

ネイチャーゲーム創作ハンドブック



川上 雅弘 著

はじめに

自然と人間をつなぎ、楽しく、様々な感覚を使って自然を直接体験し、自然への共感をはぐくむ活動として「ネイチャーゲーム」があります。

ネイチャーゲームは、1979年に米国のナチュラリスト「ジョセフ コーネル」氏によってシェアリング ネイチャーとして発表されました。そして、1986年に日本で発表されてから現在までに120以上ものネイチャーゲームが作られました。その中には、日本人によって作られたものもあります。

ネイチャーゲームは、アメリカから始まりましたが、自然との一体感にもとづく東洋的な自然観を背景に持っています。しかし、ネイチャーゲームは、実際に自然の中に入り、その場所で活動します。アメリカにはアメリカの、日本には日本の自然があり、また、体験する人の文化や思想的な背景もちがいます。そこで社団法人日本ネイチャーゲーム協会では、日本的なネイチャーゲームの作成を提案しています。

では、新しいネイチャーゲームを作ることは難しいことなのでしょうか。ネイチャーゲームは、「楽しさは学ぶ力」という考え方に立ち、「自然とふれあうことの楽しさ」や「自然とふれあいながら人と交流することの喜び」が重視されています。私たちは、子どもの頃から遊びを通して、楽しむことを知っています。たとえそこで生まれなかったとしても、自然豊かな「ふるさと」に愛着を感じます。楽しさを求める気持ち、自然を愛する心があれば、あとは、ネイチャーゲーム作りのポイントをつかみ、テクニックを知れば、誰にでも新しいネイチャーゲームを作り出すことができます。

さらにネイチャーゲームを作る過程で自然をより深く知ることになり、自然と制作者自身を近づけてくれます。また、ネイチャーゲームを作るという活動がクリエイティブであり、生きることの喜びを教えてくれます。

このハンドブックは、新しいネイチャーゲームを誰もが効果的に作ることができる事を目的として作成しました。ネイチャーゲーム作りを通して、できたネイチャーゲームの実践から、より多くの子どもたちや大人たちが自然と親しむことの一助となることを願っています。

ここでは、ネイチャーゲーム作りを中心として書いていますが、野外活動でのゲームやふれあい活動などの創作にも役立つことと思います。どうぞご活用下さい。

最後に、このハンドブックを読んで下さるみなさんに、日本ネイチャーゲーム協会のスタッフのみなさんに、ネイチャーゲーム創作の具体例として使っていただいた発案者のみなさんに謝意を表します。

2004年11月
まるさん こと 川上 雅弘

[筆者のホームページ http://mallkun.to/maro/](http://mallkun.to/maro/)

[広島県ネイチャーゲーム協会のホームページ http://hiroshimang.club.as//](http://hiroshimang.club.as//)

[日本ネイチャーゲーム協会のホームページ http://www.naturegame.or.jp](http://www.naturegame.or.jp)

目次

はじめに	1
参考文献	4
第1章 知っておこう	5
1 - 1 ネイチャーゲームとは	6
ネイチャーゲームの理念	6
ネイチャーゲームの定義	6
ネイチャーゲームの特徴	6
フローラーニング	6
1 - 2 自然を使った活動	7
自然を研究、観察、学習する活動	7
生産的あるいは消費的な活動	7
自然を対象とした芸術的、鑑賞的な活動	7
自然を材料とする創作的な活動	7
自然をゲレンデとしたアウトドアとしての活動	7
自然を体験する・保護する・環境教育・ボランティア活動	7
1 - 3 楽しさの原理	8
「豊田君夫」の類型	8
「宇田川光雄」の系譜的分類	9
1 - 4 ネイチャーゲームと楽しさの分析	10
第2章 準備をしよう	12
2 - 1 頭を柔らかくしよう	13
BS法（ブレインストーミング）	13
2 - 2 発想の練習をしよう	14
連想法	14
2 - 3 不可能を可能にする発想法	15
強制連想法	15
三段論法	16
2 - 4 出てきたアイデアをまとめる方法	17
KJ法	17
三角法	19
第3章 ネイチャーゲームを作ろう	20
3 - 1 ネイチャーゲームを作る手順	21
3 - 2 創作の必要性を考えよう	22
3 - 3 何かを付け加えよう	22
3 - 4 言葉を変えよう	23
3 - 5 足りないものを探そう	25
3 - 6 条件を変えてみよう	26
3 - 7 ネイチャーゲームの公式を使おう	27

3 - 8	今までの活動を作り直す	30
3 - 9	楽しさの原理「類型」で作ろう	31
3 - 10	楽しさの原理「系譜的分類」で作ろう	32
3 - 11	マトリックス法で作ろう	33
3 - 12	活動サイコロ決定法で作ろう	35
3 - 13	創作ワークシートで作ろう	37
第4章	場面に応じて作ろう	39
4 - 1	ゲレンデに応じたネイチャーゲーム	40
	山や森のネイチャーゲーム	40
	草原のネイチャーゲーム	41
	川のネイチャーゲーム	41
	池や湖のネイチャーゲーム	42
	海のネイチャーゲーム	42
	広場や運動場のネイチャーゲーム	43
	公園のネイチャーゲーム	44
	森林公園のネイチャーゲーム	44
	植物園のネイチャーゲーム	45
	動物園のネイチャーゲーム	45
	水族館のネイチャーゲーム	46
	キャンプ場のネイチャーゲーム	46
	体育館のネイチャーゲーム	47
	教室や会議室のネイチャーゲーム	47
	農村のネイチャーゲーム	48
	漁村や島のネイチャーゲーム	48
	町のネイチャーゲーム	49
4 - 2	季節・天候に応じたネイチャーゲーム	50
	春のネイチャーゲーム	50
	夏のネイチャーゲーム	50
	秋のネイチャーゲーム	51
	冬のネイチャーゲーム	52
	晴れのネイチャーゲーム	52
	雨のネイチャーゲーム	53
	雪のネイチャーゲーム	53
	曇り・風・霧のネイチャーゲーム	54
4 - 3	時間に応じたネイチャーゲーム	55
	夜明けのネイチャーゲーム	55
	午前中のネイチャーゲーム	56
	午後のネイチャーゲーム	56
	夕暮れ時のネイチャーゲーム	57
	夜のネイチャーゲーム	57

4 - 4 対象物に応じたネイチャーゲーム	58
植物のネイチャーゲーム	58
動物のネイチャーゲーム	59
石・土・砂のネイチャーゲーム	60
空のネイチャーゲーム	60
風景・自然のネイチャーゲーム	61
4 - 5 テーマに応じたネイチャーゲーム	62
観察するネイチャーゲーム	62
知識を得るネイチャーゲーム	63
体験をするネイチャーゲーム	63
作るネイチャーゲーム	64
自然を守る・環境教育のネイチャーゲーム	64
第5章 完成させよう	66
5 - 1 ネイチャーゲームとしての要件があるか	67
5 - 2 安全面を考える	67
5 - 3 自然や環境への配慮	67
5 - 4 実際にやってみて改良する	68
5 - 5 マニュアルを書く	68
5 - 6 発表しよう	69
5 - 7 実施&評価	69

本書の中で発案の具体例として紹介しているネイチャーゲームについて

- ・発案者名があるものは、ネイチャーゲームリーダーの方々が新しく発案したものです。
- ・筆者発案未認定となっているものは、本書のために新しく作成したりしたもので、正式にネイチャーゲームとして登録されているものではありません。
- ・発案者名のないものは、ジョセフ コーネル氏によるものです。

参考文献

- ネイチャーゲーム指導員ハンドブック理論編及びアクティビティ編 / 社団法人日本ネイチャーゲーム協会
- 公認ネイチャーゲーム指導員報自然案内人 1998 ~ 2004 年度版 / 社団法人日本ネイチャーゲーム協会
- ゲームあそびの理論 / 豊田君夫著・鳩の森文庫
- ゲーム学入門 / 宇田川光雄著・遊技社
- ちえ遅れの子の遊技指導 / 巡静一著・日本文化科学社
- ゲーム作り入門 / 佐野豪著・不昧堂出版
- 野外活動テキスト / 日本野外教育研究会編・杏林書院
- 日本型環境教育の提案 / 清里環境教育フォーラム実行委員会編・小学館

第1章 知っておこう

ネイチャーゲームを作るためには、まずネイチャーゲームとは何かを知っていることが必要です。また、自然を使った活動にはどのようなものがあるのか、楽しさは、どうすれば作り出すことができるのかを知っておくことも大切です。

1 - 1 ネイチャーゲームとは	6
ネイチャーゲームの理念	6
ネイチャーゲームの定義	6
ネイチャーゲームの特徴	6
フローラーニング	6
1 - 2 自然を使った活動	7
自然を研究、観察、学習する活動	7
生産的あるいは消費的な活動	7
自然を対象とした芸術的、鑑賞的な活動	7
自然を材料とする創作的な活動	7
自然をゲレンデとしたアウトドアとしての活動	7
自然を体験する・保護する・環境教育・ボランティア活動	7
1 - 3 楽しさの原理	8
「豊田君夫」の類型	8
「宇田川光雄」の系譜的分類	9
1 - 4 ネイチャーゲームと楽しさの分析	10

1 - 1 ネイチャーゲームとは

ねらい

ネイチャーゲームを作るに当たって、ネイチャーゲームとは何かを知っておきます。

ネイチャーゲームを作るためには、まずネイチャーゲームとは何かを知っていることが必要です。ここでは、ネイチャーゲームについて学んでおきましょう。

ネイチャーゲームの理念

「自然をともに分かち合おう」という考え方で、「直接的な自然体験を通して、自分を自然の一部ととらえ、生きることの喜びを共有することによって、自らの行動を内側から変化させること」です。

また、その目的は、「自然への気づき」であり、科学的な分析的方法論のみにたよることなく、様々な感覚や心を通じて総体として理解し、自然との一体感を得ることです。

ネイチャーゲームの定義

ネイチャーゲームは、次の条件を満たしているプログラムの総称です。

ネイチャーゲームの目的にあったもの。

環境教育の推進に貢献するもの。

参加者の人権及び社会の秩序を尊重するもの。

開始から終了までの手順が明確にされているもの。

野外活動の現場で実践しやすく、様々な応用が可能なもの。

ネイチャーゲームの特徴

知識や年齢に関係なくできる。

町中の公園などでも手軽にできる。

様々な感覚を使って自然を直接体験できる。

大人と子どもが一緒に楽しめる。

参加者の心と体の状態にあわせて展開ができる。

フローラーニング

カワウソ.....熱意を呼び起こす活動で遊びの要素にあふれています。

カラス.....感覚をとぎすます活動で感受性を高め、注意を集中します。

クマ.....自然を直接体験する活動で自然との一体感を感じます。

イルカ.....感動をわかちあうことができる活動で理想と共感をわかちあいます。

1 - 2 自然を使った活動

ねらい

自然を使った活動にはどのようなものがあるか知っておきます。

実際に、自然を使った活動にはどのようなものがあるのでしょうか。これらの活動を知ることは、ネイチャーゲームを作る上で、大いに参考になります。

自然を研究、観察、学習する活動

自然を調べたり、観察したり、知識を得ようとする科学的な活動です。

例；植物観察、天体観察、野鳥観察、昆虫採集、標本作り、生物研究、地層研究など

生産的あるいは消費的な活動

趣味や生活のために植えたりあるいは収穫したりする活動です。

例；ガーデニング、つり、農業、林業、漁業など

自然を対象とした芸術的、鑑賞的な活動

自然から得る感動を、文章で表したり、絵で表したり、鑑賞する活動です。

例；詩作、物語作り、歌作り、絵画、写真、初日の出、お月見など

自然を材料とする創作的な活動

自然物を材料として使い、何かを作る活動です。

例；木工クラフト、竹細工、ロックアート、草花遊び、野外料理、ログハウス作りなど

自然をゲレンデとしたアウトドアとしての活動

自然をゲレンデとして使って活動します。

例；キャンプ、野外ゲーム、オリエンテーリング、ウォークラリー、登山、ハイキング、青空教室、サイクリング、カヌー、ボードセイリング、スキューバダイビング、スカイダイビング、パラグライダー、スキー、海水浴、凧揚げなど

自然を体験する・保護する・環境教育・ボランティア活動

自然を体験したり、自然に親しみを持ったり、自然を保護するための活動です。

例；農業・漁業・林業などの体験活動、自然保護運動、環境教育学習、ビオトープ作り、ネイチャーゲーム、プロジェクトアドベンチャー、自然学校、田んぼの学校、森林ボランティアなど

1 - 3 楽しさの原理

ねらい

遊びの分類法から、楽しさの原理を知っておきます。

ネイチャーゲームは、「楽しさは学ぶ力」という考え方に立っています。ここでは、ゲーム遊びの分類から楽しさの原理について知っておきましょう。

「豊田君夫」の類型

「豊田君夫」氏は、ゲーム遊びをその内容から類型しています。

類型	楽しさの原理	行動例
類型1 とらえる	とらえる、つかまえる	人が人をとらえる（鬼ごっこ）、場所が人をとらえる（ロンドン橋）、人が影をとらえる（影踏み）、人が物をとらえる（キャッチボール）
類型2 取る	取る	人が物を取る（しっぽ取り、カルタ）、人が人を取る（花いちもんめ）、人が場所を取る（椅子取り）
類型3 あてる	あてる、命中する、入れる	物に物をあてる（おはじき、卓球）、物を物に入れる（玉入れ、ゴルフ）物を人にあてる（雪合戦、ドッジボール）、人が物をあてる（くじ）人が人をあてる（かごめかごめ）
類型4 見つける	見つける、探す、発見する、気がつく	人が人を見つめる（かくれんぼ）、人が物を見つめる（宝探し）、違いを見つめる（間違いさがし）その他（なぞなぞ、しりとり）
類型5 従う	指示や合図などに従う、まねる	鼻々々、羅漢さん、反対ゲーム
類型6 移動する	移動する、運ぶ、渡す	人が移動する（かけっこ）物を移動させる（ボール送り）、言葉を移動させる（伝言ゲーム）
類型7 持続する	持続する、保つ、耐える	にらめっこ、がまん比べ、相撲
類型8 変化する	変化する、増減する	スイカ割り、仮装、ボウリング
類型9 表現する	表現する、創作する	早口言葉、合唱、体操、絵画、詩作、写真、創作ゲーム、クラフト
類型10 会話する	会話やコミュニケーションを楽しむ	自己紹介
類型11 イメージ・瞑想	想像やイメージしたり瞑想するなど自分の心の中で楽しむ	イメージの旅、瞑想

がついたものは、筆者が付け加えたものです。

「宇田川光雄」の系譜的分類

「宇田川光雄」氏は、ゲーム遊びを発生と発展の系統の中で分類しています。

系統	楽しさの原理	例
系統1 少ない物を競う	あまってしまう物がでる	椅子取りゲーム、数集まり
系統2 追いかっこ	追うものと、追われるものの役割分担がなされる	鬼ごっこ
系統3 競う	速さ、大きさ、などお互いを競う	徒競走、大きさ比べ
系統4 戦闘・陣取り	だれもが攻め、だれもが守る	陣取り、しっぽ取り、サッカー
系統5 選ぶ・選ばれる	選ぶ楽しみ、選ばれた、当たってしまった	くじ、花いちもんめ、トンネル落とし、鬼決め
系統6・ 予測、推量、あてずっぱ	予測してあてる、推理してあてる、偶発的に当たる	ジャンケン、宝探し、かくれんぼ、ポコペン、クイズ
系統7 相手につられる	相手をひっかける、つられる、予測の当たりはずれを楽しむ	いないいないバー、大きな提灯、あっち向けホイ
系統8 物まね	まねることに楽しさがある	まねっこ、ごっこ遊び、ジェスチャー、羅漢さん、劇
系統9 困難さ・器用さを利用	人間の持っている五感的なもの、機能的なものを使う	五感的(反応拍手、におい当て)、機能的(グーパー)
系統10 連想・創作	人間の言語的活動、連想、創造性を利用	連想(連想ゲーム)、創作表現(ファッションショー、詩作、絵画、クラフト)
系統11 接近のためらい	さわること、ふれあうことの喜びや、それに対してためらう感覚を楽しむ	ジャンケンおんぶ
系統12 めまい・陶酔	平衡感覚を崩して楽しむ 忘我の気持ち	高い高い、胴上げ、ジェットコースター、祭り
系統13 グループ解決	グループで課題を解決する中に、協力することを楽しむ、何らかの役目を担うことを楽しむ	グループワークトレーニング、協力ゲーム
系統14 会話	会話やコミュニケーションを楽しむ	自己紹介
系統15 イメージ・瞑想	想像やイメージしたり瞑想するなど 自分の心の中で楽しむ	イメージの旅、瞑想

がついたものは、筆者が付け加えたものです。

1 - 4 ネイチャーゲームと楽しさの分析

ねらい

ネイチャーゲームを遊びの原理から考えてみます。

楽しく自然を体験するために、今までに作られたネイチャーゲームはどのような楽しさの原理を持っているのか、見ておきましょう。

	ネイチャーゲーム	楽しさの原理	
		類型的分類	系譜的分類
カ	動物交差点	類 4 見つける	系 6 推量
ワ	動物ジェスチャー	類 4 見つける類・ 8 変化する	系 6 推量・系 8 物まね・ 系 13 解決
ウ	動物質問室	類 4 見つける	系 13 解決
ソ	ネイチャービンゴ	類 4 見つける	系 6 推量
	ノアの方舟	類 4 見つける・類 8 変化する	系 6 推量・系 8 物まね
	ノーズ	類 4 見つける	系 6 推量
	はじめまして	類 10 会話	系 14 会話
	フクロウとカラス	類 1 とらえる	系 2 追いかっこ
	私はだれでしょう	類 4 見つける	系 6 推量
	動物紳士録	類 4 見つける・類 8 変化する	系 6 推量・系 8 物まね
	アニマルウオーク	類 8 変化する	系 8 物まね
	この指とまれ	類 4 見つける	系 6 推量
	動物当てゲーム	類 1 とらえる・類 4 見つける	系 2 追いかっこ・系 6 推量
	動物発見ラリー	類 4 見つける	系 6 推量
	動物ヒントリレー	類 4 見つける	系 6 推量・系 13 解決
	マントラッキング	類 4 見つける	系 6 推量
	コウモリとガ	類 1 とらえる・類 4 見つける	系 2 追いかっこ・系 6 推量
	ごちそうはどこだ	類 4 見つける	系 6 推量
	食物連鎖	類 5 従う	系 5 選ばれる
	天敵と獲物	類 1 とらえる	系 2 追いかっこ・ 系 9 困難さ
	ハビタット	類 9 表現する	系 10 創作・系 13 解決
	きこりの親方	類 4 見つける・類 5 従う・ 類 9 表現する	系 6 推量・系 8 物まね
	木のシルエット	類 4 見つける・類 9 表現する	系 6 推量・系 8 物まね
	木の葉のカルタ取り	類 2 取る	系 4 陣取り・系 6 推量
	木を作ろう	類 8 変化する	系 8 物まね
	森の怪物	類 1 とらえる・類 7 持続する	系 2 追いかっこ・系 6 推量
	大きな葉っぱ	類 4 見つける	系 3 競う
	白いキャンパス	類 9 表現する	系 10 創作

カ ラ ス	木のキャッチフレーズ	類 4 見つける・類 9 表現する	系 6 推量・系 10 連想
	森の色あわせ	類 4 見つける	系 6 推量・系 10 連想
	同じものをみつけよう	類 4 見つける	系 6 推量・系 9 困難さ
	宝探し	類 4 見つける	系 6 推量
	フィールドパターン	類 4 見つける	系 6 推量・系 10 連想
	フィールドビンゴ	類 4 見つける	系 6 推量・系 13 解決
	カモフラージュ	類 4 見つける	系 6 推量・系 9 困難さ
	めざせ名探偵	類 4 見つける	系 6 推量・系 9 困難さ
	いねむりおじさん	類 2 取る・類 4 気がつく・ 類 6 移動する	系 6 推量・系 9 困難さ
	音いくつ	類 4 気がつく	系 6 推量
	裸足で歩こう	類 4 気がつく	系 6 推量
	サウンドマップ	類 4 気がつく・類 9 表現する	系 6 推量・系 10 連想
	目隠しイモムシ	類 5 従う・類 4 気がつく	系 6 推量・系 9 困難さ
	カメレオンゲーム	類 4 気がつく・類 7 持続する	系 6 推量・系 8 物まね
	暗闇を照らせ	類 4 気がつく・類 6 移動する ・類 7 持続する	系 3 競う・系 6 推量 系 9 困難さ
	ミクロハイク	類 4 見つける	系 6 推量
	森の美術館	類 9 表現する	系 10 創作
	アドベンチャーハント	類 4 見つける・類 9 表現する	系 6 推量・系 10 創作
ク マ	ミステリーアニマル	類 4 見つける・類 9 表現する	系 6 推量・系 10 連想
	木の鼓動	類 4 見つける	系 9 困難さ
	私の木	類 4 見つける	系 6 推量・系 9 困難さ
	目隠し歩き	類 4 気がつく・類 5 従う	系 6 推量・系 9 困難さ
	目隠しトレイル	類 4 気がつく・類 5 従う	系 6 推量・系 9 困難さ
	狩人の訓練	類 7 持続する	系 6 推量
	サンセットウォッチ	類 4 気がつく・類 7 持続する	系 6 推量
	夜は友だち	類 4 気がつく・類 7 持続する	系 12 忘我
	季節からの招待状	類 4 気がつく・類 9 表現する	系 10 創作
	自然へのインタビュー	類 4 気がつく・類 9 表現する	系 6 推量・系 10 創作
	大地の窓	類 4 気がつく・類 7 持続する	系 6 推量
	パーティカルポエム	類 9 表現する	系 10 創作
	ナイトハイク	類 4 気がつく	系 6 推量
	感覚の輪	類 11 イメージ	系 15 イメージ
	同級生を捜せ	類 4 気がつく	系 6 推量
	落ち葉キャッチ	類 1 とらえる	系 6 予測
	イ ル カ	森の設計図	類 9 表現する
フォールドポエム		類 9 表現する	系 10 創作
明日への手紙		類 9 表現する	系 10 創作
サイレントウォーク		類 4 気がつく・類 10 会話	系 14 会話

第2章 準備をしよう

新しいものを創造するには、頭の柔らかさが大切です。また、創造を助けるためのテクニックを身につけておくと、作りやすくなります。この章では、ネイチャーゲーム作りをはじめる前に、知っておくと役に立つ技法について述べていきます。

2 - 1 頭を柔らかくしよう	13
BS法（ブレインストーミング）	13
2 - 2 発想の練習をしよう	14
連想法	14
2 - 3 不可能を可能にする発想法	15
強制連想法	15
三段論法	16
2 - 4 出てきたアイデアをまとめる方法	17
KJ法	17
三角法	19

2 - 1頭を柔らかくしよう

ねらい

自由な発想力を身につけるために、BS法を身につけます。

新しいネイチャーゲームを作るためには、自由に物事を発想することが大切です。そこで、BS法を使い頭を柔らかくする練習をしておきましょう。

BS法(ブレンストーミング)

全く制約のないリラックスした状態の中で、自由に空想や連想を出しながら自由奔放にアイデアを出す方法です。

やり方

1. グループを作り、司会と記録を決めます。
2. テーマを示します。
3. アイデアを発表します。
 - ア. 出たものに批判や反対を絶対しない。
 - イ. 質より量。多ければ多いほどよい。
 - ウ. 自由奔放、こっけい、奇抜なものがよい。
 - エ. 他人に便乗、組み合わせたり、分割したり。
4. 書き出します。
 - ア. 意味の分かりにくいものは分かるように。
 - イ. 抽象的なものは具体的に。
 - ウ. 同じものは、一方を消します。
 - エ. 整理中、思いついたら書き加えます。
5. KJ法などの技法を使ってまとめます。

やり方の例

課題 ; 「モミジの葉を使って何ができるか」

発想 ; 紅葉狩り、押し花、しおり、貼り付けて貼り絵にする、たくさん集めて服を作る、丸めてボールにする、たき火の材料、肥料、食材、のれん、壁紙、とばして遊ぶ、眼帯、繊維を取り出して紙にする、コースター、数を数える、えさ、布団、座布団、秋を感じる、

演習

課題 ; 「ドングリを使って何ができるか」考えてみましょう。

発想 ;

2 - 2 発想の練習をしよう

ねらい

発想トレーニングを行い、たくさんのアイデアを出す方法を学びます。

発想力を身につけると、いろいろなアイデアを出しやすくなります。ここでは、発想トレーニングを行って、たくさんのアイデアを出す方法を学びましょう。

連想法

発想の元は、連想です。一つのテーマからイメージすること、連想することによって新しい価値を生み出すことができます。

やり方

1. テーマを決めます。
2. テーマから連想する言葉を出します。
3. 出てきた言葉からさらに連想する言葉を出します。
4. さらにその言葉から連想する言葉を出します。
5. このようにして、どんどん連想する言葉を出していきます。

やり方の例

課題； 「モミジから連想する言葉を出しましょう。」

連想； モミジ 赤い リンゴ まるい ボール 跳ねる ウサギ キツネ 北海道 流氷 かき氷 夏 蚊取り線香 渦巻き 鳴門 阿波踊り

演習

課題； 「ドングリから連想する言葉を出しましょう。」

連想； ドングリ

2 - 3 不可能を可能にする発想法

ねらい

不可能と思われることを、実現可能にするための思考法を学びます。

発想とは、新しいものを生み出すことであり、問題を解決する方法を見いだすこと、不可能なことを可能にする方法を作りだすことです。ここでは、不可能と思われることを、実現可能にするための思考法を学びます。

強制連想法

最初の言葉と最後の言葉を決めて、強制的に連想していきます。

やり方

1. 最初の言葉と最後の言葉を決めます。
2. 最初の言葉から連想する言葉を出します。
3. 出てきた言葉から連想する言葉を出します。
4. このようにして、最後の言葉につながるように連想する言葉を出していきます。

やり方の例

課題 ; 「モミジから富士山につながるように連想しましょう。」

連想 ; モミジ 手のひら 握手 友だち 平和 世界 世界遺産 縄文杉 屋久島 海
山 富士山

演習

課題 ; 「ドングリから聴診器につながるように連想しましょう。」

連想 ; モミジ

聴診器

三段論法

いわゆる「風が吹けば、桶屋が儲かる」式の論法です。へりくつも理屈のうち。常識的な発想を乗り越えます。

やり方

1. 無関係、あるいは実現不可能なテーマを決めます。
2. それが、つながり、実現可能であるように無理矢理にでも理屈をつけていきます。

やり方の例

課題；「モミジが紅葉すると、地球の温暖化が防がれる」理由を説明しましょう。

その理由は；

- ・モミジが紅葉すると、人々は美しいと感じます。
- ・美しいと感じた人は、もっとモミジを見たいと思ってモミジの木を植えます。
- ・モミジの木が増えると、モミジの木は、二酸化炭素を使ってたくさんの酸素を出します。
- ・二酸化炭素が減り、酸素が増えることによって、地球の温暖化が防がれます。

演習

課題；「ドングリがなると、ネイチャーゲームリーダーが増える」理由を説明しましょう。

その理由は；

.

コメント

創造は、想像から始まります。想像力を豊かなものにするためには、連想したり、イメージしたりする技術を繰り返してトレーニングすることによって身に付いてきます。発想トレーニングを日頃からやっておきましょう。また、何よりも大切なことは、いろいろなことに興味を持つこと、たくさんの体験や経験をふやすことではないでしょうか。

2 - 4 出てきたアイデアをまとめる方法

ねらい

たくさんの情報、願い、アイデアをまとめていく方法を学びます。

情報を集めたり、アイデアを出したら、それらを整理して、一つの方向性を出していきます。ここではそのための技法を学んでおきましょう。

KJ法

数多くある情報を、先入観を持たず事実を大切に、どんな情報や意見も切り捨てないで多様な見方や解決の手段を探り出していく方法です。

やり方

1. テーマを出します。
2. テーマに対して 360°見回して、意見や情報を取材します。
3. 出てきた意見や情報をラベルに書きます。
 - ・1枚1項目だけ書く。
 - ・主語と述語をはっきりと書く。
 - ・1人5～6枚、全体で30～50枚くらいにする。
4. ラベルを配ります。
 - 全員のラベルを集めて、机の上に並べます。
 - ラベルの数が多いたときは、一人3～4枚ピックアップします。
 - ・嫌いなラベルを外すのではなく、「これが欲しい」というラベルを拾います。
 - ピックアップしたラベルを再び集め、よく混ぜて全員に同じ枚数配ります。
 - 各人配られたラベルを読み、同じものや近いものをまとめておきます。
5. グループピング
 - 順次親となり、ラベルを1枚読んで中央に出します。
 - 他の人は、手持ちのラベルの中に出されたラベルの心と同じ（近い、親しいもの）ものがあれば、読み上げて中央のラベルの近くへ出します。
 - 後から出されたラベルが近いかどうかを全員で話し合い、近ければそのまま残し、遠ければ出した人に返します。
 - こうして集まった近いもの同士のラベルは、ゼムクリップで束ねて脇に置きます。
 - ・1グループ3枚位。それ以上は無理にくっつけていないか注意が必要です。
 - 以上を繰り返して、グループピングを続けます。
 - ・くっつかない（一匹狼）ラベルは、無理にくっつけずそのままにしておきます。
6. 見出しづけ
 - グループピングされたラベルを配り、手分けして見出しをつけます。
 - ・見出しは、ラベルの心を読み取り、共通点を見つけてぴったりのものをつけます。
 - 順番に見出しとラベルの中身を読み上げ、全員でもっとぴったりのものがないか話し合います。
 - 完成した見出しは、ラベルに赤で書き、一番上に置きます。

7. 島作り

一匹狼も加えてグルーピングされたラベルを全員に配り、見出しを中心として5と同様にグルーピングをし、島を作ります。

島作りが終わると、その島に見出しをつけます。(青いペンで)

今度は島の見出しを中心にグルーピングをし、さらに大きな島を作り、見出しをつけます。(緑のペンで)

以上を繰り返して、島の数を4～5個にします。

8. 空間配置

島を解かないで、模造紙の上に並べます。

相互に動かして、見出しの心を生かした空間配置をします。

- ・近いもの、親しいもの……近くへ。　・遠いもの、反対のもの……遠くへ。
- ・現代、過去、未来といった時間的配置も考えます。

9. 図解

大中小のグループの順にラベルをばらし、グループとグループ、ラベルとラベルの相互関係を考えて模造紙にはります。

小グループから順に、赤・青・緑の線で囲みます。

見出しを書きます。(小グループほど小さな字で)

グループ間、ラベル間に関連記号を書き入れます。

10. キャッチフレーズ作り

図解を見て、最後の4～5個の見出しを束ねてキャッチフレーズを全員で作ります。

11. 文章化

キャッチフレーズを軸にしなが、全体の見出しやラベルの言葉を使い文章化します。

やり方の例

テーマ　ネイチャーゲームを作ろう

すべてを束ねて創っていきこう

NGの理論	自然観察	カヌー	自然体験	絵を描く
NGの定義	天体観察	登山	ガーデニング	詩を書く
NGの特徴	野鳥を見る	ハイキング	森林ボランティア	写真に撮る
70-ラーニング	昆虫採集	キャンプ	環境教育	クラフト作り

NGとは

自然は活動の宝庫

B S法	工夫をしよう	類型から	山で	春に	草花
連想法	言葉を変えて	系譜から	川で	夏に	樹木
強制連想法	足りないものは	マトリックス法	海で	秋に	昆虫
三段論法	条件を変えて	サイコロ決定法	森で	冬に	野生動物
K J法	公式を使って	創作シート	公園で	日中	鳥
三角法	特徴を加えて		室内で	夜	景色

発想の技術

作成技法を使おう

場所

時間

対象

テクニックを知ろう

場面に合わせて

演習

課題 ; 「川で行うネイチャーゲームについてK J法でまとめましょう。」

三角法

部分的、局所的な見方、考え方から抜け出して、全体的・体系的に三角形を用いて思考する方法です。

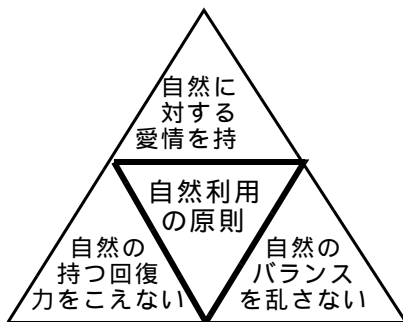
やり方

1. 中央の三角形にテーマを書きます。
2. テーマを元に、アイデアをいろいろ出します。
3. アイデアの中から、テーマに最もふさわしく具体化しているものを3つ選びます。
4. 上・左・右の三角形に書き入れます。

発展；

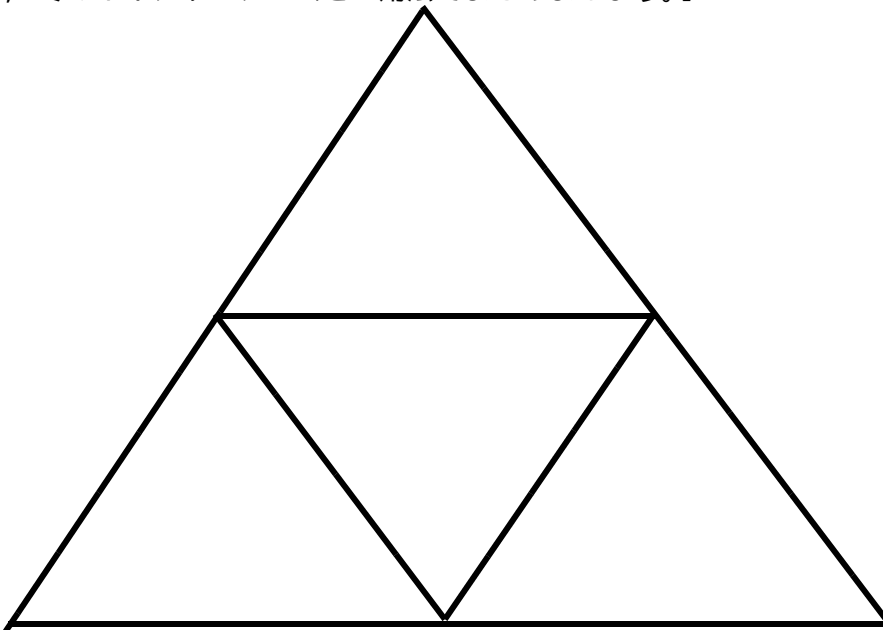
5. 3つの項目をそれぞれ新しいテーマにして、改めて三角法を展開していきます。
6. これを繰り返します。

やり方の例



演習

課題；「冬のネイチャーゲームを三角法でまとめましょう。」



第3章 ネイチャーゲームを作ろう

新しいネイチャーゲームを創っていくことは、難しいことなのでしょうか。実は、ポイントをつかみ、コツを知っておけば、意外と簡単に新しいネイチャーゲームを創り出すことができます。

この章では、ネイチャーゲーム作りの技法について述べていきます。

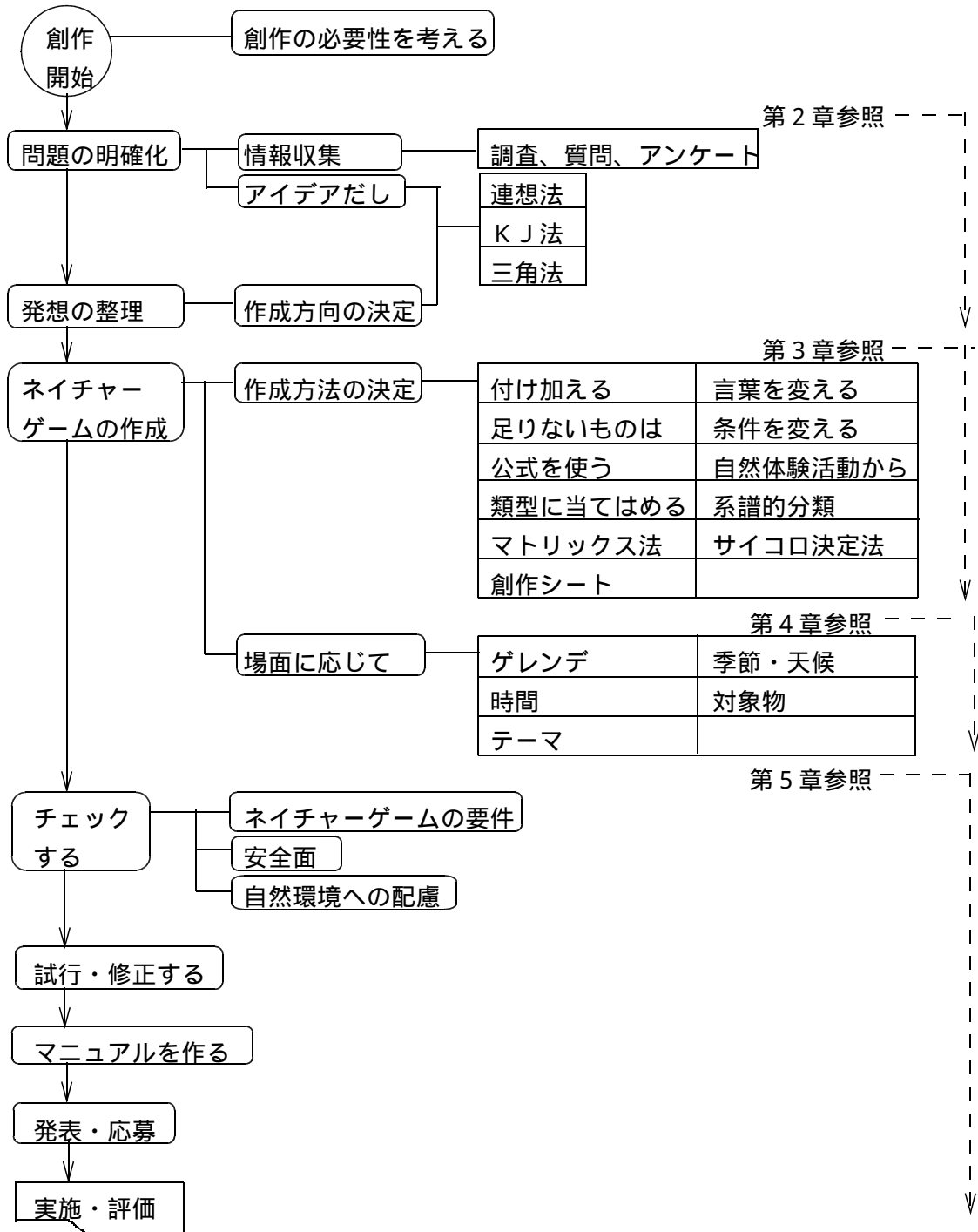
3 - 1	ネイチャーゲームを作る手順	21
3 - 2	創作の必要性を考えよう	22
3 - 3	何かを付け加えよう	22
3 - 4	言葉を変えよう	23
3 - 5	足りないものを探そう	25
3 - 6	条件を変えてみよう	26
3 - 7	ネイチャーゲームの公式を使おう	27
3 - 8	今までの活動を作り直す	30
3 - 9	楽しさの原理「類型」で作ろう	31
3 - 10	楽しさの原理「系譜的分類」で作ろう	32
3 - 11	マトリックス法で作ろう	33
3 - 12	活動サイコロ決定法で作ろう	35
3 - 13	創作ワークシートで作ろう	37

3 - 1 ネイチャーゲームを作る手順

ねらい

ネイチャーゲームを作る手順を知ります。

ネイチャーゲームを作るに当たって、どのような流れや手順で作っていけばいいのかを考えておきましょう。



3 - 2 創作の必要性を考えよう

ねらい

なぜネイチャーゲームを作るのか、その必要性を考えます。

なぜ新しいネイチャーゲームを作るのでしょうか？「新しいネイチャーゲームを作ろう！」という気持ちを持っていることがとても大切です。動機付けがはっきりしていればしているほど、作ろうという気持ちが強ければ強いほど、新しいネイチャーゲームを作ることができます。

3 - 3 何かを付け加えよう

ねらい

今まであるネイチャーゲームに何かを付け加えます。

最初の作り方は、「今まであるネイチャーゲームに何かを付け加える」ことです。

作り方

1. 今まであるネイチャーゲームの中から、一つのネイチャーゲームを選びます。
2. そのゲームに何か付け加えます。

付け加えるものとしては；

- ・道具（バンダナ、ロープ、カード、新聞紙、テープ、虫眼鏡、聴診器、筆記用具）
- ・ルール（楽しく、困難さ、ルールの強化、年齢にあわせて、場所に合わせて）
- ・時間的要素（速く・ゆっくり・制限時間で）
- ・人数、展開的要素（より多く、グループで、対抗、代表、バラバラ、1対全員）
- ・場の要素（線的、円的、多角的、面的）
- ・自然的要素（夜に、雨、星空、動物、植物、落ち葉、木の実、音）
- ・五感的要素（見る、匂う、さわる、味わう、聞く）
- ・人間の機能（手、足、胴、目、耳、口、鼻、全身、飛ぶ、跳ねる、走る、歩く、投げる、歌う、話す、まねる、作る）

作り方の例

目隠し歩きに人数的要素（グループで）を付け加えると、目隠しいも虫になります。

作ってみよう(演習)

課題；「音いくつ」に新しいルールを付け加えて下さい。

3 - 4 言葉を変えよう

ねらい

今まであるネイチャーゲームの名前や内容を文章で表し、ある箇所の言葉をかえることで、新しいネイチャーゲームを作ります。

作り方A：ネイチャーゲーム名の一部を変える

1. 今まであるネイチャーゲームの名前を出します。
2. その名前の一部を消して、() にします
3. () の中に新しい言葉を入れます。
4. できた言葉から、どんなゲームができるかをイメージします。
5. イメージしたゲームから、自然に関係するもの、ネイチャーゲームになりそうなものに絞っていきます。
6. ネイチャーゲームとして、やり方の手順を考えます。
7. フローラーニングの段階と名前を付けます。

作り方の例

1. 同じものをみつけよう
2. 同じ() をみつけよう
3. 同じ人を見つつけよう
4. 同じ背格好の人を見つける、同じ服の人を見つける、同じ趣味の人を見つける、同じ誕生日の人を見つける、同じ木が好きな人を見つける。
5. 同じ木が好きな人を見つける
6. やり方の手順

5本の木をみんなで見て回り、他の人にわからないように好きな木を一本心の中で決めます。

自由に歩き、出会った人と、選んだ木の特徴や好きなわけを話しあいます。

お互いの話の中から、同じ木を選んだと思ったら、組になります。別の木だと思ったら、分かります。

組または個人で歩き、別の人や組と話しあい、同じ木だと思ったら組になります。

リーダーの終了の合図で、選んだ木の所へ行って確認します。そのとき、木を触ってみたり、においをかいだり、グループで、木に名前を付けたりします。

7. 動的で、参加者がすぐに入って来やすいので、カワウソのゲームとし、「木の合う仲間」というネーミングにしました。 / 筆者発案

作ってみよう(演習)

課題：() の中に言葉を入れて、ネイチャーゲームを作らしましょう。

() の探偵団

作り方B：ネイチャーゲームの内容の一部を変える

1. 今まであるネイチャーゲームの内容を文章で表します。
2. その一部を消して、() にします
3. () の中に新しい言葉を入れます。
4. できた文章から、どんなネイチャーゲームができるかをイメージします。
5. やり方の手順を考えます。
6. フローラーニングの段階を考え、ふさわしい名前を付けます。

作り方の例

1. 「動物ジェスチャー」グループで 協力して1匹の動物を演じます。
2. グループで 協力して() を演じます。
3. グループで 協力して(一つの環境の様子) を演じます。
4. 山や海などの、ある一つの生息地に住む生きものや自然をグループで演じることによって、それがどんな環境を表しているのか、見ている人にあててもらいます。
5. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
6. カワウソの段階で、名前は、「ハビタット」。

作ってみよう(演習)

課題 ; () の中に言葉を入れて、新しいネイチャーゲームを作りましょう。

自然界にある () をさがしましょう。 / フィールドパターンより

参考
同じものをみつけよう リーダーが見せた自然物と同じものを一定の時間内に探します。
フィールドパターン 自然界にあるいろいろな形や模様を探します。

3 - 5 足りないものを探そう

ねらい

足りないものを探すことによって、ネイチャーゲームを作ります。

足りないものがあつた場合に、そのネイチャーゲームをやめるのではなくて、どうしたら解決できるかを考えていくことで、新しいネイチャーゲームを作る鍵となります。

作り方

1. ネイチャーゲームをするときに、足りないものがあつた場合を想定します。
2. どうしたらそれを解決できるかを考えます。
3. やり方の手順を考えます。
4. フローラーニングの段階と名前を付けます。

作り方の例

1. 「森の色あわせ」をするときに、「森の色あわせカード」を準備するのをわすれてしまいました。

2. そこで、自分の体にある色（皮膚の色、髪の色、服の色、帽子の色、くつの色など色々な色があります）を使うことにしました。

3. やり方の手順

リーダーが、自然の中のある一つのものを指定します。

その指定されたものと近い色が自分の体や身につけているものの中にあると思った人は、その色をみんなに示します。

だれがリーダーが指定したものの色と一番近いかを決めます。

リーダーは、別の自然の中にあるものを指定して、同じようにして、一番近い色を決めます。

4. カワウソの段階で、名前は、「森の色、私の色」としました。 / 筆者発案未認定

作ってみよう(演習)

課題 ; 「大地の窓」をしようと思いましたが、海辺なので、落ち葉がありません。このとき、あなたは、どの様にして解決しますか？

解決法 ;

3 - 6 条件を変えてみよう

ねらい

ネイチャーゲームの条件を変えることで新しいネイチャーゲームを作ります。

ネイチャーゲームは、一定のルールや用具といった条件が組み合わさって成立しています。条件を取り除くとそのネイチャーゲームは未完成となります。そこで、新しい条件や別要素を加えることにより、新しいネイチャーゲームを作ることができます。

作り方

1. ネイチャーゲームを一つ選び、それを構成している条件は何かを考えます。
2. その条件を別の条件に置き換えます。
3. やり方の手順を考えます。
4. フローラーニングの段階と名前を考えます。

作り方の例

1. 「目隠しいもむし」。条件は、目隠しをする、リーダーに従う、グループで行う。
2. 「リーダーに従う、グループで行う」を「ロープに従う、一人で行う」に変えます。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. クマの段階で、名前は「目隠しトレイル」

作ってみよう(演習)

課題；「同じものをみつけよう」(条件は、記憶する、同じものを集める)の条件を変えて、新しいネイチャーゲームを作りましょう。

3 - 7 ネイチャーゲームの公式を使おう

ねらい

ネイチャーゲームの公式を使って新しいネイチャーゲームを作ります。

ネイチャーゲームの公式

ゲーム(人間の行為 + 条件) + ネイチャーゲームの要素 = ネイチャーゲーム

人間の行為に条件が加わると、楽しくなりゲームとして成立します。それにネイチャーゲームとしての要素が加わることによって、ネイチャーゲームが成立します。

人間の行為

移動	歩く、走る、はう、泳ぐ、静止、くぐる、またぐ、飛ぶ、登る、下りる、立つ、座る、寝る、転がる、
変化	伸びる、縮まる、ひねる、曲げる、回転する、ぶら下がる、起きあがる
攻撃	さわる、つつく、たたく、なでる、くすぐる、搔く、拍子を打つ
補足	隠れる、追いかける、逃げる、捕まえる、倒す、抱く、背負う、集まる、並ぶ、離れる、はさむ、つまむ、つかむ、持つ、握る、落とす、取る、捨てる、引く、押す、
思考	まねる、つられる、反対の動き、話す、歌う、踊る、伝える、聞く、嗅ぐ、見る、観察する、数える、読む、書く、覚える、判断する、予想する、推理する、イメージする、想像する、瞑想
本能	呼ぶ、叫ぶ、怒鳴る、怒る、泣く、笑う、驚く、目を回す、呼吸する、吸う、吹く、飲む、食べる、味わう、聞く
対物	投げる、打つ、ねらう、あてる、入れる、出す、抜く、貼る、張る、のばす、丸める、縮める、押す、かかえる、蹴る、転がす、押さえる、踏む、送る、渡す、運ぶ、交換する、探す、奪う、集める、並べる、加える、減らす、囲む、乗せる、埋める、崩す、壊す、消す、燃やす
創作	作る、つなぐ、結ぶ、ほどく、破る、合わせる、組み合わせる、組み立てる、絵を描く、詩を書く、歌を作る、文章を作る、アイデアを出す

条件

用具	人間	髪、頭、肩、手、足、胴体、お尻、全身などの各部位、言葉、動作、思考
	自然物	石、土、砂、草、葉、木の実、枝、木、竹、蔓、動物、雨、風、雪、水、
	身近な品物	カード、ロープ、バンダナ、虫眼鏡、聴診器、鉛筆、ボールペン、マジック、クレヨン、色鉛筆、絵の具、白紙、色画用紙、色紙、新聞紙、紙テープ、トイレトペーパー、糸、輪ゴム、椅子、机、板、棒、段ボール、空き箱、空き缶、ペットボトル、コップ、割り箸、マッチ、ロウソク、懐中電灯、はさみ、セロテープ、封筒、袋、皿、磁石、方位磁石、地図、菓子、食べ物、帽子、はちまき、くつ、レインコート、座布団、シート、ボール、遊具

場所	野外	山、川、池、湖、海、森、雑木林、草原、広場、公園、運動場、動物園、植物園、農村、漁村、町、
	室内	体育館、教室、会議室、和室、ロビー、ホール、席に座って、立ったままで
時間		春、夏、秋、冬、夜明け、午前中、午後、夕暮れ、夜、日中、いつでも
対象	年齢	幼児、小学生、中学生、高校生、青年、成人、高齢者
	構成	同年齢、異年齢、親子、男性、女性、身体的特徴
形態		個人で、リーダーと全体、2人で、近くの人と、グループで、グループとグループ、グループの代表、全体で
隊形		自由隊形、一重円、二重円、馬蹄形、班ごとの円、縦列、横列
制限		動きにくい、見えない、聞こえない、匂わない、足りない、多すぎる、一定の制限の中、大きい、長い、高い、重い、難しい、時間が短い、複雑
達成目	速さ	速く、遅く、指定時間ちょうど、指定時間以内、指定時間以上
	大きさ	大きく、小さく、ぴったり、長く、短く、高く、低く
目標	量	多く、少なく、重く、軽く、ぴったり
技能		正確に、緻密に、バラバラに、上手に、バランスよく、タイミングよく、テンポよく、きれいに、ユニークに、困難さの克服、見えない

ネイチャーゲームの要素

五感	見る	形、大きさ、色、動き、変化
	さわる	感触、形、大きさ、動き、変化
	聞く	自然の音を聞く、音の違いを聞き分ける、音の数を数える、鳴き声を聞く
	匂う	自然のにおいを嗅ぐ、においの違いを感じる、
	味わう	自然の味を感じる、味の違いを感じる、食べる
自然を表現		絵で表す、歌で表す、言葉で表す、文章で表す、写真で表す、演技で表す
自然を使う		自然を使ったクラフト、草花遊び、造形活動、ゲレンデとして使う
自然の学習		観察する、採取する、標本作り、研究する、知識を得る、名前を知る、特徴を知る、発見する
自然への心理		自然と親しむ、自然を愛する、自然を守る、感動する、自然との一体感、自然との共感、共有する、開放感、リラックス、緊張感、癒し、イメージを広げる、空想する、瞑想する
体験する		体験活動をする
自然保護		環境教育の場、自然を守る、自然保護の歴史を知る、自然保護に関係した人物を知る、

作り方

1. 人間の行為、条件、ネイチャーゲームの要素を考えます。
2. そこからどんなネイチャーゲームができるかイメージします。
3. やり方の手順を考えます。
4. フローラーニングの段階と名前を考えます。

作り方の例

1. 人間の行為（推理する）、条件（動物カードが見えないように背中につける、ヒントを質問して聞く）、ネイチャーゲームの要素（動物の特徴を知る）
2. 自分の背中につけられた生きものを、周囲の人たちに聞きながらあてます。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. カワウソの段階で、名前は「動物交差点」。

作ってみよう(演習)

課題；人間の行為（まねる）に、条件とネイチャーゲームの要素を加えて新しいネイチャーゲームを作りましょう。

創作；人間の行為は、まねる。

条件は、

ネイチャーゲームの要素は、

3 - 8 今までの活動を作り直す

ねらい

今まである活動やゲームをネイチャーゲームとして作り直します。

ゲーム + ネイチャーゲームの要素 = ネイチャーゲーム

ゲームにネイチャーゲームの要素を加えると、ネイチャーゲームとして成立しています。また、ネイチャーゲームの要素は、自然を体験する活動の中に多く見られます。そこで、自然を体験する活動にゲーム性を加えるとネイチャーゲームとして成立します。

作り方

- 1 - A . 既存のゲームにネイチャーゲームの要素を加えます。(自然を使ってできないかと考えます)
- 1 - B . 自然体験活動にゲーム性を加えてみます。
- 2 . そこからどんなゲームができるかイメージします。
- 3 . やり方の手順を考えます。
- 4 . フロワーリングの段階と名前を考えます。
- 5 .

作り方の例A

- 1 - A . トランプの大富豪を自然の物を使って行います
- 2 . 指定された条件の葉っぱを比べ合うことで、その違いや特徴に気づきます。
- 4 . カワウソの段階で、名前は「大きな葉っぱ」。/ 筆者発案

作り方の例B

- 1 - B . 樹木観察にゲーム性を加えます
- 2 . 親方の指示に従って、協力して一本の木の情報を集めながら、木と親しみ、木の個性を発見します。
- 3 . やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
- 4 . カワウソの段階で、名前は「きこりの親方」。/ 筆者発案

作ってみよう(演習)

課題；ジグソーパズルを自然の物を使ってやるにはどうしたらいいかを考えましょう。

やり方；

3 - 9 楽しさの原理「類型」で作ろう

ねらい

楽しさの原理「類型」に当てはめてネイチャーゲームを作ります。

ネイチャーゲームは、楽しく自然とふれあう活動です。そこで、人間の行動や自然体験活動を楽しさの原理「類型」に当てはめてネイチャーゲームを作ります。

人間の行動を「類型」に当てはめ、ネイチャーゲームの要素を加えます

自然体験活動を「類型」に当てはめます。

「類型」

類型 1 とらえる	類型 2 取る	類型 3 当てる	類型 4 見つける
類型 5 従う	類型 6 移動する	類型 7 持続する	類型 8 変化する
類型 9 表現する	類型 10 会話する	類型 11 イメージ、瞑想	

詳しくは、1 - 3 を参照

作り方

1. ある行動や自然体験活動を楽しさの原理「類型」に当てはめます。
2. そこからどんなゲームができるかイメージします。
3. やり方の手順を考えます。
4. フローラーニングの段階と名前を考えます。

作り方の例

1. 「見る」行動を楽しさの原理「類型 4 見つける」に当てはめます。
2. 自然の中に目立たないようにおかれた人工物を注意深く探します。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. カラスで名前は「カモフラージュ」
「見る」行動を楽しさの原理「類型 9 表現する」に当てはめると、「カメラゲーム」になります。

作ってみよう(演習)

課題；植物観察を「類型 8 変化する」に当てはめて、新しいネイチャーゲームを作らしよう。

新しいネイチャーゲーム；

3 - 10楽しさの原理「系譜的分類」で作ろう

ねらい

楽しさの原理「系譜的分類」に当てはめてネイチャーゲームを作ります。

ネイチャーゲームは、楽しく自然とふれあう活動です。そこで、人間の行動や自然体験活動を楽しさの原理「系譜的分類」に当てはめてネイチャーゲームを作ります。

人間の行動を「系譜的分類」に当てはめ、ネイチャーゲームの要素を加えます
自然体験活動を「系譜的分類」に当てはめます。

「系譜的分類」

系統 1 少ない物を競う	系統 2 追いかっこ	系統 3 競う
系統 4 戦闘・陣取り	系統 5 選ぶ・選ばれる	系統 6 予測・推量・当てずっぽ
系統 7 つられる	系統 8 物まね	系統 9 困難さ、器用さを利用
系統 10 連想・創作	系統 11 接近のためらい	系統 12 めまい
系統 13 グループ解決	系統 14 会話	系統 15 イメージ・瞑想

詳しくは、1 - 3 を参照

作り方

1. ある行動や自然体験活動を楽しさの原理「系譜的分類」に当てはめます。
2. そこからどんなゲームができるかイメージします。
3. やり方の手順を考えます。
4. フローラーニングの段階と名前を考えます。

作り方の例

1. 「樹木の学習」を楽しさの原理「系統 8 物まね」に当てはめます。
2. 木の各器官になって、その動きを体験しながら、木の成り立ちを学びます。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. カワウソで名前は「木をつくろう」

作ってみよう(演習)

課題；「運ぶ」という行動を「系統 2 追いかっこ」に当てはめて、新しいネイチャーゲームを作ってみましょう。

新しいネイチャーゲーム；

3 - 11マトリックス法で作ろう

ねらい

マトリックスに、人間の行為と条件を入れて、そこから新しいネイチャーゲームを発想します。

マトリックス表の横軸に人間の行為を入れ、縦軸には条件を入れて、その二つの要素を掛け合わせてアイデアを出していきます。

作り方

1. マトリックス表を作成し、横軸に人間の行為、縦軸には条件を入れます。
2. 行為と条件を掛け合わせたマス目を眺めて、アイデアを出します。
3. ネイチャーゲームとして使える物を選びます。
4. どのようなネイチャーゲームができるかイメージします。
5. やり方の手順を考えます。
6. フローラーニングの段階と名前を考えます。

作り方の例

1. 条件	行為	歩く	見る	聞く	作る
2. 速く		獣道を速く歩く	野生の生きものを速く見つける	指定された自然の音を速く聞く	自然物を使い課題を速く作る
目隠し		目隠しで自然の中を歩く	触って当てる	見えない物の音を聞く	自然物を使っての福笑い
木の棒		木の棒を頼りに歩く。	木の棒で形をえどる	音を聞く	木工クラフト
静かに		気配を悟られないように歩く	どれだけ長く昆虫に気配を悟られないか	自然の中の音が何種類か聞き分ける	無言のまま、自然物を使い課題を作る

3. 指定された自然の音を速く聞く。
4. リーダーが指定した音を、自然の音の中から速く聞き分けます。
5. やり方の手順

リーダーは、音を一つ指定します。

自然の中の音から、指定された音を速く聞き分けます。

6. カワウソ、名前は「自然の音をみつけよう」 / 筆者発案未認定

作ってみよう(演習)

課題；マトリックス表を使って、新しいネイチャーゲームを作ってみましょう。

マトリックス表

行為 条件					

3 - 12活動サイコロ決定法で作ろう

ねらい

ネイチャーゲームのやり方をサイコロを使って決めます。

ネイチャーゲームを行うためには、季節や時間帯などいつやるのか。どんな場所でやるのか、どんな人数や形態で行うのか、どんな道具を使うのか、どんな自然を対象とするのか、どの様な条件や達成目標があるのか、そしてどんな行動をするのかが決まっていなくてはなりません。

そこで、それぞれの項目をサイコロを振って、偶発的に決めていきます。

サイコロ 2 個の合計と決定項目

サイコロ	時間	場所	人数	道具
2	いつでも	岩や石のある場所で	リーダー対全員で	倒木を使い
3	夏	草原で	個人で	紙を使い
4	春	河原で	順番に	身近な物を使い
5	早朝	公園で	代表を出して	ロープを使い
6	日中に	山で	グループで	バンダナを使い
7	いつでも	どこでも	だれとでも	何もつかわないで
8	夜に	広場で	二人組で	カードを使い
9	夕方	動物園で	グループ対抗で	自然物を使い
10	秋	海や湖で	班で順番に	懐中電灯を使い
11	冬	木の多い場所で	みんなで	落ち葉を使い
12	いつでも	見晴らしがよい場所で	個人対全員で	人間の体を使い
サイコロ	対象物	達成目標	行動	
2	知ってる物を	テンポよく	進みます。	
3	同じものを	静かに	表します。	
4	見える物を	よりたくさん	当てます。	
5	においを	上手に	まねます。	
6	植物を	より速く	並べます。	
7	自然物を	より正確に	見つけます。	
8	動物を	よりていねいに	集めます。	
9	音を	ユニークに	作ります。	
10	隠れた物を	より少なく	触ります。	
11	ちがう物を	こっそりと	伝えます。	
12	知らない物を	集中して	覚えます。	

作り方

1. 各項目ごとにサイコロを 2 個ふり、その合計数によって内容を決めます。
2. できた言葉から、どんなネイチャーゲームができるかイメージします。
いらぬ物を消したり、新たに追加したり、変更してもよい。

3. やり方の手順を考えます。
4. フローラーニングの段階と名前を考えます。

作り方の例

1. サイコロを振ってできた言葉

「夜に、山で、グループ対抗で、懐中電灯を使い、植物を、見つけます。」

2. リーダーが指定した条件に合う木を夜の森の中でグループで協力して見つけます。

3. やり方の手順

リーダーは、見つける木の条件を発表します。

各グループごとに夜の森に入り、リーダーの指定した木を見つけてます。

すべてのグループが木を見つけたら、木の様子や夜の森の状況などをわかちあいます。

4. カラスの段階で、名前は「夜の顔」。 / 筆者発案未認定

作ってみよう(演習)

課題；サイコロを振ってできた言葉から、新しいネイチャーゲームを作りましょう。

新しいネイチャーゲーム；

できた言葉は、

3 - 13 創作ワークシートで作ろう

ねらい

ネイチャーゲーム創作ワークシートに従って作っていきます。

作り方

ネイチャーゲーム創作ワークシートの各項目に従って記入し、新しいネイチャーゲームを作ります。

作り方の例

ネイチャーゲーム創作ワークシート

作者名: 作った人の名前を書きます。				
ゲーム名: ネイチャーゲームの名前を書きます。		フローラーニング: フローラーニングの段階を書きます。		
コンセプト		期待すべき効果		
どんなネイチャーゲームを作りたいのか、その動機を書きます。		このネイチャーゲームで、どんなことを伝えたいのかを書きます。		
基本の活動(行為、ゲーム、体験活動)		達成目標		
ネイチャーゲーム作りの元になる、行為やゲーム、あるいは体験活動を書きます。		達成すべき目標を書きます。		
		ネイチャーゲームの要素		
ネイチャーゲームとしての要素を書きます。				
条件を設定する				
用具	場所	形態	隊形	対象者
使う用具と、その特徴を書きます。	場所と、その特徴を書きます。	形態と、その特徴を書きます。	隊形と、その特徴を書きます。	参加者の対象と、その特徴を書きます。
ネイチャーゲームの内容		やり方の手順		
基本の活動、達成目標、ネイチャーゲームの要素から考えられるネイチャーゲームの内容を書きます。		やり方の手順を書きます。		

作ってみよう(演習)

課題；ネイチャーゲーム創作シートを使ってネイチャーゲームを作ってみましょう。

ネイチャーゲーム創作ワークシート

作者名:				
ゲーム名:		フローラーニング:		
コンセプト		期待すべき効果		
基本の活動(行為、ゲーム、体験活動)		達成目標		
		ネイチャーゲームの要素		
条件を設定する				
用具	場所	形態	隊形	対象者
ネイチャーゲームの内容		やり方の手順		

第4章 場面に応じて作ろう

ネイチャーゲームは、自然の中で行われます。そこは、森であったり、公園であったり、あるいは、春に行ったり、夜に行ったり、また植物を対象としたり、動物を対象としたり、それぞれの場面ごとに特性があり、体験があります。この章では、それぞれの場面ごとにネイチャーゲーム作りを考えていきます。

4 - 1	ゲレンデに応じたネイチャーゲーム	40
	山や森のネイチャーゲーム	40
	川のネイチャーゲーム	41
	海のネイチャーゲーム	42
	公園のネイチャーゲーム	44
	植物園のネイチャーゲーム	45
	水族館のネイチャーゲーム	46
	体育館のネイチャーゲーム	47
	農村のネイチャーゲーム	48
	町のネイチャーゲーム	49
4 - 2	季節・天候に応じたネイチャーゲーム	50
	春のネイチャーゲーム	50
	秋のネイチャーゲーム	51
	晴れのネイチャーゲーム	52
	雪のネイチャーゲーム	53
	夏のネイチャーゲーム	50
	冬のネイチャーゲーム	52
	雨のネイチャーゲーム	53
	曇り・風・霧のネイチャーゲーム	54
4 - 3	時間に応じたネイチャーゲーム	55
	夜明けのネイチャーゲーム	55
	午後のネイチャーゲーム	56
	夜のネイチャーゲーム	57
4 - 4	対象物に応じたネイチャーゲーム	58
	植物のネイチャーゲーム	58
	石・土・砂のネイチャーゲーム	60
	風景・自然のネイチャーゲーム	61
	動物のネイチャーゲーム	59
	空のネイチャーゲーム	60
4 - 5	テーマに応じたネイチャーゲーム	62
	観察するネイチャーゲーム	62
	体験をするネイチャーゲーム	63
	自然を守る・環境教育のネイチャーゲーム	64
	知識を得るネイチャーゲーム	63
	作るネイチャーゲーム	64

4 - 1 ゲレンデに応じたネイチャーゲーム

ねらい

ゲレンデに応じたネイチャーゲームを作ります。

ゲレンデの特徴を生かす方向で考えていきます。

作り方

1. そのゲレンデの特徴を探ります。
2. その特徴を生かせばどんなネイチャーゲームができるかをイメージします。
3. やり方の手順を考えます。
4. フローラーニングの段階と名前を考えます。

山や森のネイチャーゲーム

特徴

・斜面である・足場が悪い・木があるために広いスペースが区切られる・木が多い・自然林に近い・植林された場所もある・色々な種類の樹木がある・色々な種類の植物がある・色々な種類の動物がいる・高さや場所によって植物や動物がちがう・様々な地形がある・森の中は暗い・森の中は温度が低い・頂上付近は明るい・頂上付近は景観が広い・頂上付近は温度が低い・落ち葉がある・有用の物や有害な物がある・広葉樹林は下草が多い・針葉樹林は下草が少ない

体験活動

・植林・林業体験・山菜採り・草花遊び・押し花・草木染め・自然物を使ったクラフト・山小屋作り・炭焼き・森林ボランティア・基地作り・登山・オリエンテーリング・樹木観察・植物観察・植物採取・昆虫観察・昆虫採取・アニマルウォッチング・バードウォッチング・岩石採取・マウンテンバイク・パラグライダー・詩作・絵画・写真

ネイチャーゲーム

ほとんどのネイチャーゲームが当てはまります。

作り方の例

1. 特徴は「色々な種類の樹木がある」。
2. 代表の人は、自分が選んだ木のすばらしさをみんなにアピールします。
3. やり方の手順
代表を決め、代表の人は木を選びます。
代表の人は、自分が選んだ木の良さについて、みんなにアピールします。
リーダーの合図で、気に入った木の所へ行きます。
4. カワウソの段階で、名前は「私の木、買って下さい」 / 筆者発案未認定

作ってみよう(演習)

課題 ; 「木が多い」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

草原のネイチャーゲーム

特徴

・なだらか・比較的足場がよい・樹木が少ない・草花が多い・昆虫が多い・明るい

体験活動

・ハイキング・山菜採り・押し花・草木染め・植物観察・植物採取・昆虫観察・昆虫採取
・バードウォッチング・草花遊び・詩作・絵画・写真

ネイチャーゲーム

・音いくつ・色いくつ・目かくしイモ虫・マイクロハイク・宝探し・カウボーイゲーム・居いねむりおじさん・バードコール・とまり木・サイレントウォーク・サウンドマップ・裸足で歩こう・カメラゲーム・フィールドビンゴ・じかき虫の日記・森の美術館・フォールドポエム・

作り方の例

1. 特徴は「昆虫が多い」。
2. 虫眼鏡を使って、虫の世界を探検します。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. カラスの段階で、名前は「マイクロハイク」。

作ってみよう(演習)

課題；「草花が多い」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

川のネイチャーゲーム

特徴

・水が流れている・上流は岩が多い・中流は色々な石がある・下流は砂場がある・変化が多い・魚や水生生物が住む・水生植物がある・様々な動物が集まる・色々な形の石がある
・水のきれいさによって指標生物がちがう・流木がある

体験活動

・漁業体験・釣り・水生生物の観察・水質の検査・環境研究・水遊び・水泳・カヌー・ボート・岩石採取・宝石(貴重鉱物)探し・化石採集・流木採集・流木クラフト・キャンプ
・バードウォッチング・アニマルウォッチング・昆虫観察・昆虫採集・水生植物の観察・詩作・絵画・写真

ネイチャーゲーム

・植物変移の旅・四万十の川漁師・ジグゾーストーン・石の鑑定団・川巡り、音巡り・かわらのあんな顔こんな顔

作り方の例

1. 特徴は「魚が住む」。
2. バンダナで投網を作り魚カードを捕ります。

3. やり方の手順

魚カードを配置します。

バンダナで投網を作り、魚カードに向かって投げます。

何枚の魚カードを捕ることができるか競います。

魚と人間の関係についてわかちあいます。

4. カワウソの段階で、名前は「四万十の川漁師」。西村佳典さん発案

作ってみよう(演習)

課題；「色々な形の石がある」を生かしたネイチャーゲームを作しましょう。

池や湖のネイチャーゲーム

特徴

・水が静止している・泥状の地面・魚や水生生物が住む・水生植物が豊富・様々な動物が集まる・水のきれいさによって指標生物がちがう

体験活動

・漁業体験・釣り・水生生物の観察・水質の検査・環境研究・水遊び・カヌー・ボート・キャンプ・バードウォッチング・アニマルウォッチング・昆虫観察・昆虫採集・水生植物の観察・詩作・絵画・写真

ネイチャーゲーム

・植物変移の旅・湖面に映る山

作り方の例

1. 特徴は「色々な動物が集まる」。

2. 水辺に集まる動物やその痕跡を見つけます。

3. やり方の手順

水辺博士の七つ道具を準備します。(虫眼鏡、懐中電灯、フィールドノート、ヒントノート、鉛筆、透明なビニールパック、長靴)

七つ道具を使って、水辺の生きものや生きものの痕跡を見つけます。

4. カラスの段階で、名前は「水辺博士のフィールドノート」。/筆者発案未認定

作ってみよう(演習)

課題；「水生植物が豊富」を生かしたネイチャーゲームを作しましょう。

海のネイチャーゲーム

特徴

・水面が広い・岩が多い・色々な石がある・砂場がある・変化が多い・干潮と満潮がある
・魚や水生生物がいる・海岸性植物がある・色々な動物が集まる・色々な漂着物がある・流木がある・眺望が広い・島がある

体験活動

・漁業体験・釣り・潮干狩り・水生生物の観察・環境研究・水遊び・水泳・ボート・ヨット・ボードセーリング・スキューバダイビング・貝殻の採集・岩石採取・漂着物採集・流木採集・流木クラフト・キャンプ・バードウォッチング・アニマルウォッチング・昆虫観察・昆虫採集・水生植物の観察・詩作・絵画・写真

ネイチャーゲーム

・サンセットウォッチ・宝探し・フィールドビンゴ・ジグゾーストーン

作り方の例

1. 特徴は「色々な漂着物がある」。
2. 海岸に流れ着いた漂流物をカードに書かれた条件に従って探します。
3. やり方の手順

宝の条件が書かれたカードを準備します。

その条件に合う漂流物を集めてきます。

4. カワウソの段階で、名前は「海賊たちの宝島」。

作ってみよう(演習)

課題；「水生生物がいる」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

広場や運動場のネイチャーゲーム

特徴

・広い・動きの大きい活動が可能・土・樹木や植物が植えられてることがある

体験活動

・スポーツ・野外ゲーム

ネイチャーゲーム

・食物連鎖・生きもののピラミッド・天敵と獲物・木の葉のカルタ取り・フクロウとカラス・コウモリとガ・バードコール・とまり木・いねむりおじさん・木を作ろう・動物紳士録・アニマルウォーク・ごちそうはどこだ・動物ヒントリレー・動物質問室・自然関係ビンゴ・

作り方の例

1. 特徴は「動きの大きい活動が可能」。
2. クイズの正誤によって追いかっこをする
3. やり方の手順

「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。

4. カワウソの段階で、名前は「フクロウとカラス」。

作ってみよう(演習)

課題；「動きの大きい活動が可能」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

公園のネイチャーゲーム

特徴

・広い・活動的な活動が可能・樹木や植物が植えられている・遊具やベンチがある・昆虫が見られる・鳥が集まる場合もある・地面は土か芝生・手入れがよい・採取禁止

体験活動

・スポーツ・野外ゲーム・植物観察・昆虫観察・バードウォッチング・散歩

ネイチャーゲーム

様々なネイチャーゲームが可能

作り方の例

1. 特徴は「樹木や植物が植えられている」。

2. カードに書かれた自然を見つけます。

3. やり方の手順

「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。

4. カラスの段階で、名前は「フィールドビンゴ」。

作ってみよう(演習)

課題；「樹木や植物が植えられている」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

森林公園のネイチャーゲーム

特徴

・樹木が多い・色々な種類の樹木がある・樹木の知識を得ることができる・手入れがよい

体験活動

・林業体験・樹木観察・グリーンアドベンチャー・樹木の学習・バードウォッチング

ネイチャーゲーム

・木の鼓動・わたしの木・目かくしトレイル・カモフラージュ・目かくしイモ虫・目かくし迷子・同じものを見つけよう・森の設計図・木の葉のカルタ取り・木のシルエット・木を作ろう・木の一年・木の百面相・森の色合わせ・フィールドパターン・大きな葉っぱ・木のキャッチフレーズ・めざせ名探偵・きこりの親方・落ち葉キャッチ・同級生をさがせ
・木の合う仲間・木のセリフ

作り方の例

1. 特徴は「色々な種類の樹木がある」。

2. いくつかの証拠品を元に、木の特徴をとらえ、どんな木か推理します。

3. やり方の手順

「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。

4. カラスの段階で、名前は「めざせ名探偵」 / 筆者発案

作ってみよう(演習)

課題；「色々な種類の樹木がある」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

植物園のネイチャーゲーム

特徴

・色々な種類の植物がある・珍しい植物がある・美しい花が咲いている・植物について知識を得ることができる・手入れがよい・昆虫がいる・鳥が集まることある・採取禁止

体験活動

・植物観察・昆虫観察・バードウォッチング・植物の学習・写生・写真

ネイチャーゲーム

・色いくつ・カメラゲーム・フィールドパターン・森の美術館・

作り方の例

1. 特徴は「美しい花が咲いている」。
2. 写真家とカメラが一体になって、自然の中の美しい一瞬を撮ります。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. クマの段階で、名前は「カメラゲーム」。

作ってみよう(演習)

課題；「植物について知識を得ることができる」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

動物園のネイチャーゲーム

特徴

・色々な種類の動物がいる・動物を見ることができる・動物の知識を得ることができる

体験活動

・アニマルウォッチング・動物の学習・写生・写真

ネイチャーゲーム

・生きもののピラミッド・食物連鎖・天敵と獲物・動物当てゲーム・私は誰でしょう・動物交差点・ノアの方舟・動物ジェスチャー・コウモリとガ・この指とまれ・動物紳士録・ミステリーアニマル・動物の弁護士・アニマルウォーク・動物ヒントリレー・動物質問室・動物カテゴリー

作り方の例

1. 特徴は「動物を見ることができる」。
2. 語りで聞いた生きものの姿を想像して絵に描いてみます。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. クマの段階で、名前は「ミステリーアニマル」。

作ってみよう(演習)

課題；「色々な種類の動物がいる」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

水族館のネイチャーゲーム

特徴

・色々な種類の魚や水生生物がいる・珍しい魚や水生生物がいる・魚や水生生物を見ることが出来る・魚や水生生物の知識を得ることが出来る・動きの大きい活動はできにくい

体験活動

・魚や水生生物の観察・魚や水生生物の学習・写生・写真

ネイチャーゲーム

水族館の特長を生かしたネイチャーゲームが見あたりません。あなたが作って下さい。

作り方の例

1. 特徴は「魚や水生生物について知識を得ることが出来る」。
2. 各自水族館の魚になり、リーダーの指示に従って集まります。
3. やり方の手順を考えます。

何か一つの魚を決め、水族館の中でその魚についての情報を調べてきます。

リーダーは、「すんでる海ごとに集まれ」とか「足の数で集まれ」というように条件を出します。

その条件ごとに集まります。

4. カワウソの段階で、名前は「私の水族館」 / 筆者発案未認定

作ってみよう(演習)

課題 ; 「魚や水生生物を見ることが出来る」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

キャンプ場のネイチャーゲーム

特徴

・色々な樹木がある・昆虫が見られる・鳥が見られる・自然環境が比較的豊富・足場がよい・広い場所がある・火をたく事が出来る・食事を作ることが出来る・テントを張って泊まる事が出来る・野外活動の道具や施設がある

体験活動

・山菜採り・草花遊び・草木染め・自然物を使ったクラフト・ハイキング・オリエンテーリング・ウォークラリー・樹木観察・植物観察・植物採取・昆虫観察・昆虫採取・アニマルウォッチング・バードウォッチング・キャンプ・野外料理・キャンプファイヤー・野外ゲーム・自然体験活動・アウトドアスポーツ・マウンテンバイク・詩作・絵画・写真

ネイチャーゲーム

ほとんどのネイチャーゲームが可能です

作り方の例

1. 特徴は「自然環境が人工的であるが比較的豊富」。
2. 静かに自然を見つめることによって、自然とのつながりを実感します。

3. やり方の手順

「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。

4. イルカの段階で、名前は「サイレントウォーク」。

作ってみよう(演習)

課題；「自然環境が比較的豊富」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

体育館のネイチャーゲーム

特徴

・広い・動きの大きい活動が可能・天候などに影響されにくい・自然がない

体験活動

・スポーツ・ゲーム・踊り

ネイチャーゲーム

・食物連鎖・生きもののピラミッド・天敵と獲物・木の葉のカルタ取り・フクロウとカラス・コウモリとガ・木を作ろう・アニマルウォーク・動物ヒントリレー・動物質問室

作り方の例

1. 特徴は「動きの大きい活動が可能」。

2. コウモリとガの食う食われるの関係を実際に体験しながら学びます。

3. やり方の手順

「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。

4. カワウソの段階で、名前は「コウモリとガ」。

作ってみよう(演習)

課題；「大きい動きの活動が可能」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

教室や会議室のネイチャーゲーム

特徴

・比較的広い・作業がしやすい・机などがあれば動きの大きい活動はやりにくい・天候などに影響されない・自然がない・観葉植物がおかれてある場合がある

体験活動

・話し合い・学習活動・創作活動

ネイチャーゲーム

・ロールプレイ・森の設計図・動物交差点・ノアの方舟・ネイチャービンゴ・ハビタット
・はじめまして・ミステリーアニマル・イメージの旅・木の一年・ナチュラルリストの物語
・明日への手紙・動物の弁護士・ノーズ・

作り方の例

1. 特徴は「作業がしやすい」。

2. 自分だけの森の設計図を自由自在に作ります。

3. やり方の手順

「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。

4. イルカの段階で、名前は「森の設計図」。

作ってみよう(演習)

課題；「作業がしやすい」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

農村のネイチャーゲーム

特徴

・畑がある・田んぼがある・自然環境が豊富・人間の手の入った山(里山)がある・家畜がいる・ふるさと感じる・場合によっては食べる活動が可能・色々な地形環境がある・時間により変化がある・季節により変化がある

体験活動

・農業体験・酪農体験・ガーデニング・ふるさと発見・自然との共存を学ぶ

ネイチャーゲーム

様々なネイチャーゲームが可能

作り方の例

1. 特徴は「季節により変化がある」。

2. 季節の移ろいを自然の中から感じ取り、それを表現します。

3. やり方の手順

「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。

4. クマの段階で、名前は「季節からの招待状」。伊藤工さん発案

作ってみよう(演習)

課題；「ふるさと感じる」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

漁村や島のネイチャーゲーム

特徴

・畑がある・平地が少ない・海がある・自然環境が豊富・魚がいる・食べる活動が可能・色々な地形環境がある・時間により変化がある・季節により変化がある

体験活動

・漁業体験・釣り・漂着物発見・海を使った各種活動

ネイチャーゲーム

・四万十の川漁師・石の鑑定団・そっとのぞいてごらん

作り方の例

1. 特徴は「魚がいる」。

2. 水中スコープを使い、水の中をそっとのぞきます。

3. やり方の手順

水中スコープで、水の中をそっとのぞく。

グループごとに印象を発表する。

4．名前は「そーっとのぞいてごらん」。鈴木恵子さん発案
作ってみよう(演習)

課題；「海がある」を生かしたネイチャーゲームを作しましょう。

町のネイチャーゲーム

特徴

・人間が多い・人工物が多い・自然が少ない・環境破壊が大きい・人工的に作られた自然がある・意外なところに自然がある・町に適応した動物がいる・鳥の集まる木がある場合がある・ペットとしての動物がいる・時間により変化がある・季節による変化が少ない

体験活動

・町探検・環境調査・自然発見・公園や緑地での自然体験活動・ウォークラリー

ネイチャーゲーム

・ディスカバーウォーク・フィールドビンゴ

作り方の例

1．特徴は「意外なところに自然がある」。

2．自分の暮らす町を見直す活動です。

3．やり方の手順

ディスカバーウォークのカードを配ります。

そのカードに書かれているものを探します。

4．名前は「ディスカバーウォーク」。日本ネイチャーゲーム協会発案

作ってみよう(演習)

課題；「町に適応した動物がいる」を生かしたネイチャーゲームを作しましょう。

4 - 2 季節・天候に応じたネイチャーゲーム

ねらい

季節や天候に応じたネイチャーゲームを作ります。

季節や天候の特徴を生かす方向で考えていきます。

作り方

1. その季節や天候の特徴を探ります。
2. その特徴を生かせばどんなネイチャーゲームができるかイメージします。
3. やり方の手順を考えます。
4. フローラーニングの段階と名前を考えます。

春のネイチャーゲーム

特徴

・植物が芽吹いてくる・緑が増える・自然の色が若々しい・春の花が咲く・動物が活動をはじめめる・冬の渡り鳥がいなくなる・暖かくなってくる・自然の変化が大きい

体験活動

・植物観察・植物採集・山菜採り・作物の植え付け・押し花作り・草木染め・昆虫観察・昆虫採集・アニマルウォッチング・バードウォッチング・天体観察・登山・ハイキング・キャンプ

ネイチャーゲーム

様々なネイチャーゲームが可能です。

作り方の例

1. 特徴は「自然の色が若々しい」。
2. 自然の中の美しいものを探し、みんなで鑑賞します。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. カラスの段階で、名前は「森の美術館」。芳賀裕子さん発案

作ってみよう(演習)

課題；「植物が芽吹いてくる」を生かしたネイチャーゲームを作しましょう。

夏のネイチャーゲーム

特徴

・緑が濃くなる・葉が生い茂る・生命力にあふれている・夏の花が咲く・動物が活発に動く・虫が増える・夏の鳥がやってくる・暑くなる

体験活動

・植物観察・植物採集・作物の世話・押し花作り・草木染め・草花遊び・木工クラフト・昆虫観察・昆虫採集・アニマルウォッチング・バードウォッチング・天体観察・登山・ハイキング・水遊び・水泳・ボート・キャンプ

ネイチャーゲーム

様々なネイチャーゲームが可能です。

作り方の例

1. 特徴は「生命力にあふれている」。
2. 様々な自然にインタビューします。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. クマの段階で、名前は「自然へのインタビュー」。

作ってみよう(演習)

課題；「葉が生い茂る」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

秋のネイチャーゲーム

特徴

・葉が紅葉する・葉が落ちる・秋の花が咲く・作物が実る・木の実がなる・動物が冬に備える・秋の虫が増える・涼しくなる・自然が変化する・空が澄んでくる

体験活動

・紅葉狩り・植物観察・植物採集・作物の収穫・押し花作り・草木染め・草花遊び・木の実クラフト・竹細工・昆虫観察・昆虫採集・虫の音を聞く・アニマルウォッチング・バードウォッチング・お月見・天体観察・登山・ハイキング・カヌー・キャンプ・読書会

ネイチャーゲーム

様々なネイチャーゲームが可能です。とくに、「大地の窓」、「ごちそうはどこだ」、「落ち葉キャッチ」などがやりやすくなります。

作り方の例

1. 特徴は「自然が変化する」。
2. お気に入りの場所を見つけ、まわりの自然を感じながら詩を作ります。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. クマの段階で、名前は「パーティカルポエム」。

作ってみよう(演習)

課題；「葉が紅葉する」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

冬のネイチャーゲーム

特徴

・葉がなくなり樹形が見える・落ち葉が多い・冬の花が咲く・花が少なくなる・冬の鳥がやってくる・虫が少なくなる・動物が少なくなる・動物が冬眠したり隠れる・空に雲が多い・北風が吹く・雪が降る・氷が張る・つららができる・寒くなる

体験活動

・雪見・植物観察・作物の保存・昆虫探し・アニマルトレッキング・バードウォッチング
・かまくら作り・雪合戦・雪だるま作り・氷の造形・天体観察・冬山登山・クロスカントリー・スキー・スノーボード・スケート・雪中キャンプ

ネイチャーゲーム

・大地の窓・ごちそうはどこだ・マントラッキング・白いキャンパス

作り方の例

1. 特徴は「動物が冬眠したり隠れる」。
2. リスやカケスが冬の間食料として地面などに貯蔵しておく木の実の行方を探します。

3. やり方の手順

「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。

4. カワウソの段階で、名前は「ごちそうはどこだ」。米本佳津子さん発案

作ってみよう(演習)

課題；「冬の鳥がやってくる」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

晴れのネイチャーゲーム

特徴

・見晴らしがよい・温度が上がってくる・青空や星空が広がる・明るい・色々な活動がしやすい・色々な生きものが活動する

体験活動

様々な体験活動ができます。

ネイチャーゲーム

様々なネイチャーゲームができます。

作り方の例

1. 特徴は「色々な生きものが活動する」。
2. 自然界の天敵と獲物の関係を体験します。

3. やり方の手順

「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。

4. カワウソで名前は「天敵と獲物」。

作ってみよう(演習)

課題；「青空や星空が広がる」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

雨のネイチャーゲーム

特徴

・視界が悪い・気温が下がる・水が多い・濡れる・水たまりができる・水が流れる・地面がけずられる・動きの大きな活動がしにくい

体験活動

雨の中でも様々な活動は行われます。

ネイチャーゲーム

雨の特長を生かしたネイチャーゲームが見あたりません。あなたが作って下さい。

作り方の例

1. 特徴は「地面がけずられる」。
2. 虫眼鏡を使って、地面にできた水の流れを旅します。
3. やり方の手順

雨で地面にできた水の流れを探します。

虫眼鏡を使って、下流から上流へ旅していきます。

4. カラスの段階で、名前は「大渓谷への旅」。/ 筆者発案未認定

作ってみよう(演習)

課題 ; 「水たまりができる」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

雪のネイチャーゲーム

特徴

・冷たい・動物の足跡が残る・物を置くと跡が残る・白い・集めると固まったり、加工がしやすい・こわれやすい・温度が上がるととける・とけると水になる・雪が多いと動きにくい・物が隠される

体験活動

・雪見・アニマルトレッキング・かまくら作り・雪合戦・雪だるま作り・氷の造形・クロスカントリー・スキー・スノーボード・スケート・雪中キャンプ

ネイチャーゲーム

・マントラッキング・白いキャンバス

作り方の例

1. 特徴は「動物の足跡が残る」。
2. 雪の上に残っている足跡をたどりながら、足跡の主の居場所を突き止めます。
3. やり方の手順

「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。

4. カワウソで名前は「マントラッキング」。西澤信雄さん発案

作ってみよう(演習)

課題 ; 「物が隠される」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

曇り・風・霧のネイチャーゲーム

特徴

- ・曇りは、気温の変化が少ない
- ・風が吹くと物がとばされる・風が吹くと物がゆれる・風が吹くと音が出る
- ・霧は視界が悪くなる

体験活動

- ・パラグライダー・凧揚げ

ネイチャーゲーム

- ・音いくつ

作り方の例

- 1．特徴は「風が吹くと物がゆれる」。
- 2．風が吹いて、木や草がゆれる様子を見て、風の通り道を地図に書きます。
- 3．やり方の手順を考えます。
地図を書く場所を決めます
木々や草花の動きを見て、風の動きを見つけます。
その風の動きを地図に表します。
- 4．カラスの段階で、名前は「風の地図」。 / 筆者発案未認定

作ってみよう(演習)

課題；「風は物がとばされる」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

4 - 3時間に応じたネイチャーゲーム

ねらい

時間に応じたネイチャーゲームを作ります。

その時間帯の特徴を生かす方向で考えていきます。

作り方

1. その時間帯の特徴を探ります。
2. その特徴を生かせばどんなネイチャーゲームができるかイメージします。
3. やり方の手順を考えます。
4. フローラーニングの段階と名前を考えます。

夜明けのネイチャーゲーム

特徴

・暗いから明るいへの変化がある・物がだんだん見えるようになってくる・気温がだんだん上がってくる・生活音が聞こえはじめる・鳥が鳴き始める

体験活動

・日の出観察・バードウォッチング・散歩

ネイチャーゲーム

夜明けの特長を生かしたネイチャーゲームが見あたりません。あなたが作って下さい。

作り方の例

1. 特徴は「暗いから明るいへの変化がある」。
2. 日の出とともに気持ちがどう変化していくかを記録します。
3. やり方の手順

あたりが暗いときの気持ちを記録します。

東の空がすこし明るくなったときの気持ちを記録します。

太陽がすこし顔を見せたときの気持ちを記録します。

太陽がすっかり昇ったときの気持ちを記録します。

夜明けの気持ちの変化をみんなでわかちあいます。

4. クマで名前は「一日の始まり」。 / 筆者発案未認定

作ってみよう(演習)

課題 ; 「物がだんだん見えるようになってくる」を生かしたネイチャーゲームを作ってみよう。

午前中のネイチャーゲーム

特徴

・気温が暖くなる・太陽は東から南に動く・影はだんだん短くなる・昆虫がよく動く・植物が生き生きしている・よく見える・明るい・色々な活動が可能

体験活動

夜明け、夕暮れや夜限定以外の様々な活動ができます。

ネイチャーゲーム

夜明け、夕暮れや夜限定以外の様々なネイチャーゲームができます。

作り方の例

1. 特徴は「昆虫がよく動く」。
2. 虫眼鏡を使って、虫の世界を探検します。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. カラスの段階で、名前は「ミクロハイク」。

作ってみよう(演習)

課題；「気温が暖くなる」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

午後のネイチャーゲーム

特徴

・気温は暑い・夕方に近づくと気温が下がる・太陽は西へ動く・影はだんだん長くなる・虫や動物は休んでいる・植物は少ししおれる・明るい・よく見える・色々な活動が可能

体験活動

様々な活動ができます。但し動きの大きい活動は体力を消費しやすい。

ネイチャーゲーム

夜明け、夕暮れや夜限定以外の様々なネイチャーゲームができます。

作り方の例

1. 特徴は「虫や動物は休んでいる」。
2. 葉の裏や物の影で休んでいる生きものを探します。
3. やり方の手順
葉の裏や物の影をそっと探します。
静かに休んでいる虫や生きものもを見つけます。
4. カラスの段階で名前は「生きものたちのお昼寝」 / 筆者発案未認定

作ってみよう(演習)

課題；「色々な活動が可能」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

夕暮れ時のネイチャーゲーム

特徴

・夕焼けがある・明るいから暗いへの変化がある・物が見えにくくなる・気温が下がる・明かりがつきはじめる・鳥が移動し始める・虫の声が聞こえる

体験活動

・夕焼け鑑賞

ネイチャーゲーム

・サンセットウォッチ

作り方の例

1．特徴は「明るいから暗いへの変化がある」。

2．昼から夜への移り変わりをじっくりと味わいます。

3．やり方の手順

「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。

4．クマの段階で、名前は「サンセットウォッチ」。

作ってみよう(演習)

課題；「明るいから暗いへの変化がある」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

夜のネイチャーゲーム

特徴

・暗い・見えにくい・明るい暗いがはっきりする・気温が下がる・夜行性の生きものが活動する・星や月が見える・遠くの音が聞こえる

体験活動

・お月見・天体観察・ナイトハイキング・アニマルウォッチ・キャンプファイヤー

ネイチャーゲーム

・夜は友だち・カメレオンゲーム・音いくつ・暗闇を照らせ・ナイトハイク・ひとりぼっち・小さな火を囲んで・シャドーシアター

作り方の例

1．特徴は「見えにくい」。

2．夜の森の中で、カメレオンのように自然にとけ込みます。

3．やり方の手順

「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。

4．カラスの段階で、名前は「カメレオンゲーム」。

作ってみよう(演習)

課題；「夜行性の生きものが活動する」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

4 - 4 対象物に応じたネイチャーゲーム

ねらい

対象物に応じたネイチャーゲームを作ります。

対象物の特徴を生かす方向で考えていきます。

作り方

1. その対象物の特徴を探ります。
2. その特徴を生かせばどんなネイチャーゲームができるかイメージします。
3. やり方の手順を考えます。
4. フローラーニングの段階と名前を考えます。

植物のネイチャーゲーム

特徴

・動かない・様々な大きさある・様々な種類がある・形や色がちがう・それぞれ特徴がある・場所や高さで分布がちがう・葉がある・花が咲く・実がなる・食べられる物がある・有害な物や危険な物がある・季節や時間によって変化する・葉が落ちる・枯れる

体験活動

・植物観察・植物採集・植物研究・標本作り・植物の名前や特徴を学ぶ・草花遊び・木や竹、木の実、蔓を使ったクラフト・押し花・草木染め・炭焼き・料理・詩作・絵画・写真
ネイチャーゲーム

・大地の窓・木の鼓動・わたしの木・目かくしトレイル・同じものを見つけよう・森の設計図・植物変移の旅・木の葉のカルタ取り・木のシルエット・木を作ろう・木の一年・異の百面相・大きな葉っぱ・木のキャッチフレーズ・めざせ名探偵・きこりの親方・落ち葉キャッチ・同級生をさがせ・木の合う仲間・木のセリフ

作り方の例

1. 特徴は「形や色がちがう」。
2. その木にふさわしいキャッチフレーズをつけます。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. カラスの段階で、名前は「木のキャッチフレーズ」。 / 筆者発案

作ってみよう(演習)

課題；「花が咲く」を生かしたネイチャーゲームを作しましょう。

動物のネイチャーゲーム

特徴

- ・動く・多くの種類がいる・形や色がちがう・それぞれの特徴がある・場所によってすんでいる動物がちがう・食う食われるの関係や共生関係がある
- ・魚や水生動物 / 水の中にいる・見ることがしやすい
- ・虫や昆虫 / 様々なところにいる・見つけやすい・空を飛ぶ物がある・擬態する物がある
- ・多くの生きもののえさになる・美しい声でなくものもいる
- ・鳥 / 空を飛ぶ・飛ばない物もいる・美しい声でなくものもいる・見つけやすい・色鮮やかなものもいる
- ・は虫類や両生類 / 見つけやすい
- ・野生ほ乳類は / 見つけにくい・糞や痕跡を見つけることができる
- ・家畜やペット / 人間のそばにいる・触ることもできる

体験活動

・アニマルウォッチング・アニマルトレッキング・バードウォッチング・昆虫観察・昆虫採集・標本作り・動物の研究・名前や特徴を学ぶ・釣り・狩猟・詩作・絵画・写真

ネイチャーゲーム

・カモフラージュ・マイクロハイク・生きもののピラミッド・食物連鎖・天敵と獲物・動物当てゲーム・私は誰でしょう・動物交差点・ノアの方舟・動物ジェスチャー・コウモリとガ・この指とまれ・動物紳士録・ミステリーアニマル・動物の弁護士・アニマルウォーク・動物ヒントリレー・動物質問室・動物カテゴリー・じかき虫の日記・森の中の忘れ物・ごちそうはどこだ・この抜け跡だあれ・動物発見ラリー・ノーズ・四万十の川漁師・

作り方の例

1. 特徴は「多くの種類がいる」。
2. 背中につけられた生きものを周囲の人たちに質問しながら当てます。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. カワウソの段階で名前は「私は誰でしょう」。

作ってみよう(演習)

課題 ; 「虫や昆虫の中には擬態する物がある」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

石・土・砂のネイチャーゲーム

特徴

・動かない・様々な形や色がある・化石が含まれるものもある・加工できるものもある

体験活動

・砂遊び、土いじり・粘土細工・ストーンアート・彫刻・岩石採集・標本作り・岩石や地質の研究・岩石や地質の学習・化石探し・宝石（貴重鉱物）探し

ネイチャーゲーム

・ジグゾーストーン・石の鑑定団

作り方の例

1. 特徴は「様々な形や色がある」。
2. 簡単な絵の枠に合わせて石を置いていく。
3. やり方の手順

石を集めます

簡単な絵の枠に合わせて石を置いていき、絵を仕上げます

4. 名前は「ジグゾーストーン」。なごやネイチャーゲームの会、東條貞夫さん、中里裕子さん発案

作ってみよう(演習)

課題；「様々な形や色がある」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

空のネイチャーゲーム

特徴

・広い・時間や天候によって変化が大きい・太陽、月、星などがある・風が吹く・雲が動く・天気によって雲の様子が違う

体験活動

・天体観測・雲の動きの観察・天気予報

ネイチャーゲーム

空の特長を生かしたネイチャーゲームが見あたりません。あなたが作って下さい。

作り方の例

1. 特徴は「天気によって雲の様子が違う」。
2. 天気予報チェックカードをチェックしていき明日の天気を予報します。
3. やり方の手順

天気予報チェックカードを元にフィールドをチェックしていく。

チェックしたことを元に明日の天気を予想する。

4. カラスで名前は「気象予報士」。 / 筆者発案未認定

作ってみよう(演習)

課題；「太陽、月、星などがある」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

風景・自然のネイチャーゲーム

特徴

・様々な景色がある・感動する・共感する・癒される・興奮する・破壊と保護

体験活動

・眺望・旅行・瞑想・詩作・歌作り・絵画・写真

ネイチャーゲーム

・大地の窓・目かくし歩き・目かくしトレイル・音いくつ・色いくつ・目かくしイモ虫・目かくし迷子・マイクロハイク・森の設計図・宝探し・感覚の広がり・サイレントウォーク
・自然の流れ・ハビタット・はじめまして・サウンドマップ・ひとりぼっち・裸足で歩こう・詩の小道・イメージの旅・ネイチャーメディテーション・私の詩・フィールドビンゴ
・感覚の輪・ナヴァホの詩・湖面に映る山・スティルネスメディテーション・シンパシーウォーク・ネイチャーチューニング・自然への扉・私のサイト・アドベンチャーハント・自然へのインタビュー・サンセットウォッチ・フィールドパターン・森の美術館

作り方の例

1. 特徴は「様々な景色がある」。
2. 落ち葉に全身を埋め、目だけ出して見上げると普段とはちがった世界を発見できます。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. クマの段階で、名前は「大地の窓」。

作ってみよう(演習)

課題；「感動する」を生かしたネイチャーゲームを作りましょう。

4 - 5 テーマに応じたネイチャーゲーム

ねらい

参加者に伝えたいテーマや活動、願いなどを元にネイチャーゲームを作ります。

参加者に伝えたいテーマや活動、願いなどを伝えるためにはどんなネイチャーゲームができるか、という方向で考えていきます。

作り方

1. 参加者に伝えたいテーマや活動、願いなどを探ります。
2. それを伝えるためには、どんなネイチャーゲームができるかイメージします。
3. やり方の手順を考えます。
4. フローラーニングの段階と名前を考えます。

観察するネイチャーゲーム

特徴

鑑賞する・違いを見つける・知らなかったことを発見する・感動する・確認する・五感で感じる・共感する

体験活動

・植物観察・昆虫観察・アニマルウォッチング・アニマルトレッキング・バードウォッチング・天体観察

ネイチャーゲーム

・木の鼓動・音いくつ・色いくつ・カモフラージュ・マイクロハイク・植物変移の旅・カーボーイゲーム・カメレオンゲーム・サンセットウォッチ・森の色合わせ・じかき虫の日記
・フィールドパターン・森の忘れ物・シャドーシアター・石の鑑定団

作り方の例

1. 伝えたいことは「違いを見つける」。
2. 森の中にある様々な色を探します。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. カラスの段階で、名前は「森の色合わせ」。日本ネイチャーゲーム協会発案

作ってみよう(演習)

課題；「知らなかったことを発見する」を伝えるネイチャーゲームを作りましょう。

知識を得るネイチャーゲーム

特徴

・新しいことを知る・知識を増やす・確認する・理解する・研究する・発見する

体験活動

・植物採取・昆虫採取・岩石採取・標本作り・研究・学習・本などで調べる

ネイチャーゲーム

・生きもののピラミッド・食物連鎖・天敵と獲物・植物変移の旅・動物当てゲーム・私は誰でしょう・フクロウとカラス・ノアの方舟・動物ジェスチャー・この指とまれ・自然の流れ・木を作ろう・ネイチャービンゴ・ハビタット・イメージの旅・木の一年・ナチュラルリストの物語・動物交差点・動物ヒントリレー・動物質問室・自然関係ビンゴ

作り方の例

1. 伝えたいことは「知識を増やす」。
2. 生きもののヒントを書いたカードを元に、グループでその生きものを推理します。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. カワウソで名前は「動物ヒントリレー」。

作ってみよう(演習)

課題；「新しいことを知る」を伝えるネイチャーゲームを作りましょう。

体験をするネイチャーゲーム

特徴

・直接体験する・経験を得る・生活体験をする・共感を得る・理解する・自然とふれあう

体験活動

・農業体験・林業体験・漁業体験・ガーデニング・キャンプ・アウトドア活動・野外料理
・山菜採り・草花遊び・採取活動・釣り・狩猟・

ネイチャーゲーム

・目かくし歩き・目かくしトレイル・目かくしイモ虫・目かくし迷子・ナイトハイク・サバイバルハイク・裸足で歩こう・カメラゲーム・四万十の川漁師

作り方の例

1. 伝えたいことは「自然とふれあう」。
2. 一本の木と深いつながりを持ちます。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. クマで名前は「わたしの木」。

作ってみよう(演習)

課題；「直接体験する」を伝えるネイチャーゲームを作りましょう。

作るネイチャーゲーム

特徴

・自然を使って作る・表現する・感動を得る・共感を得る・自然の有用性を知る

体験活動

・自然物を使ったクラフト・歌作り・詩作・お話作り・絵画・写真・演劇

ネイチャーゲーム

・ロールプレー・木のシルエット・動物ジェスチャー・ハビタット・サウンドマップ・詩の小道・明日への手紙・森の設計図・私の詩・アースネーム・パーティカルポエム・木のキャッチフレーズ・森の美術館・季節からの招待状・白いキャンバス・フォールドポエム・ジグゾーストーン・

作り方の例

1. 伝えたいことは「表現する」。
2. すこし仕掛けのある詩作りをグループで行い、体験をわかちあいます。
3. やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
4. イルカの段階で、名前は「フォールドポエム」。ノースカロライナアウトワードバウンドスクール

作ってみよう(演習)

課題；「自然を使って作る」を伝えるネイチャーゲームを作りましょう。

自然を守る・環境教育のネイチャーゲーム

特徴

・自然とふれあう・自然を好きになる・自然の優しさや厳しさを知る・自然を受け入れる
・感動する・共感する・心を癒す・心を変える(心理療法)・自然と人間の関係について知る・自然界の仕組みを知る・自然の破壊と保護について知る・環境問題について知る・自然保護に尽くした人を知る・自然保護の歴史を知る・自然保護の必要性を知る・自然を守る方法を知る・環境教育のあり方を知る・絶滅生物や絶滅危惧種(レッドデータブック)について知る・地球の未来を考える

体験活動

・植林・野生動物の保護・リサイクル、リユース運動・自然保護活動・森林ボランティア
・環境教育・ビオトープ

ネイチャーゲーム

・ロールプレイ・生きもののピラミッド・森の設計図・食物連鎖・天敵と獲物・ネイチャービンゴ・ハビタット・ナチュラリストの物語・明日への手紙・自然へのインタビュー・動物の弁護士・四万十の川漁師・小さな火を囲んで・ディスカバーウォーク・私の暦・自然のつばやき

作り方の例

- 1．伝えたいことは「地球の未来を考える」。
- 2．未来の自分に手紙を送ります。
- 3．やり方の手順
「ネイチャーゲーム指導員ハンドブック」アクティビティ編などを参照して下さい。
- 4．イルカの段階で、名前は「明日への手紙」。

作ってみよう(演習)

課題；「自然の破壊と保護について知る」を伝えるネイチャーゲームを作りましょう。

第5章 完成させよう

ネイチャーゲームを作ることが出来たら、本当にそれがネイチャーゲームとして適切か、あるいは安全かどうか、そして自然や環境への配慮がされているかなどを確認する必要があります。また、実際に考えたものやってみると、手直しすべき場所が見つかることもあります。さらに、だれでも実施できるようにマニュアルを書くことも必要となります。そして、ネイチャーゲームとして応募したり、発表しましょう。こうして出来たネイチャーゲームを実施していき、反省評価することで、よりよいものへと改善されていきます。また、次の新しいネイチャーゲームへとつながっていきます。

5 - 1 ネイチャーゲームとしての要件があるか	67
5 - 2 安全面を考える	67
5 - 3 自然や環境への配慮	67
5 - 4 実際にやってみて改良する	68
5 - 5 マニュアルを書く	68
5 - 6 発表しよう	69
5 - 7 実施 & 評価	69

5 - 1 ネイチャーゲームとしての要件があるか

ねらい

できたものが、ネイチャーゲームとしての要件を備えているか確認します。

できたものが、ネイチャーゲームとしての要件を備えているか確認します。

1. ネイチャーゲームの理念に合っているか。

「自然をともに分かち合おう」という考え方で、直接的な自然体験を通して、自分を自然の一部ととらえ、生きることの喜びを共有することによって、自らの行動を内側から変化させる内容になっていますか？

2. ネイチャーゲームの定義に合っているか。

ネイチャーゲームの目的に合っている。

目的は「自然への気づき」であり、科学的な分析的方法論のみに頼ることなく、様々な感覚や心を通じて総体として理解し、自然との一体感を得る内容になっていますか？

環境教育の推進に貢献するものですか？

参加者の人権及び社会の秩序を尊重していますか？

開始から終了までの手順が明確にされていますか？

野外活動の現場で実践しやすく、様々な応用が可能ですか？

5 - 2 安全面を考える

ねらい

その活動が安全であるか、チェックをします。

ネイチャーゲームは、野外で活動します。そこには様々な危険があります。ネイチャーゲームを作る上で、

どこかに危険が潜んでいないか

対象者に無理をさせていないか、フィールドとマッチしているか

活動の中で何が危険なのか

どうすれば危険を防ぐことができるのか

をきちんとチェックし、対策を考えておきます。

5 - 3 自然や環境への配慮

ねらい

自然や環境への配慮をします。

自然や環境への配慮がなされているかチェックします。

5 - 4 実際にやってみて改良する

ねらい

よりよいものを求めて、実際に行ってみて、手直し・改良をしていきます。

机上で考えただけではわからないことがたくさんあります。また、実際に自然の中で行ってみると、改善すべき点に気づくこともあります。そこで、実際に行うことによって、手直し、改良を行っていきましょう。

5 - 5 マニュアルを書く

ねらい

だれでもできるように、マニュアルを書きます。

作ったネイチャーゲームを誰もが実践できるようにするためには、マニュアルを作ることが必要です。ここでは、社団法人日本ネイチャーゲーム協会の応募様式に従って説明します。

1. 応募者（ネイチャーゲームを応募する人の名前を書きます。日本ネイチャーゲーム協会の方は、会員番号も書いておきます。）
2. 題名（ネイチャーゲームの顔です。参加者が興味を引く名前を付けましょう。）
3. 短い概要（簡潔に、一目で内容がイメージできる紹介文を書きます。応募する場合は、40字以内におさめます。）
4. フローラーニングの段階（どの段階の活動になるのかを書きます。
カワウソ / 参加者が熱意を呼び起こし、遊びの要素にあふれた活発な活動です。
カラス / 感覚をとぎすませ、感受性が高まり、注意を集中する活動です。
クマ / 自然を直接体験し、自然との一体感を感じる活動です。
イルカ / 感動をわかちあい、理想と共感をわかちあう活動です）
5. 発案者（このネイチャーゲームを作った人の名前を書きます。）
6. ねらいと概要（このネイチャーゲームのねらいと、どのような内容かがわかるように概要を書きます。100字以内にまとめます）
7. 実施の適正条件
 - A-地形環境：（どこで行うのが適しているかを書きます。例えば、いろいろな樹木がある場所とか野外でもどこでも可というふうに。）
 - B-グループ人数（何人ぐらいでする活動かを書きます。）
 - C-対象年齢（活動できる年齢を書きます。）
 - D-季節と時間帯（この活動を実施するのに適切な季節や時間帯があれば書きます。）
 - E-実施時間（この活動を実施するのに必要な時間を書きます。）
8. 用意するもの（この活動に必要な品物と数を書きます。）
9. ゲームの手順（この手順を見れば、集合方法から、開始の合図、ルールややり方の説明、実施の方法、終了の合図、分かち合いの方法などがわかり、実践できるようにしていね

いにわかりやすく書きます。また、活動の様子がわかる写真やイラストがあれば添付しておきます。)

10. 安全・健康対策(この活動を行う上で、安全面や健康面で気をつけることがあれば書いておきます。)

11. 指導上の留意点(この活動を指導する上での留意点やポイントなどを書いておきます。)

12. 実践経験(実際に実施したときの様子を書きます。できる限り対象者の年齢や構成、実施したときの反応など目に見えるように具体的に書きます。)

13. その他コメント(この活動に関係した関連資料や応用的な方法・発展的な内容などアレンジアイデアを書いておきます。)

A 4用紙 2枚程度に書きます。

資料があれば添付しておきます。

5 - 6 発表しよう

ねらい

ネイチャーゲームとして応募したり、発表します。

作ったネイチャーゲームは、発表しましょう。社団法人日本ネイチャーゲーム協会に登録されれば全国各地で実践され、人と自然をつなぐ活動として広まっていきます。是非、作ったネイチャーゲームは応募しましょう。

送付先 日本ネイチャーゲーム協会 新ネイチャーゲーム係

詳しくは、[日本ネイチャーゲーム協会のホームページ \(http://www.naturegame.or.jp\)](http://www.naturegame.or.jp) をご覧下さい。

もしネイチャーゲームとして認定されなかったら

応募したネイチャーゲームがすべて、ネイチャーゲームとして認定され、登録されるわけではありません。だからといって、そのゲームがダメというわけではなく、今回は、ネイチャーゲームとしての要件を満たさない部分があったということです。さらに改良を加えて、再度応募してみてください。また、自然に親しむゲームとしてどんどん使っていくって下さい。

5 - 7 実施 & 評価

ねらい

実際に実施していく中で、反省したり、評価をし、改善したり次へつなげます。

作ったネイチャーゲームはどんどん実践していきましょう。実践していく中で、反省点が見つかったり、改善すべき点が見つかってきます。また、参加者の方から感想を聞いたり、評価してもらいましょう。このように評価していく中で、よりよい活動となっていきます。