

活動名	冒険の森（①～⑱コース）				
概要	○冒険の森にあるアスレチックを順に挑戦し、コースを回る。（短時間に行いたい時に向く）				
ねらい	○お互いに声をかけ合ったり、励まし合ったりする中で、仲間意識を高める。 ○様々なアスレチックを乗り越える中で、気力、体力、判断力を養う。 ○森の中の動植物を観察しながら歩くことで自然とのふれあいを深める。				
関連教科等	体育・理科・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～
場所	冒険の森コース	人数	～200人程度 (～10人程度/1グループ)	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		
	トランシーバー 熊鈴 ヘルメット 冒険の森コース資料（指導者用）		野外活動に適した服装 (帽子, 長袖シャツ, 長ズボン)		
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 ・ねらいの確認 ・物品の受け渡し（準備物参照）			○荒天時は相談の上、実施判断をする。 ○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	○動物の絵の標識をたどる。 ○危険な動植物を知る。 ○トイレは第1炊飯場（ゴール地点）なので事前に済ませておく。			○事故が発生した場合には、近くにいる指導者に連絡がとれる体制をつくっておく。 ○グループ内で「協力」など実施上のねらいをおさえておく。 ○「ウサギ」「カメ」「タヌキ」「キツネ」「サル」の絵の標識をたどることを確認する。 ○ウルシ、ハゼ、マダニ、マムシ、スズメバチ、クマ等について注意するよう確認する。 ○活動は、落ち着いて行動し、前のグループを追い越すことのないように約束させる。 ○首からかけるようなもの（水筒等）は持たせない。 ○着用することで済むため、軍手は着用しない。	
展開	○グループごとに出発する。 ○グループで協力し合いながら進む。 ○グループでまとまってゴールする。			○3～10分ごとにグループのみんなが一緒になって出発するようにさせる。 ○近道の洞窟は事前にマムシ等の確認をする。 ○研修中、トランシーバーを使い指導者同士の連絡をとる。また、事故発生時は、事務室へ連絡を入れる。 ○冒険心だけをあおらずに野外の自然にもしっかりふれさせたい。 ○原野からのトンボがえりは、実施中にロープをゆらさないようにさせる。	
まとめ	○グループまたは全体で、どんなところが楽しかったか、また難しかったかなどを発表する。 ○グループ内でどのようながんばりや発見、協力がみられたか発表する。				
評価	○互いに声を掛け、認め合い励まし合いながら活動できたか。 ○最後まであきらめずに挑戦することができたか。 ○木や草花などの自然に目を向けることができたか。				
発展	○コースを回る中でねらいに応じた活動を取り入れることも可能。（ネイチャーゲームなど）				



14 山越え
(オオクニヌシに逢いに)



15 蛇の巣へ



岩くんだり



第1
炊飯場

17 原野からのトンボがえり
〔指導者配置が望ましい〕



山びこ岩



19 出雲国への路



21 明日へのジャンプ



あずまや



12 林間への抜け穴



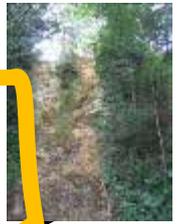
13 クモの巣渡り



11 丸太越え (根の国へ)



9 谷越え
(木の国)
〔指導者配置が望ましい〕



10 追いかけて坂
〔指導者配置が望ましい〕



8 尾根飛び (木の国へ)



6 大木での危機



7 丘越え
(木の国へ脱出)
〔指導者配置が望ましい〕



5 幸せの岩



4 近道の洞窟
〔マムシ等の事前確認〕



3 赤猪岩下り
※雨でぬれている時は、すべりますので、使えません。



一越岩



2 ワニの背渡り



1 因幡の国へ出発



スタート



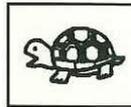
案内板

自然とのふれあい 冒険の森コース

◎追跡サイン



ウサギ



カメ



タヌキ



キツネ



サル

つどいの
広場

創作棟

体育館

活動
センター