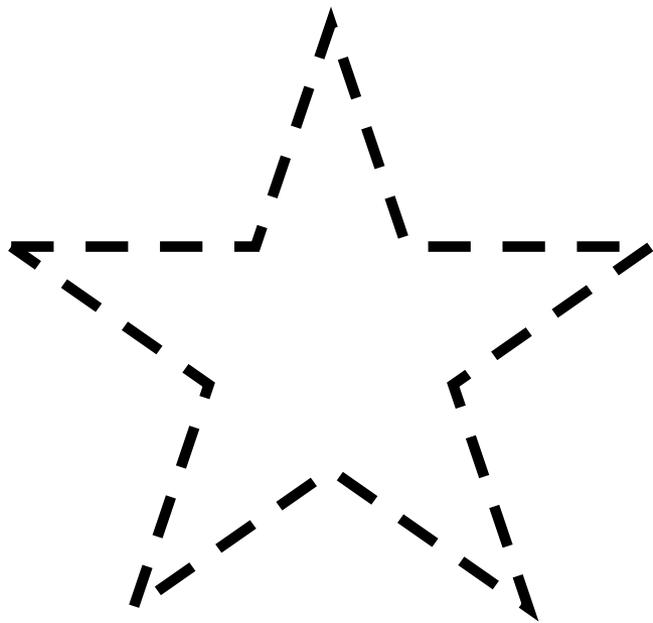


作品タイトル「とんぐりコロコロ…」



完成までの手順①

作品のイメージ図を考える



作品のイメージ図
(ロウソクの数も考えながら…)



※実際にはこんな感じになります♪
(例：40個のロウソクを使用)

完成までの手順②

竹の燭台にキャンドルをさす



- ・キャンドルが折れないように気をつけてさそう♪
- ・燭台にキャンドルをさしたらキャンドルは動かさないこと！
(折れて使えなくなります)

完成までの手順③

図を見ながら燭台を並べる



見る方向に
竹の向きを合わせて
並べよう



2階から

※キャンドルが
見えるように



完成までの手順④

火を灯したらできあがり！



**燭台を並べたら
キャンドルに
火をつけよう**

**※ロウが手や床に
たれないように注意！**

参考にしてみてください！



(例： **80個**のろうソクを使用)

参考にしてみてください！



(例： **80個**のろうソクを使用)

参考にしてみてください！



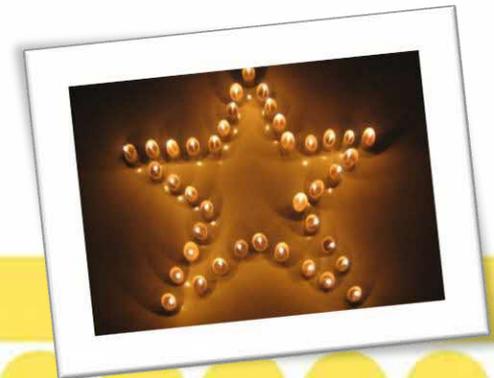
(例： **90個**のろうソクを使用)

参考にしてみてください！



(例： **200個**のろうソクを使用)

班で協力し合って
思い思いの作品を
つくってください。



片づけ方について

ロウが手や床にたれないように気をつけて

竹の燭台は数を合わせて

青ケース(大)
各100個

緑ケース(小)
各50個



使ったキャンドルの片づけ

所定の容器へ入れる



引率者が**数確認**と**やけどの注意**を促してください
使ったものは、**創作室前の廊下**に並べてください

片づけ方について

使ったものを、きれいに片づけます

チャッカマンの数も確認



落ちたロウはへらで削り落とす



引率者が**数確認**と**やけどの注意**を促してください
使ったものは、**創作室前の廊下**に並べてください

【室内活動】

活動名		GGG（ごうっグループワークゲーム）			
概要	○グループ単位で、協力しながら、与えられた課題解決型ゲームに取り組む。また、ゲーム終了ごとに振り返りを行い、気づきの共有化を行う。				
ねらい	○ゲームを通してコミュニケーション能力を育てる。 ○ゲームを達成することで、仲間がいることの大切さや楽しさに気づく。				
関連教科等	学活・道徳・総合				
指導形態	①自主活動で実施、②職員は活動の説明のみ行う、③職員が指導を行う				
時期	通年	時間帯	日中	対象	中学年～
場所	第1・2研修室、第5研修室、体育館、屋外集会所	人数	～40人程度 (6～10人/1班)	所要時間	2～3時間
準備物	施設で準備できるもの		団体・個人で準備するもの		
	ゲームに必要な道具、バインダー、筆記用具		活動に適した服装、体育館シューズ（体育館で行う場合）		
進め方・展開例					
内容			留意点		
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・物品の受け渡し（準備物参照）			○雨天時プログラムのみは実施不可	
活動の説明	○人間関係づくりゲームをすることを伝える。 （時と場合に応じて臨機応変に、「活動の目的」や、「活動中に意識していくこと」などを伝える）			○活動前に簡単なアイスブレイクゲームを行うとスムーズに活動に入れる。 ○各グループに大人が同行する方が望ましい。 （答えを教えるのではなく励ましたり様子を観察したりするため）	
展 開	○ゲームのすすめ方は以下の流れで行う。 ・ルール説明⇒ゲーム開始⇒振り返り ⇒次のゲーム⇒振り返り⇒次のゲーム			○1つのゲームにかかる時間は最大45分くらいがよい。（振り返りを含む）	
	活動名	概 要			
	浅利富士をつくろう	グループで協力しながら、特製マジックハンドを使って木片を積んでいく。			
	ラインナップ	板の上にグループの全員が乗り、指示に従って落ちないように並び替えをする。			
	協力一本橋	4～7mの丸太の上を手をつないで渡りきる。			
	バンブーライン	竹製の短い筒を一人一人が持ってつなげ、目的地まで球を運ぶ。			
	フープリレー	グループ全員で輪になって手をつなぎ、フラフープを1周させる。			
	キャッチボール	ユニボールでキャッチボールをする。キャッチした場所の得点を足し、チームで高得点を目指す。			
	バケツボール	班のみんなでシートの端を持ち、シートをあおりながらボールをバケツの中に入れる。			
	キャッチング・ザ・スティック	リズムに合わせて2本のスティックを打ちつけ、右へ移動していく。			
ポンポンキャッチ	チームで輪になり、ふわふわボールをパスし、ホームに戻す。上達したら個数をふやす。				
※仲間づくりゲームとして、用具の貸し出しもできます。					
まとめ	○全体を通しての振り返りを行い、感想や学んだことなどを皆で共有する。 ○振り返りを通して感じたことを、整理して学びとして定着させる。 ○活動で得た学びは、決してGGGのゲーム時間だけでのものではなく、後の活動や、日常生活でも生かしていくよう促す。				
評価	○ゲーム中や振り返りの時に、自分の意見を発言したり、他者の意見を聞くことができたか。 ○グループの中で、積極的に活動に参加し、達成の喜びを共有できたか。				
発展	○GGGでの学びは、その活動時のみの学びではない。次からの活動や日常生活でも生かしていくよう、団体指導者から随時伝えていくことが大切である。				

『協力』に必要な2つの力

※個人の得点は一番
 最高な自分の姿を5点
 満点として考えて♪

勇気

- ①とにかくやってみる！
- ②アイデアを出す！
- ③絶対クリアするぞ！

優しさ

- ④人の話を聞く♪
- ⑤はげましの声♪
- ⑥優しい顔で♪

第1 ゲーム	個人 ⇒5点中	<input type="text"/>																			
	グループ 合計点																				
	メモ																				
第2 ゲーム	個人 ⇒5点中	<input type="text"/>																			
	グループ 合計点																				
	メモ																				
第3 ゲーム	個人 ⇒5点中	<input type="text"/>																			
	グループ 合計点																				
	メモ																				

【室内活動】

活動名						
室内レクリエーション（GGG用具を使用）						
概要	○グループ単位で、協力しながら、与えられた課題解決型ゲームに取り組む。（※団体で自主的に行う活動）					
ねらい	○ゲームを通してコミュニケーション能力を育てる。 ○ゲームを達成することで、仲間がいることの大切さや楽しさに気づく。					
関連教科等	学活・道徳・総合					
指導形態	①自主活動で実施、②職員は活動の説明のみ行う					
時期	通年	時間帯	日中	対象	中学年～	
場所	第1・2研修室、第5研修室、体育館、屋外集会所	人数	～40人程度 (6～10人/1班)	所要時間	1～2時間	
準備物	施設で準備できるもの			団体・個人で準備するもの		
	ゲームに必要な道具			活動に適した服装,体育館シューズ（体育館で行う場合）		
進め方・展開例						
内容			留意点			
活動前	○打ち合わせを行う。 ・ねらいの確認 ・物品の受け渡し（準備物参照）			※雨天時のみの場合も実施可能		
活動の説明	○人間関係づくりゲームをすることを伝える。 （時と場合に応じて臨機応変に、「活動の目的」や「活動中に意識していくこと」などを伝える）			○活動前に簡単なアイスブレイクゲームを行うとスムーズに活動に入れる。		
展開	○ゲームのすすめ方は以下の流れで行う。 ・ルール説明⇒ゲーム開始 ⇒次のゲームの繰り返し					
	活動名	概要				
	浅利富士をつくろう	グループで協力しながら、特製マジックハンドを使って木片を積んでいく。				
	ラインナップ	板の上にグループの全員が乗り、指示に従って落ちないように並び替えをする。				
	協力の一本橋	4～7mの丸太の上を手をつないで渡りきる。				
	バンブーライン	竹製の短い筒を一人一人が持ってつなげ、目的地まで球を運ぶ。				
	フープリレー	グループ全員で輪になって手をつなぎ、フラフープを1周させる。				
	キャッチボール	ウニボールでキャッチボールをする。キャッチした場所の得点を足し、チームで高得点を目指す。				
	バケツツボール	班のみんなでシートの端を持ち、シートをあおりながらボールをバケツの中に入れる。				
	キャッチング・ザ・スティック	リズムに合わせて2本のスティックを打ちつけ、右へ移動していく。				
ポンポンキャッチ	チームで輪になり、ふわふわボールをパスし、ホームに戻る。上達したら個数をふやす。					
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> ※仲間づくりゲームとして、用具の貸し出しができます。 </div>						
まとめ	○感想や学んだことなどを皆で共有する。 ○振り返りを通して感じたことを、整理して学びとして定着させる。 ○活動で得た学びは、日常生活でも生かしていくよう促す。					
評価	○ゲーム中や振り返りの時に、自分の意見を発言したり、他者の意見を聞くことができたか。 ○グループの中で、積極的に活動に参加し、達成の喜びを共有できたか。					
発展	OGGGでの学びを次の活動や日常生活でも生かしていくよう、団体指導者から随時伝えていくこともできる。					