

【カードで GGG】^{ぼうけん もり ちず}冒険の森 地図づくり

○目標は『^{なかま きょうりょく}仲間と協力』すること！

⇒必要な力が2つある！ ⇒ 「^{ゆうき}勇気」と「^{やさ}優しさ」

【^{ゆうき}勇気】

- ① とにかくやってみる！
- ② アイデアを^だ出す！
- ③ 絶対^{ぜったい}クリアするぞ！

【^{やさ}優しさ】

- ④ 人の^{ひと はなし}話を聞く♪
- ⑤ はげましの^{こえ}声♪
- ⑥ やさしい^{かお}顔で♪

【ミッション】

『^{ぼうけん もり はくちず}冒険の森の白地図』と『^{じょうほう}情報カード』があります。

みんなで^{じょうほう}情報を出しあい、^{ちから あ}力を合わせて^{ぼうけん もり ちず}冒険の森の地図を^{かんせい}完成させましょう！

【^{ちず}地図の書き方】・^{ちず}地図の^{ふと}太い^{くろいろ}黒色の^{ぼうけん もり}コースが冒険の森です。

- ・^{ちず}地図の○は^なアスレチックです。○の中に『^{ばんごう}アスレチックの番号や^{きごう}記号』を書いてください。

【^{やく}約束】

- ・カードに書かれている^{じょうほう}情報は、^{ことば}言葉で^{せいかく}正確に^{つた}伝えてください。
- ・『^{じょうほう}情報カード』は、^{こうかん}交換してはいけませんが、すでに^{じぶん}自分が^よ読んで^{つた}伝えたカードは、^{じょう}テーブル上に見えるように^お置いておいてもかまいません。

【^{ヒント}ヒント】

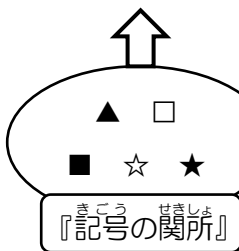
- ・^{アスレチック}アスレチックは合計²⁶26か所^{あり}あります。

スタート

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑

ゴール

『^{ばんごう}番号のアスレチック』は
①～㉑の^{ばんごう}番号順に
並んでいます。



5つの『^{きごう}記号のアスレチック』は、
どの^{ばんごう}番号の^{あいだ}間に入るかは
分かりません！

【^{じかん}時間】

- ・^{じかん}時間は、30^{ぶんかん}分間です。

A (エー)

『▲^{こんじょう}根性^きの木』の^{ぜんご}前後を【ドラキュ
ラユース】が^{こうさ}交差している。

B (ビー)

最初^{さいしよ}から^{かぞ}数えて^{ばんめ}4番目のアスレチックの「③^{あかいのしし}赤猪^{いわくだ}の岩下り」は、^{あめ}雨でアスレチックが^ぬ濡れている時は^{とき}滑るの^{ちゆうい}で^{ひつよう}注意が必要である。

C (シー)

トイレ^{きゆうけい}休憩や^{すいぶん}水分^{ほきゆう}補給が^{かのう}可能な「^{だい}第1^{すいはんじょう}炊飯場」は、『^{げんや}⑰原野からのト
ンボ^{がえ}返り』の^{ちか}すぐ近くに^{ある}ある。

D (ディー)

『■^{めいろ}おろち迷路』を^{こんじょう}根性でクリアすると、^{つぎ}次のアスレチックは『▲^{こんじょう}根性の木』である。

E (イー)

『⑩^お追いかけ坂』、『⑪^{ざか}丸太越え』、『⑫^{まるたご}林間の^{りんかん}抜け穴』、『⑬^ぬクモノス渡り』、『⑭^{あな}山越え』、『⑮^{やまご}蛇の^{へび}巣へ』の^す間には、「^{あいだ}記号のアスレチック」はない。

F (エフ)

『⑨^{たに}谷ごえ』の^{てまえ}手前を^{ひだり}左に^ま曲がって【^{しぜんかんさつ}自然観察コース】を^{すす}進むと「^{だい}第3^{じょう}ファイヤー場」に^で出てしまうので、^{みち}道の間違えないよう^{ちゆうい}注意が必要である。

G (ジー)

『②^{せわた}ワニの^{つぎ}背渡り』の^{つぎ}次のアスレチックが、『★^{ひとこしいわ}一越岩』である。

H (エイ)

^{ぼうけん}冒険の^{もり}森は【^{やまねこ}山猫コース】との^{こうさてん}交差点より^{まえ}前には、「^{きごう}記号のアスレチック」はない。

I (アイ)

『⑱^{いずも}出雲の^{くに}国への^{みち}路』、『⑲^{くにづく}国造りの^{あゆ}歩み』、『⑳^{あした}明日への^{あした}ジャンプ』をクリアすれば、^{ゴール}ゴールに^{たどりつく}たどりつく。

J (ジェイ)

【^{やまねこ}山猫コース】は^{ぼうけん}冒険の^{もり}森と『★^{ひとこしいわ}一越岩』の^{こうさ}すぐそばで^{こうさ}交差する。

K (ケー)

『④近道ちかみちの洞窟どうくつ』は【ドクロコース】
が近いちかので、ドクロに出会であわないよう
注意ちゅういして進すすまなければならない。

L (エル)

『⑰原野げんやからのとんぼ返がえり』の次つぎのア
スレチックは、『⑱出雲いずもの国くにのやしろ』
である。

M (エム)

【ドクロコース】と冒険ぼうけんの森もりの2しよか所
の交差こうさてん点あいだの間に『⑤幸しあわせの砦とりで』と
『⑥大木たいぼくでの危き機き』がある。

N (エヌ)

『⑦丘越おかごえ』から『⑧尾根おね飛とび』は距きよ離り
は離はなれているが、間あいだに「記号きごうのアスレ
チック」はない。

O (オー)

『☆ロープくだり』をクリアして、次つぎ
のアスレチック『⑯ムカデ橋ばしのぼり』
をのぼりだいにんきければ、大人気げんやの『⑰原野げんやか
らのトンボ返がえり』にたどり着つく。

P (ピー)

『□山やまびこ岩いわ』の次つぎのアスレチックは
『■おろち迷め路』である。

Q (キュー)

スタートして最初さいしよのアスレチックは
『①因幡いなばの国くにへ出しゅ発つぱつ』である。

R (アール)

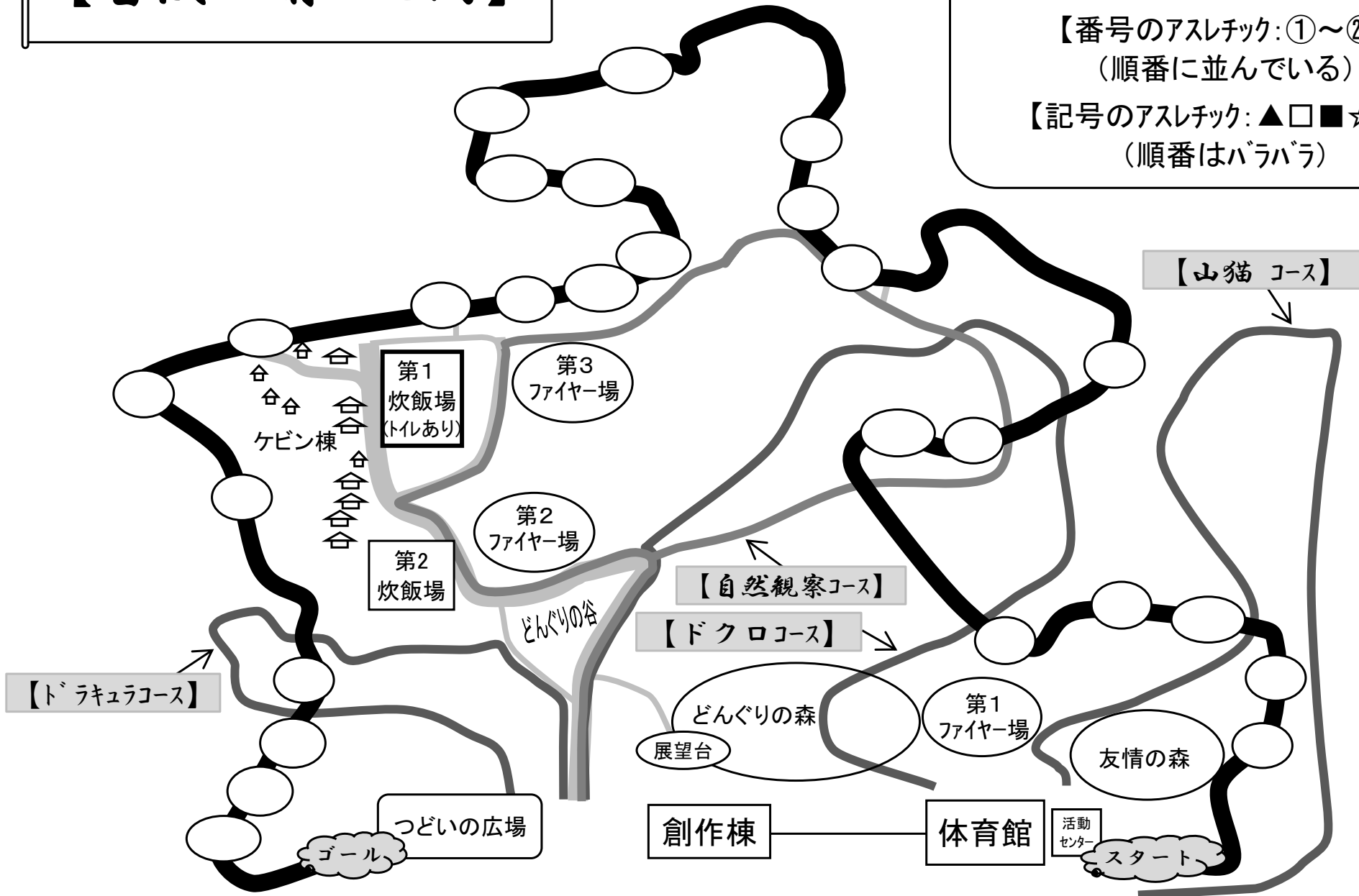
冒険ぼうけんの森もりのアスレチック（①・⑥・⑦・
⑩・⑰・■）には「勇ゆう者しや」&「優ゆう者しや」へ
のメッセかージが書かかれている。

【冒険の森 地図】

黒い太いコースが冒険の森のコース！
○の中にアスレチックの番号や記号を書け！

【番号のアスレチック：①～⑳】
(順番に並んでいる)

【記号のアスレチック：▲□■☆☆】
(順番はバラバラ)



【冒険の森 地図】

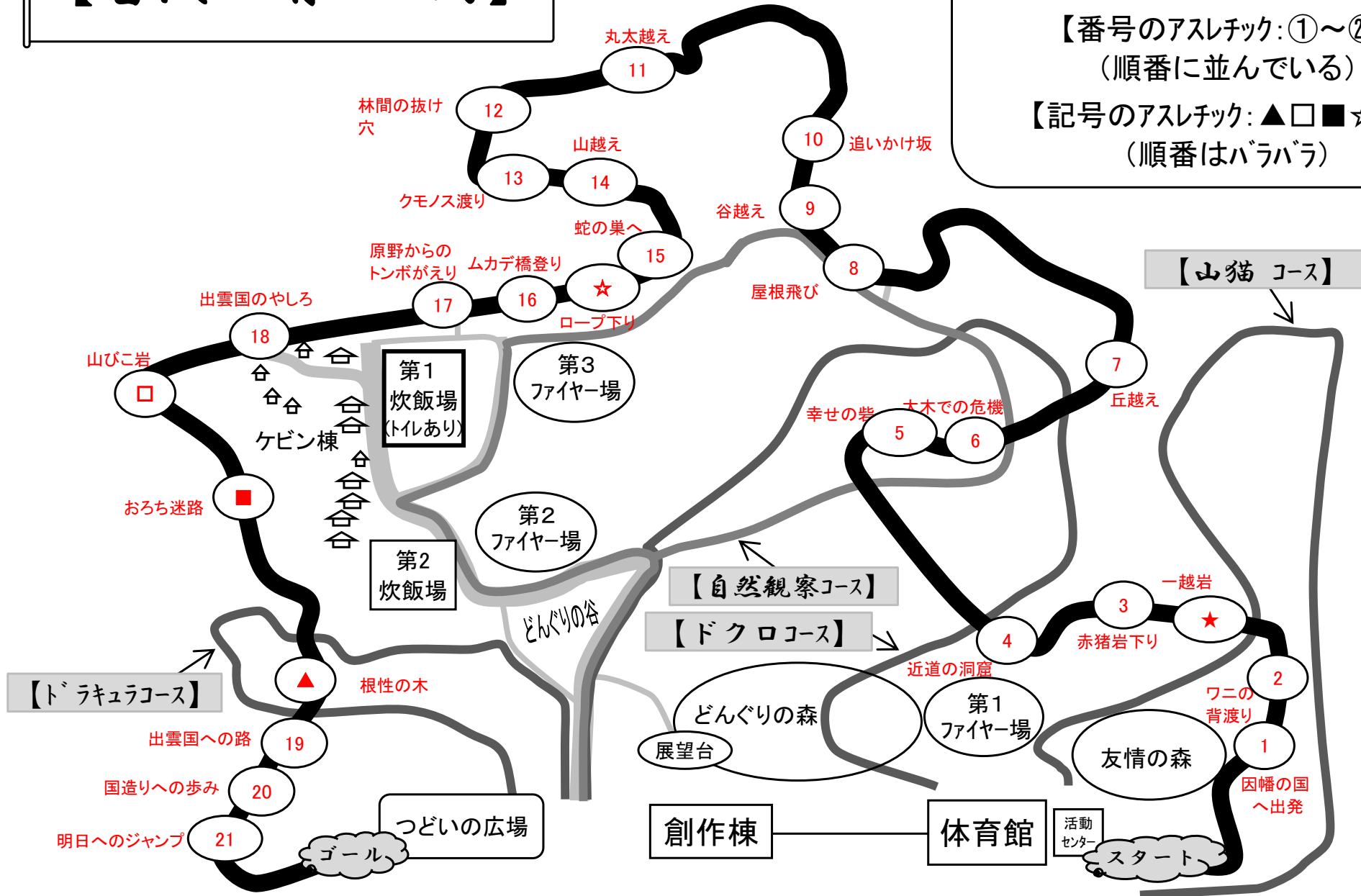
黒い太いコースが冒険の森のコース！
○の中にアスレチックの番号や記号を書け！

【番号のアスレチック：①～⑳】

（順番に並んでいる）

【記号のアスレチック：▲□■☆☆】

（順番はバラバラ）



冒険の森 地図づくりの「情報カード」の内容と指導者備忘録

NO.	概要
A	『▲根性の木』の前後を【ドラキュラコース】が交差している。
B	最初から数えて4番目のアスレックの「③赤猪の岩下り」は、雨でアスレックが濡れている時は滑るので注意が必要である。
C	トイレ休憩や水分補給が可能な「第1炊飯場」は、『⑰原野からのトンボ返り』のすぐ近くにある。
D	『■おろち迷路』を根性でクリアすると、次のアスレックは『▲根性の木』である。
E	『⑩追いかげ坂』、『⑪丸太越え』、『⑫林間の抜け穴』、『⑬クモノス渡り』、『⑭山越え』、『⑮蛇の巣へ』の間には、「記号のアスレック」はない。
F	『⑨谷ごえ』の手前を左に曲がって【自然観察コース】を進むと「第3ファイヤー場」に出してしまうので、道を間違えないよう注意が必要だ。
G	『②ワニの背渡り』の次のアスレックが、『★一越岩』である。
H	冒険の森は【山猫コース】との交差点より前には、「記号のアスレック」はない。
I	『⑱出雲の国への路』、『⑳国造りの歩み』、『㉑明日へのジャンプ』をクリアすれば、ゴールにたどりつく。
J	【山猫コース】は冒険の森と『★一越岩』のすぐそばで交差する。
K	『④近道の洞窟』は【ドクロコース】が近いので、ドクロに出会わないよう注意して進まなければならない。
L	『⑰原野からのとんぼ返り』の次のアスレックは、『⑩出雲の国のやしろ』である。
M	【ドクロコース】と冒険の森の2か所の交差点の間に『⑤幸せの砦』と『⑥大木での危機』がある。
N	『⑦丘越え』から『⑧尾根飛び』は距離は離れているが、間に「記号のアスレック」はない。
O	『☆ロープくだり』をクリアして、次のアスレック『⑯ムカデ橋のぼり』をのぼりきれば、大人気の『⑰原野からのトンボ返り』にたどりつく。
P	『□山びこ岩』の次のアスレックは『■おろち迷路』である。
Q	スタートして最初のアスレックは『①因幡の国へ出発』である。
R	冒険の森のアスレック(①・⑥・⑦・⑩・⑰・■)には「勇者」と「優者」へのメッセージが書かれている。

指導者のためのヒント集

(初めからヒントを出すのではなく、グループの様子を感じながら適宜介入していくとよいかと思います)

- ・『冒険の森のアスレック』について、関係のある情報ごとに話し合うと分かりやすいです。(例:『原野からのトンボがえり』についての情報をみんなで出し合うなど)
- ・話し合いがスムーズに進まない場合は、読み終わった「情報カード」をテーブル上で関係のあるカードごとに仲間分けしてみると分かりやすくなります。

『冒険の森 地図づくり』のすすめ方について

【ねらい】

1. 仲間と協力して課題を達成することで、**協力する喜びを味わう**
2. 仲間と協力するときの**「勇気」と「優しさ」の大切さを味わう**

【準備物】

1. 指示書、白地図、情報カード、鉛筆 …… 各グループ1セット
2. 引率者用備忘録(指示書、カード一覧&ヒント集、解答付き白地図) …… 必要数

【時間配分】(計60分)	【すすめ方】
1.準備説明…10分	<p>①グループに分ける。(5人～9人程度)</p> <p>②<白地図>と<指示書>を配り、指示書の[地図の書き方]までを読み上げる。</p> <p>③<情報カード>を配る。(配る前に、カードの配り方を指示する) 「カードは裏返しにしたままランプのようによくきってみんなに全部配って下さい」 「配られたカードは他の人には見せないようにして、持って下さい」</p> <p>④指示書の[約束]・[ヒント]について読み上げ説明する。 (必要に応じて、ホワイトボード等に図を描いたりして説明するとよい。)</p>
2.実施…30分	<p>「このミッションをクリアする鍵となるのは、ズバリ『仲間との協力』です！」 「特に、「勇気」と「優しさ」を意識すると話し合いがうまくいきやすいです」 「それでは、はじめてください。時間は30分間です」</p> <p>開始後は、個の動き・グループの動きを観察し、適宜支援・勇気づけ等をする。 ⇒各グループの様子を観察しながらメモをとって小講義に活かす。 終わったグループから答え合わせをして、口頭でコンテンツ(ゲーム内容)のふりかえりをする。</p>
3.結果 & ふりかえり…10分	<p>①参加者へのねぎらい等を伝える。</p> <p>②『ふりかえりシート』にしたがい、グループ毎にふりかえりをする。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 個人による自己採点⇒グループの合計点⇒メモ欄の記入 2. 個人の点数は自己評価なので、他の人と比べる必要はないことを伝える 3. メモ欄には、ゲームを通して気づいたことなどを、書いていく <p>[例]・ゲーム中の「ベストオブ勇気 & 優しさ」を出来るだけ具体的に書く ・話し合いをスムーズにするために大切なことは何かを具体的に書く (引率者から見た気づき(学び)なども、必要であれば伝える)</p>
4.まとめ…10分	<p>時間があれば、各グループで話し合った内容を発表する。 必要であれば、各グループ担当の引率者の感想も発表する。 この活動の【ねらい】に基づいて、小講義をする。</p> <p>[例]・協力するために勇気と優しさがなぜ大切なのか？(力+力+力の話) ・話し合いをするうえで大切なこと(ふりかえり内容を整理してまとめる)</p> <p>次の活動につなげる声かけ ⇒冒険の森に挑戦する時にも「勇気」と「優しさ」を忘れずに。※説明カード【R】を利用</p>

『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♪									
地図 作り	個人 ⇒5点中																				
	グループ 合計点																				
	メモ																				
冒険 の森	個人 ⇒5点中																				
	グループ 合計点																				
	メモ																				