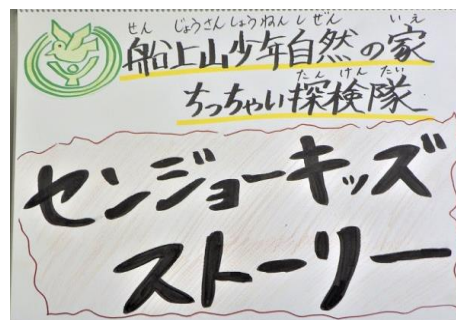


鳥取県立船上山少年自然の家 主催事業

令和2年度「ちっちゃい探検隊③・④」実施報告書



I 事業の概要

- 1 期日 ③ 令和3年3月6日(土) 日帰り
④ 令和3年3月7日(日) 日帰り

2 日程

9:30	受付開始
10:00	出会いのつどい
10:20	スタートゲーム
11:00	野外オリエンテーリング (雨天時:館内オリエンテーリング)
12:00	昼食
13:00	レクリエーション
13:45	クラフト
14:30	感想記入
14:45	別れのつどい
15:00	解散

3 趣旨

- ・初めて会う人たちとの活動を通して、進んで友だちをつくったり協力したりしようとする力を養う。
- ・船上山の豊かな自然の中で活動を行い、自然への興味関心を高める。

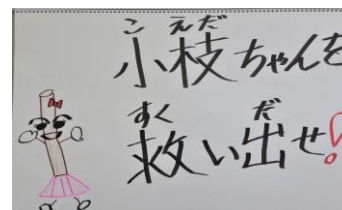
4 対象 小学1年生～3年生 20名ずつ

5 応募者数 ③15名 ④14名

6 当日参加者数 ③15名 ④14名

7 参加費 1人 800円

8 ボランティアスタッフ 1名



II 実施状況

出会いのつどいは、密を避けるために保護者の参加をご遠慮いただき、子どもだけで行った。出会いのつどいのあとは、今回のちっちゃい探検隊のテーマ「小枝ちゃんを救い出せ」を紙芝居で子どもたちに伝えた。まず、子どもたちはひとりが1本好きな小枝を選んだ。その小枝を小枝ちゃんに見立て、いきなり倒れた小枝ちゃんを救い出すというストーリーで始まった。

ストーリー①「小枝ちゃん救急搬送」ストーリー②「病院へ急げ」では、小枝ちゃんを使ったレクリエーションを行った。病院に見立てたバケツの中に小枝ちゃんを入れる活動の中で、初めて会う友だちと声を掛け合いながら協力する姿がたくさん見られた。早く終えた班からは応援の声があり、温かい雰囲気の中ですべての班がゲームをクリアすることができた。



ストーリー③「お薬をゲットしよう」では、小枝ちゃんを救い出すために4か所の薬局をまわる館内オリエンテーリングを行った。4か所の薬局でのミッションをクリアしてお薬「リグンド」をゲットしてくるよう伝えた。子どもたちは、班でまとまって4か所の薬局をまわり、4つのミッション「カップの遠足」「ヒューストン」「サンダーアタック」「シークレットコード」のクリアを目指した。班の全員で協力してミッションをクリアすると、それぞれの薬局からお薬「リグンド」(どんぐり)が20個ずつ渡された。それを、班に1つ渡された医療用ボトルに入れ、しおりにあるお薬手帳のページにスタンプがおされた。すべての班が制限時間の12時までにミッションをクリアし、すべての班が合計80個の「リグンド」を手に入れることができた。



12時から昼食をとり、午後の活動に備えた。普段なら班ごとで配膳も行うが、今回は感染症対策でひとりずつ配膳されている料理を、班ごとに距離を保ちながらとるようにした。



食事後のストーリー④「お薬注入」では、班ごとにパイプラインを行った。パイプラインとは、午前中にゲットした「リグンド」を小枝ちゃんがいるバケツの中に1個ずつ入れるゲームである。本番を始める前に、班ごとに練習し、1回目の本番を迎えた。3つの班のバケツに入れた「リグンド」の数を合計するとちっちゃん探検隊③では5個、ちっちゃん探検隊④では12個だった。1回目の結果を院長の格好をした職員に尋ねるも、ちっちゃん探検隊③では「5個では小枝ちゃんはまだ救えない。8個は必要だ。」と言われ、ちっちゃん探検隊④では「12個では小枝ちゃんはまだ救えない。15個は必要だ。」と言われ、2回目のチャレンジの前に作戦会議を行った。緊張が高まる中行われた2回目のチャレンジ、ちっちゃん探検隊③では無事に合計12個のリグンドをバケツに入れることができたが、ちっちゃん探検隊④では4回目のチャレンジでも15個に達することができなかった。子どもたちから「できないかもしれない。」という暗雲立ち込めた空気が出ていたので、一度部屋の空気を入れかえ、水分補給をし、気持ちを切り替えて5回目のチャレンジをした。どの班の子どもたちも顔つきが変わり、集中力をもって5回目のチャレンジに挑んだ。結果は24個。チャレンジ成功後、元気になった小枝ちゃんの声が館内に響き渡り、小枝ちゃんを全員で協力して救出できたことを喜ぶ子どもたちの姿が見られた。救い出してくれたお礼にと、小枝ちゃんから子どもたちに船上山缶バッジが贈られた。



その後、初めに選んだ小枝ちゃんを使って、キーホルダーかマグネットを作るクラフトを行った。どの子も思い思いの小枝ちゃんを飾りつけ、世界に一つだけの宝物が完成した。

別れのつどいの後、子どもたちは船上山缶バッジと小枝ちゃんをお土産に持ち、迎えに来られた保護者の方と一緒に笑顔で帰っていった。

Ⅲ 総括

1 参加者の感想

- ・ クラフトでオリジナルの小枝ちゃんを作ることができて楽しかったです。小枝ちゃんを助けるためリグンドを取りに行くとき「ヒューストン」でせいこうできてうれしかったです。小枝ちゃんにちゅうしゃをするとき、1回目は0こだったけど、2回目は6こも入れることができてうれしかったです。
- ・ 1年生で はじめてちっちゃいたんけんたいをして たのしかったです。こえだちゃんをすくえでは おくすりをさがすのが たのしかったです。こえだちゃんづくりで いいものができて よかったです。またきて あそびにいきたいです。
- ・ わたしは、ちっちゃい探検隊が初めてで友だちができるか心配だったけど、はんのみんなと仲よくなれてうれしかったです。小枝ちゃんをすくい出せてうれしかったです。リグンドを集めるために4つのやっきよくに行きいろんなゲームをして楽しかったです。
- ・ わたしは、3年生で最後のちっちゃい探検隊で、はんのみんなと協力してミッションをクリアしていけてとても楽しかったです。とくにシークレットコードがみんなで「こうじゃない?」とか「次は何番だよ。」と教え合えてよかったです。

2 成果

- ・ 日帰り2日間にするこで、感染症対策をとりつつ、多くの参加者の募集をすることができた。
- ・ 「小枝ちゃんを救い出せ」のように1日の活動にストーリー性をもたせるこで、子どもが主体的に活動していた。
- ・ 非接触のレクリエーションを実施するこで、感染症対策をしつつ、初めて会う人ととも協力し、声をかけ励まし合いながら活動することができた。

3 課題

- ・ クラフトでは、安全に作業できるように隣の人と十分に距離をとる。
- ・ 小学校低学年の児童には理解が難しい言葉があったので、分かりやすい言葉になおしたり、追加説明したりする必要があった。