

# 【カードで GGG】<sup>ぼうけん もり ちず</sup> 冒険の森 地図づくり

○目標は『<sup>なかま きょうりょく</sup>仲間と協力』すること！

⇒必要な力が2つある！ ⇒ 「<sup>ゆうき</sup>勇気」と「<sup>やさ</sup>優しさ」

## 【<sup>ゆうき</sup>勇気】

- ① とにかくやってみる！
- ② アイデアを<sup>だ</sup>出す！
- ③ 絶対<sup>ぜったい</sup>クリアするぞ！

## 【<sup>やさ</sup>優しさ】

- ④ 人の<sup>ひと はなし き</sup>話を聞く♪
- ⑤ はげましの<sup>こえ</sup>声♪
- ⑥ やさしい<sup>かお</sup>顔で♪

## 【ミッション】

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

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

【<sup>ちず</sup>地図の書き方】・<sup>ちず</sup>地図の<sup>ふと くろいろ</sup>太い黒色の<sup>ぼうけん もり</sup>コースが冒険の森です。

- ・地図の○はアスレチックです。○の中に『<sup>ばんごう</sup>アスレチックの番号や<sup>きごう</sup>記号』を書いてください。

【<sup>やく</sup>約束】

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

【<sup>ヒント</sup>ヒント】

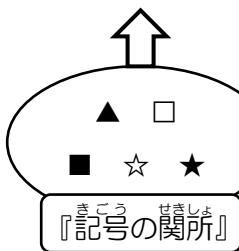
- ・アスレチックは合計<sup>ごうけい</sup>26か所<sup>しょ</sup>あります。

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

『<sup>ばんごう</sup>番号のアスレチック』は  
①～㉑の<sup>ばんごうじゆん</sup>番号順に  
並んでいます。



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

【<sup>じかん</sup>時間】

- ・時間は、30分間です。

## A (エー)

『▲<sup>こんじょう</sup>根性<sup>き</sup>の木』の<sup>ぜんご</sup>前後を【ドラキュ<sup>こうき</sup>ラユース】が交差している。

## B (ビー)

最初<sup>さいしよ</sup>から<sup>かぞ</sup>数えて4番目<sup>ばんめ</sup>のアスレチックの「③<sup>あかいのしし</sup>赤<sup>い</sup>猪<sup>い</sup>の<sup>いわくだ</sup>岩下り」は、雨<sup>あめ</sup>でアスレチックが濡<sup>ぬ</sup>れている時は滑<sup>とき</sup>るの<sup>すべ</sup>で注意<sup>ちゆうい</sup>が必要<sup>ひつよう</sup>である。

## C (シー)

トイレ<sup>きゆうけい</sup>休憩<sup>すいぶん</sup>や水分<sup>ほきゆう</sup>補給<sup>かのう</sup>が可能な「第1<sup>だい</sup>炊飯場<sup>すいはんじょう</sup>」は、『⑰<sup>げんや</sup>原野からのト<sup>がえ</sup>ンボ返り』のすぐ近<sup>ちか</sup>くにある。

## D (ディー)

『■<sup>めいろ</sup>おろち迷路』を根性<sup>こんじょう</sup>でクリアすると、次のアスレチックは『▲<sup>こんじょう</sup>根性<sup>き</sup>の木』である。

## E (イー)

『⑩<sup>お</sup>追いかけ坂』、『⑪<sup>ざか</sup>丸太越え』、『⑫<sup>まるたご</sup>林間の<sup>りんかん</sup>抜け穴』、『⑬<sup>ぬ</sup>クモノス渡り』、『⑭<sup>あな</sup>山越え』、『⑮<sup>やまご</sup>蛇の<sup>へび</sup>巣へ』の間には、「記号<sup>きごう</sup>のアスレチック」はない。

## F (エフ)

『⑨<sup>たに</sup>谷ごえ』の手前<sup>てまえ</sup>を左<sup>ひだり</sup>に曲<sup>ま</sup>がって【自然<sup>しぜんかんさつ</sup>観察<sup>すす</sup>コース】を進<sup>すす</sup>むと「第3<sup>だい</sup>フアイヤー場<sup>じょう</sup>」に出<sup>で</sup>てしまうので、道<sup>みち</sup>の間違<sup>まちが</sup>えないよう注意<sup>ちゆうい</sup>が必要<sup>ひつよう</sup>である。

## G (ジー)

『②<sup>せわた</sup>ワニの<sup>つぎ</sup>背渡り』の次のアスレチックが、『★<sup>ひとこしいわ</sup>一越岩』である。

## H (エイ)

冒険<sup>ぼうけん</sup>の森<sup>もり</sup>は【山猫<sup>やまねこ</sup>コース】との交差<sup>こうさてん</sup>点より前<sup>まえ</sup>には、「記号<sup>きごう</sup>のアスレチック」はない。

## I (アイ)

『⑱<sup>いずも</sup>出雲の<sup>くに</sup>国への<sup>みち</sup>路』、『⑳<sup>くにづく</sup>国造りの<sup>あゆ</sup>歩み』、『㉑<sup>あした</sup>明日への<sup>あした</sup>ジャンプ』をクリアすれば、ゴール<sup>こうさ</sup>にたどりつく。

## J (ジェイ)

【山猫<sup>やまねこ</sup>コース】は冒険<sup>ぼうけん</sup>の森<sup>もり</sup>と『★<sup>ひとこしいわ</sup>一越岩』のすぐそば<sup>こうさ</sup>で交差する。

## K (ケー)

『④近道<sup>ちかみち</sup>の洞窟<sup>どうくつ</sup>』は【ドクロコース】  
が近い<sup>ちか</sup>ので、ドクロに出会<sup>であ</sup>わないよう  
注意<sup>ちゅうい</sup>して進<sup>すす</sup>まなければならない。

## L (エル)

『⑰原野<sup>げんや</sup>からのとんぼ返<sup>がえ</sup>り』の次<sup>つぎ</sup>のア  
スレチックは、『⑱出雲<sup>いずも</sup>の国<sup>くに</sup>のやしろ』  
である。

## M (エム)

【ドクロコース】と冒険<sup>ぼうけん</sup>の森<sup>もり</sup>の2<sup>しよ</sup>か所  
の交差<sup>こうさてん</sup>点<sup>あいだ</sup>の間に『⑤幸<sup>しあわ</sup>せの砦<sup>とりで</sup>』と  
『⑥大木<sup>たいぼく</sup>での危<sup>き</sup>機<sup>き</sup>』がある。

## N (エヌ)

『⑦丘<sup>おか</sup>越<sup>こ</sup>え』から『⑧尾根<sup>おね</sup>飛<sup>と</sup>び』は距<sup>きよ</sup>離<sup>り</sup>  
は離<sup>はな</sup>れているが、間<sup>あいだ</sup>に「記<sup>き</sup>号<sup>ごう</sup>のアスレ  
チック」はない。

## O (オー)

『☆岩<sup>いわ</sup>くだり』をク<sup>つぎ</sup>リアして、次<sup>つぎ</sup>のア  
スレチック『⑲ムカデ橋<sup>ぼし</sup>のぼり』をの  
ぼりきれば、大人<sup>だいにんき</sup>気<sup>げんや</sup>の『⑰原野<sup>げんや</sup>からの  
ト<sup>がえ</sup>ンボ返<sup>つ</sup>り』にたど<sup>つ</sup>り着<sup>つ</sup>く。

## P (ピー)

『□山<sup>やま</sup>びこ岩<sup>いわ</sup>』の次<sup>つぎ</sup>のアスレチックは  
『■おろち迷<sup>め</sup>路<sup>いろ</sup>』である。

## Q (キュー)

スタートして最<sup>さい</sup>初<sup>しよ</sup>のアスレチックは  
『①因幡<sup>いなば</sup>の国<sup>くに</sup>へ出<sup>しゅ</sup>発<sup>ぱつ</sup>』である。

## R (アール)

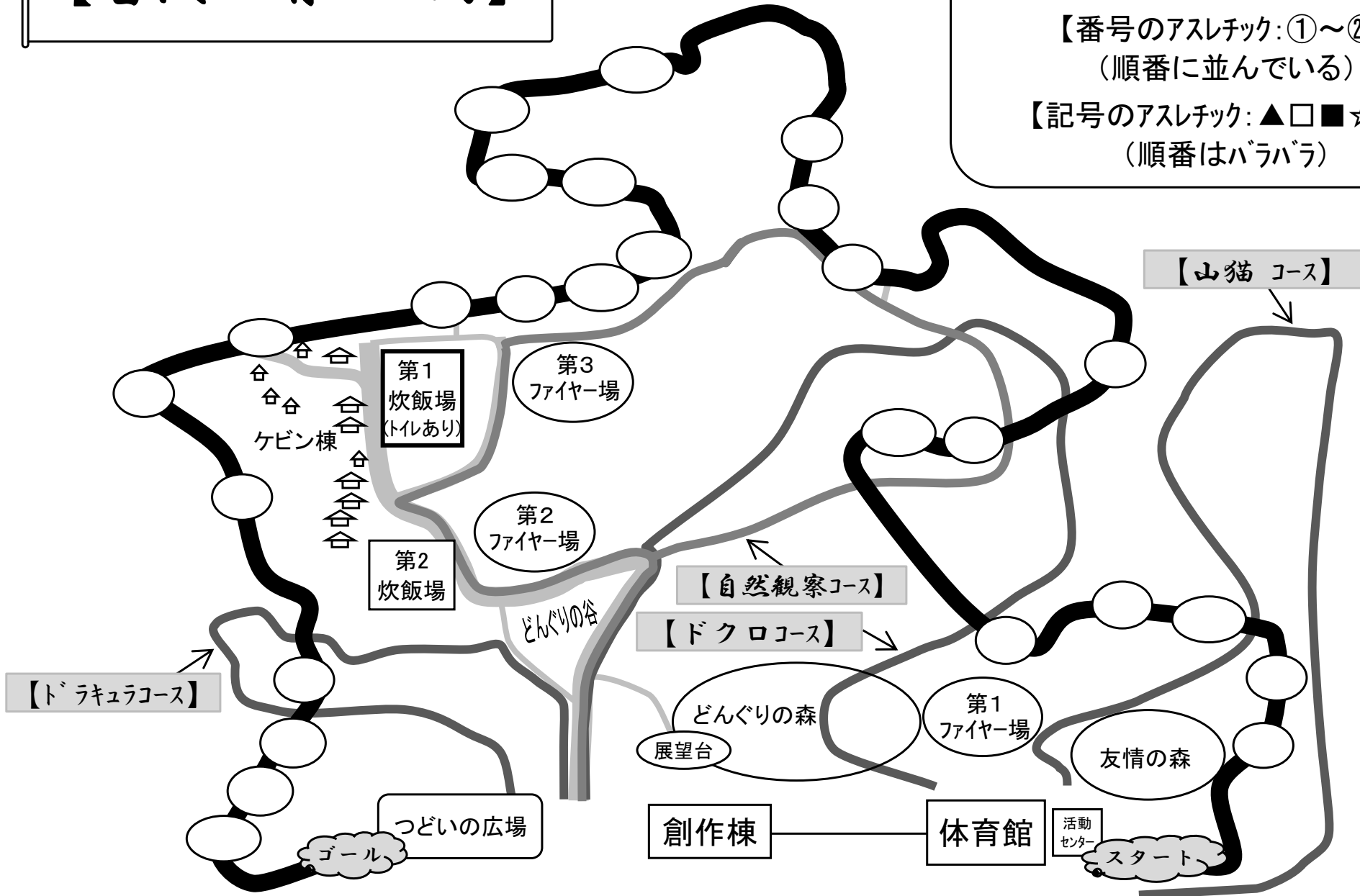
冒<sup>ぼう</sup>険<sup>けん</sup>の森<sup>もり</sup>のアスレチック (①・⑥・⑦・  
⑩・⑰・■) には「勇<sup>ゆう</sup>者<sup>しや</sup>」& 「優<sup>ゆう</sup>者<sup>しや</sup>」へ  
のメ<sup>か</sup>ッセージが書<sup>か</sup>かれている。

# 【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】

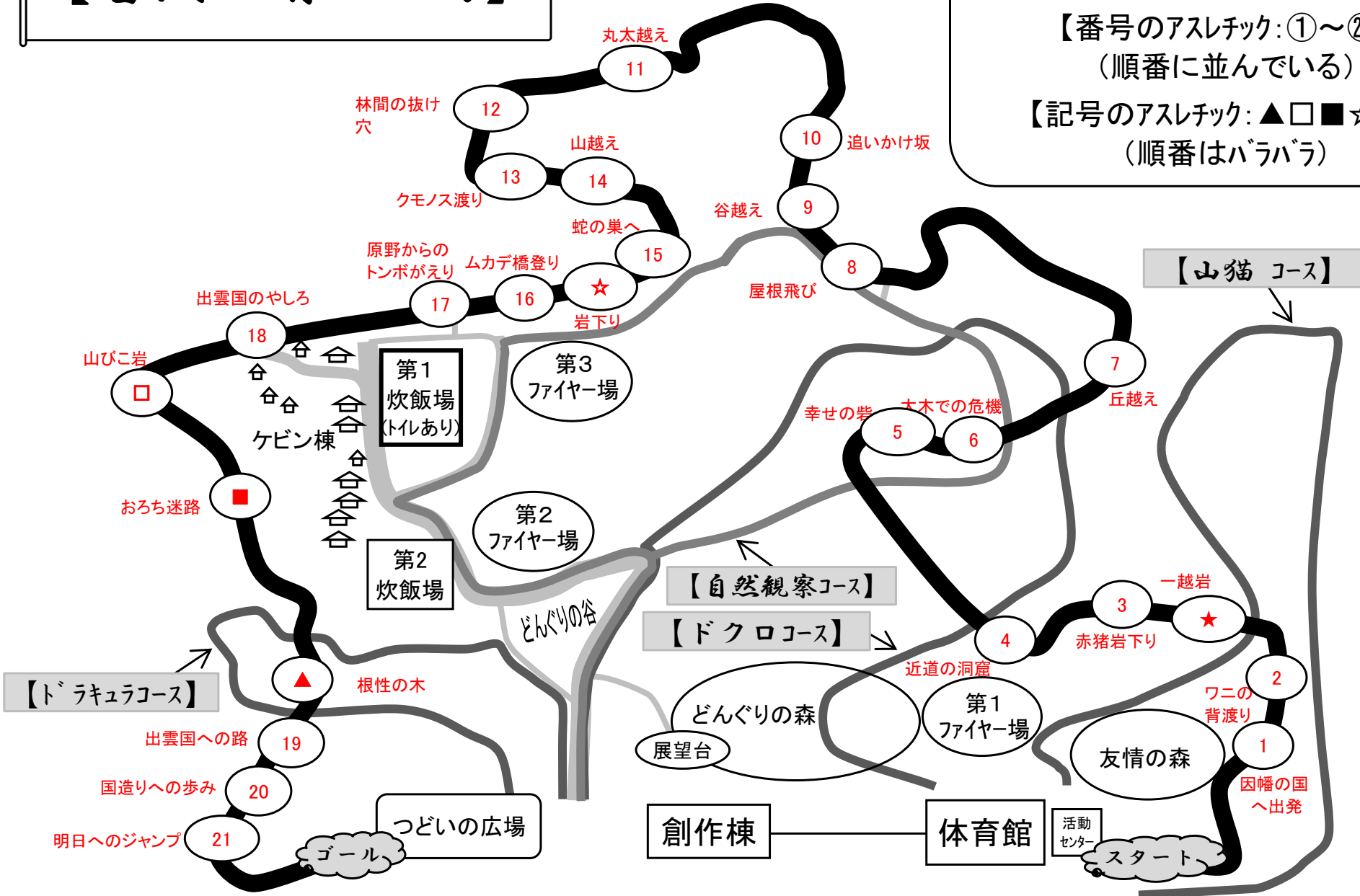
黒い太いコースが冒険の森のコース！  
○の中にアスレチックの番号や記号を書け！

【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追いかけ坂』、『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」に出ってしまうので、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	『☆岩くんだり』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&lt;白地図&gt;と&lt;指示書&gt;を配り、指示書の[地図の書き方]までを読み上げる。</p> <p>③&lt;情報カード&gt;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『<b>仲間との協力</b>』です！」  「特に、「<b>勇気</b>」と「<b>優しさ</b>」を<b>意識</b>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"> <li>1. 個人による自己採点⇒グループの合計点⇒メモ欄の記入</li> <li>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</li> <li>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</li> </ol> <p>[例]・ゲーム中の「ベストオブ勇気 &amp; 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【<b>ねらい</b>】に基づいて、<b>小講義</b>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「<b>勇気</b>」と「<b>優しさ</b>」を忘れずに。※説明カード【R】を利用</p>

