

自然の中で 野外教育青報

2019 第 9 号 「名前のない時間」

◆今号の特集◆

平成31年1月30日発行

公益財団法人 日本教育科学研究所

名前のない時間 —自分で気づく、自分で自分を動かす時間— 中村 正雄

(大東文化大学 スポーツ・健康科学部 教授)

自然体験活動のプログラムは単一または複数の活動によって構成され、プログラムを提供する側の意図やねらいに沿って実際の活動が展開されていきます。それぞれの活動には名前（活動名）がつき、いわゆる「予定表」にもそれが示されているので、活動者も何となくこんな感じかな…と想像しながら「〇〇する時間」としてその活動を体験する、すなわち「名前のある時間」を過ごすことになると思います。

とは言っても自然体験活動のプログラムはすべて「名前のある時間」で構成されている訳でもなく、今回のテーマである「名前のない時間（名前のついていない時間）」も存在しているようです。みなさんはこの「名前のない時間」にどのようなイメージを持つのでしょうか。名前がないから何もしない時間、あるいは何をしてもいい時間（これだと「自由時間」という名前がついてしまいます）、名前をつけようと思えばつけられそうだが敢えて名前をつけない時間、等々、いろいろ浮かんでくると思います。

自然体験活動における「名前のない時間」は、実際には「名前のある時間」に展開される活動の導入やふりかえりの時間として活用されたり、プログラムをつなぐモルタル的な時間として機能することもあります。自由度のある「開かれた時間」として活動者に主体的に活用してもらいたい時間でもあると思います。前述の「何もしない時間」も、何も（活動）しない時間を確保することによって活動者が自ら何か気づいたり、「何をしてもいい時間」に活動者が自分で自分を動かすことによって何かよい結果がもたらされたり…、このような時間を活動者の主体性に期待しつつ有効に活用できるような仕組みをつくることは、自然体験活動における「体験」に深みを与える一助になるのではないのでしょうか。

自然体験活動は、本来的には活動者が活動中の出来事に主体的に関わり、その出来事を「体験」として自身の中に落とし込む機会（時間）を必要としています。プログラムのねらいを達成するためには「〇〇させる」時間も大切ですが、活動者自身が自らを動機づけて活動に臨んだり、自身のペースで活動をふりかえる時間も大切にしたいものです。そのための支援を「名前のない時間」を善用しながら進めていけたら素晴らしいと思います。

● 1962年生まれ、埼玉県出身。公益社団法人日本キャンプ協会 運営委員（公益目的事業2：指導者養成、認定）

緩やかに構成されたプログラム



木本多美子

野外教育プログラム内での「名前のない時間」について改めて考えてみると、私が野外活動の指導者を志し始めた27歳頃、プログラムの説明をし終えた時のキャンパーからの質問が思い出されました。「質問はありますか?」「はい!終わったら遊んでもいいですか?」

自然物を使ったクラフトの説明だったのでしょうか。こちらは意図があり、楽しかろうと計画したのですが、このキャンパーはプログラム前からその後の「名前のない」時間を楽しみにしていたことに人知れず落ち込んだものでした。キャンパーがプログラムに没頭できるような「導入」が、説明一つをとっても大切であることを学びました。

その後、私は障害者等何かしら問題を抱える人を対象としたキャンプや余暇に興味を持ち、セラピューティック・レクリエーション (Therapeutic Recreation/以下、TR) を学びに渡米しました。

TRとは、疾病や障害のある人々に対し、意図的・計画的にレクリエーション等を提供し、自分らしい余暇を充実させ、個々の健康や生きがいを促進することを目的にしている分野です。

TRを意識した野外活動を行う中で、この「名前のない時間」はプログラムとプログラムの間、または野外活動プログラム後の日常との間を埋める価値を感じることが多々あります。



脳外傷者対象のキャンプ/ロープスコース

例えば、愛する人を亡くした子どもたちのグリーンキャンプでは、プログラムの合間に、大人しくて控えめな高校生の男子キャンパーが、大学生のキャンプリーターと砂浜で黙々とキャッチボールをしたことをきっかけに、二人を中心にグループの関係性が温かく深まっていきました。

また、交通事故等何らかの衝撃から脳に障害の残った脳外傷の人たちを対象としたアメリカでのキャンプでは、半年前に交通事故に遭って右半身の麻痺の障害が残った30代の女性に出会いました。身の回りのことをしてもらうことが当たり前でうまくいかないことに激しく怒ったり落ち込んだりしていた彼女が、キャンプの終了間近、本人自ら「車椅子から降りて(支えを使って)自分の足で湖を一周したい」と言い出したのでした。

湖の3分の1ほどで体力も時間もなくなり終了になったものの「来年のキャンプでは絶対に一周する。それまで頑張る。」と言ってキャンプを後にしました。

名前の付く時間が意図的に計画的に構成されたプログラムだとしたら、名前のない時間は、緩やかに構成されたプログラムとも言えるかもしれません。

この時間を特別なものにするには、余地を許す余裕のある計画、そして、キャンプが心理的に安心・安全であることが大切なのではないでしょうか。

● 木本多美子 [さもとたみこ] レクリエーションセラピスト

1980年生まれ・愛知県出身・東京在住。TRをアメリカで学び、現在は障害や疾病等何かしら問題を抱える人を対象としたキャンプやレクリエーションプログラムの指導にたずさわる。

また、障害者クライミングの普及を行うNPO法人モンキーマジックの副代表を務める。

「歌う」という日常



小松 令奈

140人の子どもたちにとって、初めてのキャンプで迎える、初めての夕食の時間。緊張した空気が流れる中、突然ひとりのカウンセラーが立ち上がり歌い始めました。その歌につられて一緒に歌い始める人、ハーモニーを加える人、ジャンベ（アフリカの太鼓）を叩いてリズムを刻む人……、次々と音が重なり、ダイニングホールはエネルギーに満ちたハーモニーに包まれました。

Camp Sizananiとは

Camp Sizanani（キャンプシザナニ）は、南アフリカのソウェト地区に住む7~16歳の子どもを主な対象とするキャンプです。2003年にアメリカ人のフィリップ・リリエントールが創設して以来15年間、毎年3回各140名の子どもたちを受け入れています。ソウェトは反アパルトヘイト運動が活発に行われたことでも知られる貧しい地域で、現在も事故や病気で親や身近な人を亡くした経験のある子どもが多く暮らしています。

1週間のキャンプで、子どもたちはHIV/AIDSの正しい知識を学びます。他にも工作や演劇、水泳等のアクティビティを通して、チャレンジすることや自分を表現することを学びます。

「歌う」という日常

より多くの子どもたちにキャンプを届けるため、キャンプの参加は1人1回に限られています。だから、子どもたち全員にとって、Camp Sizananiは初めてのキャンプです。数々のアクティビティも大人数での食事の時間も、すべてが初めてで、緊張する場面も多くあります。しかし、歌が始まると子どもたちは迷いなく歌い始めます。

キャンプ中に歌われる曲の多くは、単純な言葉の繰り返しです。何語の歌なのかを聞くと「ただのリズムの音」だと言われたこともあります。現地の言葉が一切わからない私でさえ、何度か聞き

真似しているうちに、（正確な発音ではありませんが）歌えている気分になり、簡単なダンスを加えれば、すぐに仲間です。歌を繰り返していくうちに、子どもたちは自分なりのアレンジを加えたり、掛け合いをしたりして、あっという間にキャンプオリジナルの大合唱ができあがります。

私がCamp Sizananiに初めて参加したとき、あまりにもよく歌うので、「こんなに歌を歌うのはキャンプだから？」と聞いたことがあります。すると「いつもこのくらい歌うよ」という答えが返ってきました。



食後、盛り上がりが高潮に達したとき

「非日常」の要素が多いキャンプに初めて参加する子どもたちにとって、歌という「日常」は慣れない環境の中で「いつもの自分」に戻れる時間なのではないでしょうか。だからちょっとした時間に自然と歌い始めるのでしょうか。

歌っている「いつもの自分」でいられる時間は、「キャンプの自分」を少しずつ見つけていくきっかけになるのかもしれない。

● 小松 令奈【こまつ はるな】

地元東京都国分寺市の子どもキャンプへの参加、ボランティア活動を通して子どもキャンプに魅了される。2014年に日本人で初めて南アフリカのCamp Sizananiに参加。以後海外キャンプに興味を持ち、2017年夏アメリカCamp Cavellで勤務。2018年4月に再びCamp Sizananiに参加、同年夏はカナダCamp Tawingoでクラフトディレクターとして働いた。

共に時間を過ごす＝生活する

▲「名前のない時間」の連続体

佐藤 直行

「名前のない時間」とお題をいただいた時、私なりにすごく悩みました。「名前のない時間って…何だ?…」、考えると思いつかないし、逆に沢山ありすぎて困りました。改めてキャンプという時間軸で、あるいはプログラムの時間軸で振り返ってみると、実はとても大切にしている時間であることが分かってきました。

私にとってキャンプとは「共に生活すること」であると思っています。気の合う人、初めて会った人、少し苦手な人、自分にとって様々な人が集まり、共に時間を過ごす「生活」だと考えています。これって「凄い」と「奇跡的な」ことであり、同時に“とても難しいこと”でもあると思います。

その生活の中では、食事をしたり、遊んだり、冒険したりなど様々なプログラムがあります。一緒にプログラムに取り組み、四苦八苦しなながら、喜怒哀楽を感じ時間が流れていきます。子ども達は、時にわがままになり、意固地になってみたり、一緒にやろうという気持ちになったり、一人になりたいと思ったり、拗ねてみたりなど、自分の気持ちの波を表現しながら過ごしています。

そんな十人十色の集まりも次第に、その場に、共に居ることが自然になる瞬間があります。

そんな時、火を囲んで集まっていることが多いかもしれませんね。火を囲って、「次に何すんのかね〜」とか、「〇〇はどこいったの?」「あっカヌーに行ったって!」とか、その場に居ない子のことも、どこで何しているのか、気にかけている、分かっている状態になります。

それはまるで家の居間で、家族と居るような雰囲気かもしれません。私にとってはこのような時間が「名前のない時間」なのかな?と思います。食事後の他愛もないやりとり、寝る前のゆったりした時間など、日常生活の中にある何気ない時間が、一番やりとりが起きている時間であり、日数を重ねていくにつれて変化が見られる時間だと思います。

例として、食後の時間が私は好きです。初日は、食べ終わったらすぐに離席したがる子、なかなか自分の食べたいものを取れない子、肘と肘がぶつかっているのに気にしない子など様々です。それが日数を重ねると離席せず会話を楽しんでいる、友達のために料理を取ってあげる、肘を気にしながら食事をとっている姿など、変わりゆく様子を見て取れるようになります。

日常生活の中で、自分以外の他人を認識し、気に掛け、一緒に居ることを楽しんでいる姿は、ぜひ目指したい姿です。ですが、それは共に時間を過ごすことで、自分たちで創り出す姿であってほしいと思います。私は、その変化と子ども達の心の有り様を絶え間なく見続ける必要があると感じています。「名前のない時間」は生活の中で沢山あります。この時間をどう共に過ごしていけるだろうか? 常に考えていきたいものです。

● 佐藤 直行【ざとう なおゆき】
株式会社 NAOB 代表

1978年生まれ 鹿屋体育大学大学院修了。自然体験活動と体験学習をテーマに、幅広い年齢層と組織にプログラムを提供している。



なだなく集まるゆったりとした時間

「ただひたすら、それをする時間」



張本 文昭

子どもたちと海辺にキャンプに行ったときのことで。スタッフも、また多くの子どもたちも、シュノーケリングや貝拾い、周辺の探検など、浜辺の自然を満喫していました。

ところが小学校5年のAくんは、日中のほとんどの時間、波打ち際に寝そべり、寄せる波に身を任せては陸のほうへ、そして引く波に身を任せては海のほうへ、そしてまた陸のほう、海のほうへと身体を転がし続けていました。他の子どもたちも真似をして転がったりもしましたが、しばらくすると飽きてしまいます。ただAくんだけは延々と転がっていました。波に洗われるサンゴや貝のかけらと同化しているかのようでした。

また別のメンバーでの海辺のキャンプ。夜も遅くなってほとんどの子どもたちも寝静まった頃、小学3年のBくんはヘッドランプを頼りに浜辺の流木を拾ってきては燃やし、薪が尽きるとまた拾ってきては燃やし、結局その日は夜半過ぎまで焚き火を続けていました。焚き火台の横に座って火をくべているとき、Bくんの真剣な顔が暗闇の中、炎に照らされ浮かんでいます。薪が燃える音と波の音だけが流れていきます。

このAくんとBくん、そのほかにもいくつか似た場面を強く覚えています。きっとそれらの光景が身に染みているのでしょうね。とてもいい時間だったと思えます。

今の時代、子どもも大人も予定調和なコントロールされた時間の下に置かれている気がします。でも、自然の中はそれとは全く対照的な気がしていて、極端に言うと魔法がかかっていると思うのです。予期せぬモノやコトの連続で、つまりは変化と多様性だと思うのです。

そんな自然の中に身を置き、ひたすら波に揺られたり、ひたすら火をくべることは、自然の変化と多様性を確かめながら、自分自身を確かめ、自分自身を創造しているような気がしてなりません。

そして、もう1つ、大人が何らかの行為をする場合、何らかの目的に向かっていることが多いですよ。例えば労働やスポーツ、趣味などもそうでしょうか。その場合、目的が達成されたら行為を終えるのが普通です。でも子どもの遊びの多くは、目的などないように思います。行為自体が目的だから、終わりがありません。だから、ただひたすら続けるのだと思います。

時間の使い方に意味や成果を求めることも必要です。しかし一方で、特に意味もないような、あえて言うなら自分や自然と対話しているだけの時間、そういう時間がただひたすらあってもいいと信じています。



「そお〜としておこう」

引越したのもうできないのですが、それまで私の次女は庭の木にしょっちゅう登って寝ていました。ちょうど身がすっぽり収まる枝が張っている場所があって、そこで葉っぱや空を眺めながら何時間でも過ごしていたのです。どこに行ったんだろうと近所を探したら、庭の木で寝ていたこともありました。そういう姿を見ると、いいなあと思うのです。

● 張本文昭【はりもと ふみあき】

沖縄県立芸術大学准教授

1970年生まれ。奈良市出身、那覇市在住。大学・大学院で野外運動・野外教育を学び、沖縄へ。

1996年「い?だキッズミュージアム」、2003年NPO法人「うてーらみやを」をそれぞれ設立し、子どもたちや親子を対象とした自然体験プログラムを提供。

子どもたちに流れる時間



黛 徳男

今から40年ほど前、アウトドア好きな仲間と釣り人も来ないような山中の川辺で、たびたびサバイバルキャンプをしていました。野草や川魚、蛇や蛙などを捕獲して食料とし、焚き火を囲んで野宿を楽しむ。そんな体験の中で思いついたのが、今も続く「ガキ大将・スクール」です。

子どもたちを自然のまっただ中に放り込み、ナイフを1本持たせて何日もサバイバル生活をする。プログラムは何もない。ただ自然と向き合って過ごす。腹が減ったら薪を集め、火をおこして飯を作る。風呂はないが、川遊びで身体はそこそこきれいになる。眠くなった順番に眠りにつく。

ガキ大将・スクールが始まって最初の頃は、まさにそんな形のキャンプが行われていました。年を経るごとに少しずつ変遷はしましたが、「ノンプログラム」という根幹は変わりませんでした。

子どもたちとキャンプリーダーが相談する時間が多く取られ、移動型キャンプの行き先、食事の献立や食材の準備、持っていくキャンプ道具の種類などが決められていきました。時にはみんなで地図を囲んで相談しても行き先が決まらず、夜遅くにやっと出発ということもありました。

子どもたちは、重い荷物を背負ってやっと目的



洞窟探検。子どもたちはワクワクドキドキが好き

地に着くと、休む間もなくすぐに薪拾い、火起こし、ご飯作り、テント設営や野宿の準備に取りかかります。ノンプログラムキャンプは意外と忙しいのです。ご飯が済めば眠くなり、次々にダウン。

次の朝、目が覚めた子どもたちの樹上では野鳥がさえずり、目の前の川はやわらかな朝の光を反射してキラキラと輝き、梢の向こうには抜けるような青空が広がっていて、子どもたちはそのすべてを身体で感じながらキョロキョロしたり、地面に座り込んだり、川に小石を投げ込んでみたりするのです。子どもたちに流れる時間。それぞれの子どもたちが思うがままに過ごす時間。

それはたぶん、子どもたちにとって、本当にかげがえのない宝物だったのだと思います。

あるとき、一人の女の子がつぶやきました。

「なんだか知らないけれど、ここってすごくいいんだよね。何がいいんだか分からないけど、家に帰るとまたここに来たくなっちゃうんだ。」

子どもたちに流れていた時間はおそらく、私たち大人が介入できない、いや、してはいけない神聖なものだったに違いありません。

12年前に、ガキ大将・スクールは開催場所と内容を変えて実施するようになりました。かつてのサバイバルキャンプは姿を消しましたが、ノンプログラムの精神は受け継がれています。

子どもたちをプログラムの束縛から解放し、自然の中に身と心を置ける時間をできるだけ多く作ることを念頭に事業を考えます。そして何より、「なんだか分からないけれど、ここっていいな」って言ってもらえるように。

● 黛 徳男【まゆすみとくお】

アドベンチャー集団D.O.！代表

1955年群馬県生まれ。1981年アドベンチャー集団D.O.！設立・代表。群馬県榛名山を主な拠点に、ガキ大将・スクールを始めとする自然体験事業を通年で実施するほか、小中高校の林間学校や園外保育の受け入れ、キャンプライブの受託、榛名湖オートキャンプ場の管理運営などを行っている。

すべての始まりは想像



想像の時間軸

竹内 洋岳

まだ地球上のすべて山が、ただの地球の「出っばり」だったとき、人々は、山をなんと呼んでいたのでしょうか？

なぜ、そこに名前を付けたのでしょうか？

なぜ、そこに神を住ませ、鬼を住ませ、物語を作りだしたのでしょうか？

まだ地球上のすべての山が未踏峰だったとき、人々は、山をどうして解き明かそうとしたのでしょうか？

山の地図を作る者が現れ、高さを測ろうとする者が現れ、さらに、その山に登ろうと思う者が現れたのはなぜなのでしょう？

その山の姿を眺め、最初に声を発した者の音が山の名前になり、最初に紡がれた言葉が物語となり、最初に足を踏み入れた者が地図を記し、そして、最初に登ろうと想い、どうやって登ろうか？ 誰と登ろうか？ どんな道具が必要なのか？ なにが起こるのだろうか？ 頂上からいったいなにが見えるのだろうか？ そして、仲間とどんな喜びを分かち合えるのだろうか？

最初に想像した者が、最初に、その山の頂上に立ったのです。

地球の「出っばり」は人の想像によって山となり、山と人が想像で結びつくことで登山が生まれました。登山は、想像のスポーツなのです。

そして、すべての始まりは、想像。

人は想像に突き動かされ、想像に生きているのです。想像を音にする者、想像を絵にする者、想像を言葉にする者、想像を文章にする者。

想像を山で行動にする者が「登山家」です。

「なぜ山に登るのですか？」

古の山の先輩は、「そこに山があるから」と答えたそうです。しかし、私は、その質問にこう答えます。

「次に登る山を見つけるため」と。

私たちにとって、山の頂上はゴールではありません



未踏峰への挑戦

せん。山に登り続けていく長い道のりの通過点にしか過ぎないのです。ひとつの山の頂上に立ったとき、私たちは、その先に次に登る山を見つけました。

その頂への一歩は、その先へ向かうための一歩になるのです。それは、次の山への想像の始まりです。

次の山に登るために下り、そして新たな登山が始まります。絶え間ない山への想像の連鎖を一歩ずつ登り続ける行動に置き換えていくのです。

山の中でも、街の中でも、もしかしたら寝ているときさえも、体のどこかで想像しています。次はどの山に登ろうかと。

想像は名乗ることもなく、見えることなく、途切れることなく、時計の針では計れない時間軸で、幾重にもなって私たちの中に流れています。

もしかしたら、今、新しい想像があなたにも始まろうとしているのかもしれない。

● 竹内 洋岳【たけうち ひろたか】

Mt.石井スポーツ プロ登山家 立正大学客員教授

日本人初8000m峰14座登頂者。

主な関連書籍：「登山の哲学」NHK 出版 竹内洋岳著。「だからこそ自分にフェアでなければならない」幻灯舎 小林紀晴著。「登頂 竹内洋岳」筑摩書房 塩野米松著。??DVD Blu-ray? 「グレートサミット 8000m 峰全山登頂」NHK エンタープライズ など。



アウトドアゲーム指導法講習会 信州高遠青少年自然の家で 「1日コース」を開催

昨年に続いて、夏の野外活動繁忙期の前に開催しました。和気あいあいとした雰囲気の中、アイオレシートの7つのゲームを体験していただきました。

集客については課題を感じており、今後は親子（幼児）での参加なども検討する必要があると思われました。



開催概要

日時：2018年7月1日（日） 9:00～16:00

会場：国立信州高遠青少年自然の家

参加者：8名（男性5名、女性3名）

主催：公益財団法人日本教育科学研究所

共催：NPO法人やまぼうし自然学校

株式会社信州アウトドアプロジェクト

講師：加々美貴代：NPO法人やまぼうし自然学校

鎌水 愛：(株)信州アウトドアプロジェクト

8



活動内容

長野県内や山梨県から、ネイチャーガイドや、森林インストラクター、カヌーガイド、保育士等さまざまな職種、年齢の方々にご参加いただきました。

職種も様々だったため、自然物を探した時の視点もそれぞれ面白く、感性豊かにアクティビティを通して共有し合う中に新たな発見が生まれたり、学び



森のつながり探し

があったり、参加者の皆さん同士の話し合いが充実していたことが印象的でした。

アイスブレイクは、鎌水講師がじゃんけんゲーム、ラインナップ、キャッチ、カテゴリー（血液型、誕生日、居住地）、ハイ・イハ・ドン、1週間自己紹介などを指導しました。

次にアイオレシートによるアクティビティに移り、午前中は、「移り木」（加々美）、「宇宙ゴミ回収」（鎌水）、「食べ跡探偵団」（加々美）を体験しました。

昼食後の午後には、「ははをたずねて」（鎌水）、「森のつながり探し」（加々美）、「ミクロの世界見つけた」（鎌水）、「森のビンゴ」（加々美）を体験していただきました。

毎回ランダムにグループを分けながら実施し、いろいろな方同士が組んで話し合うことで、お互い想像したことを伝え合ったり、感性を伝え合ったり、時には植物の名前も教え合ったりしながら、終始笑顔で楽しんでいました。



参加者の声

- ワクワクしながらあっという間に時間が過ぎてしまいました。いろいろな年齢の方と、一緒に楽しむことができました。
- 今年は子ども達と実践するのが目標です。
- フィールドを選ばず、簡単にできるゲームばかりで、それでいて、発見もあり、楽しめました。
- アレンジしてやってみるのも楽しいかなと思います。
- とても楽しく、ゲームのポケットが増えました。
- 今まで知らなかったみなさんと一緒に息を合わせてできて良かったと思います。

みなさんのフィールドで、アイオレシートをより多く活用していただけたらと思います。

報告：鎌水 愛【やりみず あい】
株式会社 信州アウトドアプロジェクト

1982年生まれ、神奈川県出身。長野県最北の米村を活動拠点とし、野外教育や地域活動にも力を入れている。



アウトドアゲーム指導法講習会

初の北海道開催！ 国立日高青少年 自然の家との共催で「1泊2日コース」

かねてより検討していた北海道での講習会が国立日高青少年自然の家との連携により初開催が実現。先立つ10/23-25に開催された北海道アウトドアフォーラムで参加者を呼びかけ、野外教育に係る団体職員からアウトドアのガイドまで様々な業種の方が参加。

日程：2018年11月17日（土）～18日（日）

会場：国立日高青少年自然の家（北海道日高町）

講師：鶴川高司、中丸信吾

当研究所のレギュラー講師が出張指導し、1泊2日に凝縮した講習会。ゲームの体験だけでなく、ゲームの創作まで展開し、充実の講習会となりました。

11月17日（1日目）

開講式の後、早速、フィールドに移動して活動開始。まずは鶴川講師によるアイスブレイク、続いて課題解決型ゲーム「一番星」「クジラの噴水」「くもの巣（アレンジVer.）」を体験しました。課題の達成に一喜一憂しながら、それぞれの課題解決のプロセスを体験していただきました。くもの巣はIORE Sheetに載っている方法をアレンジして実施。対象やフィールドに合わせてゲームをアレンジすることもIORE Sheetを活用するポイントです。

課題解決型ゲームが終わると、自然体験型→自然学習型とゲームを展開しました。自然体験型ゲームは、鶴川講師による「ハンティングゲーム」。フィールドを駆け回って獲物を見つけハンターに向かって大声で吠える姿は、まるで子どものようでした。



課題の成否に一喜一憂（クジラの噴水）

自然学習型ゲームは「森のつながり探し」を中丸講師が進行しました。森の中を様々な視点で観察し、たくさんをつながりを見つけました。

日も傾き、夕方には「子どもたちの体験活動」に関する講義。子どもたちの自然体験の重要性についてデータを示しながら説明し、自然体験活動の教材のひとつとしてIORE Sheetが紹介されました。

夕食後のナイトゲームは鶴川講師による「光の虫眼鏡」。今回は創造イメージ型ゲームとして展開しました。真っ暗のフィールドで、光に照らされた「気になる何か」をもとにして、室内に戻ってポストカードに絵や文字で表現する作品を創作しました。



ゲームを体験した後はいよいよ**ゲーム創作**。ゲーム創作のポイントを解説し、ゲームづくりを始めました。

11月18日（2日目）

朝食後、創作ゲームの仕上げ。発表では3つの新たなゲームが生み出されました。発表後は参加者と講師、今回の活動の様子を見ていただいた久保田所長も一緒に全員で、今回のゲーム体験とゲーム創作について振り返りを行いました。参加者の皆さんそれぞれの活動に繋がるものが得られたのではないのでしょうか。

1泊2日の講習会でもゲーム体験からゲーム創作までの展開が可能です。自然体験活動のボランティアや指導者の研修会を兼ねて実施することも可能です。全国どこでも伺います。最後に、講習会の機会をいただいた国立日高青少年自然の家の皆様、ありがとうございました。この場を借りて心から感謝申し上げます。

報告：中丸 信吾【なかまる しんご】

順天堂大学スポーツ健康科学部 野外教育研究室 助教、
当財団の自然体験活動推進委員。



アウトドアゲーム指導法講習会 台風24号も通過した東北の 那須高原の森で「2泊3日コース」を開催

子どもたちが「自然に触れ親しみ、自然を知り、自然に学び、自然の不思議さや美しさなどに気づく」自然体験活動の楽しい指導方法を、パッケージド・プログラム（アイオレシート）による実習を通して学ぶ、指導者講習会（32回め）を、平成30年10月6日（土）～8日（月：祝）、福島県の国立那須甲子青少年自然の家で、文部科学省・日本キャンプ協会の後援で実施した。

参加者は首都圏を中心に1都9県から26名（男性19名、女性7名）。大学生のほか、社会教育や学校教育関係者、青少年健全育成等に携わる方など10代～70代。

指導講師は、平野吉直（信州大学理事・副学長）、野口和行（慶應義塾大学体育研究所准教授）、鶴川高司（有限会社 掌 代表）、中丸信吾（順天堂大学助教）、鎌田晴美（一般社団法人まなび創造アカデミー理事）、豊留雄二（自然遊びクラブ代表）の6氏。ほかに土井浩信（淑徳大学名誉教授）も特別参加。

講習第1日 10月6日（土）

開講式後、つどいの広場に移動し、鎌田・豊留講師の指導でアイスブレイクを行った。

次に、3グループに班分けして、6つの課題解決型ゲーム（アクティビティ）を各講師が指導した。

①「アメーバ」（鶴川講師）

指に割り箸1本を介し全員繋がりゴールを目指す。

②「キーバンチ」（中丸講師）

円の中の数字カードを順番に踏み、タイムを競う。

③「クモの巣いや〜ん」（鎌田講師）

クモの巣ネットの間を、触れないようにヒモを通す。

④「王様へのみつぎ物」（野口講師）

大きなキンボールを落とさないよう王様に届ける。

⑤「ピサの斜塔」（豊留講師）

靴のつま先とかかとで特定の高さまで積み上げる。

⑥「ブラインド・スクエア」（平野講師）

全員目隠しをしてロープを持ち正方形をつくる。

○ ナイトゲーム「闇夜のお絵かき」（中丸講師）

夜の真っ暗な森で講師の話グループで絵に描く。

講習第2日 10月7日（日）

ワークショップ形式による、3分野（自然体験・自

然学習・創造イメージ）のアウトドアゲームを実習。

1. 自然学習型ゲーム（野口・豊留講師）

○「森のつながり探し」 IORE SHEET NO.37

2班で活動。自然物をよく観察し、共通する部分を探してきて、画用紙の上で次々つつないでいく活動。

○「ネイチャーネット」 IORE SHEET NO.3

2班で活動。まわりの自然の中にいる生き物を選び、それらがどのように関わり合っているかを考える。

2. 自然体験型ゲーム（平野・鶴川講師）

○「森の気持ち探し」 IORE SHEET NO.24

2班で活動。「気持ちカード」（うれしい、おこっている等々）にぴったりな自然物を探してくる。

○「森のレストラン」 IORE SHEET NO.34

2班で活動。まわりの自然の中から集めてきた自然の素材を使って、示されたメニューの料理をつくる。

3. 創造イメージ型ゲーム（鎌田・中丸講師）

○「見れば見るほど な〜るほど」 IORE SHEET NO.4

2班で活動。森の中で静かに想像力を高めて、まわりを見ると、いろいろな動物に見えてくるものがある。

○「カメレオンゲーム」 IORE SHEET NO.23

2班で活動。まわりに生息しているような生き物を作って指定された場所に隠し、お互いに見つけ合う。

【ゲーム創作と情報交換会】

グループで集中して創作した。その後の情報交換会は、鎌田・豊留講師の司会で進行し、参加者どうし、参加者と講師等との懇談・情報交換の場となった。

講習第3日 10月8日（月：祝）

創作ゲームの発表会を各20分の時間で発表した。

自然体験型は「木と見つかる」「5(GO)レンジャー」、自然学習型は「ツリーウォッチ」、課題解決型は「手足でナンバーズ」「森の中のいが栗ハンター」創造イメージ型は「森の紙芝居」で、よい出来でした。各講師のゲーム講評の後、閉講式を行って解散した。

2019年度 アウトドアゲーム指導法講習会予告
日にち：2019年10月12日（土）～14日（月：祝）
場所：国立那須甲子青少年自然の家（福島県）

すべての指導者にオススメの ▲「アウトドアゲーム指導法講習会」

豊留 雄二

昨年秋10月の3連休に、国立那須甲子青少年自然の家で行われた「アウトドアゲーム指導法講習会」に講師として参加させていただきました。

魅力あふれる豪華な顔ぶれの講師陣と、各地からお集まりいただいた熱心な参加者のみなさんと一緒に、充実した3日間を過ごしました。

この講習会は、IOREシートというパッケージ・ド・プログラムを教材に、子どもたちの自然体験活動への活用の仕方を、ワークショップ形式で学ぶ講習会です。

パッケージ・ド・プログラムとは、活動に必要な準備物や指導の手順、活動の流れや展開、まとめやふりかえりの視点などが、一つ一つの活動ごとにまとめられている指導者用の活動マニュアルです。これらを利用することで、指導の初心者でも活動が実施できるように工夫されています。

現在、日本で開催されているパッケージ・ド・プログラムの講習会は、ネイチャーゲームやプロジェクト・ワイルドなどいくつかありますが、他の講習会にはない特徴が、この講習会にはあると思います。

一つは、複数の講師陣から、アクティビティの指導を受けられることです。これはつまり、一回の講習会で様々な指導者の指導スタイルを体験することができるということです。

指導者になると、他の方が指導している様子を見る機会は限られてくると思います。今回の参加者のみなさんも、普段は指導する立場の方が多くいらっしゃいましたので、6人の講師から直接指導を受けることで、活動の進め方ももちろん、言葉の選び方や雰囲気作りなど、参考になることが多かったのではないのでしょうか。

二つ目に、ゲームを創作して指導する実習が含まれていることです。アクティビティを指導する

実習は、他の講習会でも行われることはありますが、アクティビティを創作する実習というのは、そう多くないように思います。ゲーム創作の実習をとおして、新たなアクティビティを開発するためのステップが学べたと思います。「アクティビティ開発」という視点で考えれば、野外ゲームでも、他のアクティビティでも、開発するために必要なステップは変わらないからです。

より質の高いプログラムを提供するためには、ただ既存のアクティビティを並べてプログラムを構成するのではなく、フィールドの特性や対象者、ねらいに合わせてアクティビティをアレンジしたり、新たなアクティビティを創作したりする必要があります。

指導者に必要な調整・創作能力を高めるためにも、ゲーム創作実習は最適だと思いました。

様々な指導スタイルに触れられることと、ゲームの創作・アレンジ能力を高める機会を得られるという二つのユニークな特徴を持つ「アウトドアゲーム指導法講習会」。これから指導者を目指す人から、指導経験豊富な方まで、すべての指導者にオススメできる素敵な講習会だと感じました。



● 豊留 雄二
(とよどめ ゆうじ)
自然遊びクラブ 代表

岩手県花巻市在住。1975年、鹿児島県生まれ。筑波大学大学院修士課程体育研究科修了。学生時代に野外活動・野外教育と出会ったことがきっかけで、outdoorの世界にとっぷりとはまる。大学院修了後、くりこま高原自然学校のスタッフとして4年を過ごした後、独立して自然遊びクラブを設立。子どもや親子向けアウトドアイベントの企画・運営・指導や、指導者養成の現場で活動中。

迷子の時間



金山 竜也

このニュースレターの特集は、4人の編集委員が集まってテーマや原稿を書いていただく方を決めます。あ〜でもない、こ〜でもないといろんなアイデアを出しながら決めていくのですが、いつもそれなりに時間がかかってしまいます。しかし、今回の「名前のない時間」というテーマはすんなり、というか、第8号の編集会議のときに、「次はこれにしよう!」と決まっていたのです。

前号のテーマは「ARTと自然」。自然体験活動の中でのいろんな表現活動やその活用について書いていただき、とても素敵な特集となりました。この自然体験活動の中で“やること”のテーマへの反動…というわけではないのですが、次はあえて“考えていないこと”を取り上げたらおもしろいのではないかなということになりました。

はたして、私たちの予想に違わず、いろんな角度から見た「名前のない時間」が集まりました。

自然体験活動と全く関係のない話で恐縮ですが、私は若い頃、よく一人旅をしていました。ちょうど、格安航空券と呼ばれるものが一般的になり始めた頃でした。最初は訪れる国の『地球の歩き方』をカバンに詰め、スタンプラリーのように観光スポットを制覇していきました。しかし、すぐにつまらなくなってガイドブックを買うのはやめてしまいました。

ある街に着くと、観光案内所でろくに読むことのできない現地語の地図をもらい、“お守り”として懐に入れ、地図も見ないで歩きまわります。と



きどき思い出したように地図を見て地下鉄に乗ってみたりもしますが、一日中ほぼ迷子です。

私にはその「観光」とはとても呼べない「迷子の時間」が、とてもとても楽しかったのです。

あるとき、レンタカーを借りてスペインの西のあたりを走っていたら国境がありました。そのまま走るとポルトガルです。さらに進むと、小高い山の上に村がありました。山の頂上には中世の城跡があり、遠くまで見渡すことができます。日が暮れるまで、何時間もその景色を眺めていました。聞こえるのは、風の音と放牧羊の首についた鈴の音だけ。少し寒かったけれど、豊かな時間でした。

「時間」の価値を決めるのは何なのでしょう？ある狙いを持ち、その狙いが達成される時間も大切です。私たちが自然体験活動を企画し、運営する上で、それは重要なことです。けれど、特に何も決められていない時間に、特に計画することもなく、迷子であることを楽しむように過ごすのも、とても価値があるとおもうのです。そんな「名前のない時間」が「お、いい時間だなあ」と感じられたら、その活動はいい方向に向かっていると言えるのではないのでしょうか。

● 金山 竜也 [かなやまたつや]
神奈川県立愛川ふれあいの村 副所長