

活動展開資料



☆この『活動展開資料』は、プログラムを計画する上で、
大切にしていきたいことを記載しています。

☆それぞれの「体験活動資料」は、ホームページに掲載しています。
下見・打ち合わせの際や活動プログラムを考えられる際に
ダウンロードしてお使いください。



体験活動資料
ダウンロードは
こちら



福岡県立社会教育総合センター

〒811-2402

福岡県糟屋郡篠栗町大字金出3350-2

TEL 092-947-3511 FAX 092-947-8029

URL <http://www.fsg.pref.fukuoka.jp/>



2026年 3月

社会教育総合センター 活動展開資料 目次

○社教センターの体験活動とワンヘルス教育関連表

○社教センターの体験活動一覧	・・・・・・・・	1
○裏山（きずなの森）地図	・・・・・・・・	2
○体験活動資料		
・(A) フィールド活動	・・・・・・・・	3
・(B) レクリエーション活動	・・・・・・・・	3 2
・(C) 調理・クラフト活動	・・・・・・・・	4 6
○集団宿泊活動プログラムづくりの留意点	・・・・・・・・	5 7
○野外活動中の安全対策	・・・・・・・・	6 4
○活動教材等価格表	・・・・・・・・	6 7

社教センターの体験活動とワンヘルス教育関連表

福岡県立社会教育総合センターは、「ワンヘルス教育」を推進しています！

ワンヘルス6つの柱 ※ ワンヘルスの視点から体験活動を提供することで、「ワンヘルス教育」を推進しています。

- 柱1:人と動物の共通感染症対策…動物から人へ、人から動物へうつる病気の対策(感染症とは、ウイルスや細菌によって起こる病気)。
- 柱2:薬剤耐性菌対策と薬剤の適正使用と管理…薬が効きにくい細菌「薬剤耐性菌」が増え、感染症が治りにくいという問題への対策。
- 柱3:環境保護…自然環境は、人を含むさまざまな生き物が生きる場。生態系の健康を守り、健全で豊かな自然環境を次の世代に継ぐこと。
- 柱4:人と動物との共生社会づくり…動植物は人に日常の幸せを与えることから、動物との関係をより良く保つために生態系や動植物への理解を深めること。
- 柱5:健康づくり…人や動植物が身体的、精神的、社会的により状態で過ごすことができる環境をつくっていくこと。心も体も元気に過ごせる健康づくり。
- 柱6:環境と人と動物のより良い関係づくり…健康の源である食べ物には、健全な土地や水、健康な状態の家畜であることが求められることから、食べ物をつくられた環境を知ることや、地元でとれた新鮮な食べ物を食べることが、身近な環境を守り、動植物の健康を守ることにつながるという考え。



活動の分類	活動名	ワンヘルス教育との関連概要	柱番号
「歩いて探検」 フィールド活動	A-1 スコアビンゴ	<ul style="list-style-type: none"> ・ マダニなど危険生物やその対処法を知る事前活動。 ・ 自然の中や町中を歩くことによる健康増進と身の回りにある自然を感じながらの活動。わたしたちの身の周りには自然環境と人々の暮らしとの関係性や自然の中にある動植物と人との関わり方など、体験を通して感じることができます。 ・ 身の回りには、人工的に作られたものと天然のものが存在していることや人が作った自然環境は人の手で手入れをしていく必要があることなどについて考える機会となります。 	柱1 柱3 柱4 柱5 柱6
	A-2 フォトビンゴ		
	A-3 ウォークラリー		
	A-4 米の山登山		
	A-5 樹芸の森フォトラリー		
	A-6 樹芸の森ハイキング		
	A-7 ささぐりさぐり		
	A-8 社教アドベンチャープログラム ※屋外・屋内で実施	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自然物を使ったり、体を使ったり、他者と協力して行うアクティビティなどがあり環境や共生について考える機会となります。 	柱3 柱4 柱6
	A-9 大雨イデアクアリウム	<ul style="list-style-type: none"> ・ 広い館内を歩き回ること健康増進につながり、窓から外を眺めて季節を感じながら風景を楽しんだり、鳥のさえずりに耳を傾けたりしながら活動することで、人も自然の中で生かされていることを感じることができます。 	柱3 柱4 柱6
	A-10 センターワークドキたんけん隊		
	A-11 館内ビンゴ		
	A-12 館内フォトビンゴ		
「みんなでワイワイ」 レクリエーション活動	B-1 ボッチャ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 誰もが参加できるニュースポーツを楽しみながら、心も体も元気に過ごす活動ができます。 	柱5 柱6
	B-2 KAPLA®(カプラ積木)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 天然木のブロックを積み上げたりならべたりすることで、木の感触を直接感じながら取り組むことができる活動です。 	柱3 柱4
	B-3 シャキョウレンジャーからの挑戦状	<ul style="list-style-type: none"> ・ 体を動かし、さまざまな課題にチャレンジしながら環境について考える機会となる活動です。 ・ 火は唯一、人だけが扱うことのできるものです。火を見ながら、自分だけでなく、周りの環境や身近な動物などにも思いをはせて、今ここに存在している意味や生きていることのありがたさなどを考えることのできる活動です。 	柱3 柱5
	B-4 火おこし体験 ※屋外で実施		
	B-5 キャンプファイヤー	<ul style="list-style-type: none"> ・ 月や星を眺め、虫や鳥の声、森を吹き抜ける風の音など、夜にしか聴くことのできない自然を感じながらおこなうことのできる活動です。 ・ 見上げる星空と同じように、自分たちの暮らす地球やそこに住まう生き物にも思いをはせて行うことのできる活動です。 	柱3 柱4 柱6
	B-6 キャンドルのつどい		
	B-7 ナイトハイク		
	B-8 星空観察	<ul style="list-style-type: none"> ・ 食に関する学習だけでなく、調理場から流れる水の行方や、残飯が野生動物に与える影響、そのことによる生態系への影響などを学ぶことのできる活動です。 	柱3 柱4 柱6
「調理・クラフト活動」 作って楽しむ	C-1 野外炊飯活動 カレー/豚汁/シチュー/焼きそば/焼き肉	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自然物を使ったクラフト活動です。自然木の手触りや香り、重みなどを直接感じながら活動することができます。 ・ 勾玉加工では、動植物と共存して暮らしていた遠い先祖の生き方や工夫に思いをはせるなどしながら、自然への関心を高めることのできる活動です。 	柱3 柱4 柱6
	C-2 木いホルダーづくり		
	C-3 焼き杉工作	<ul style="list-style-type: none"> ・ 人工物であるプラスチックと自然環境との関係について考えるきっかけとなる活動です。 ・ 使用するパラフィン人工物ですが、和ろうそくの原料となるハゼがセンター敷地内にあります。 	柱3
	C-4 古代ペンダントづくり(勾玉)		
	C-5 プラホビー(プラ板工作)		
	C-6 キャンドルづくり	<ul style="list-style-type: none"> ・ 使用するパラフィン人工物ですが、和ろうそくの原料となるハゼがセンター敷地内にあります。 	柱4



福岡県立社会教育総合センターのワンヘルス

人も動物も環境も
微生物と一緒に生きています



社会教育総合センターでは、多くの小さな動物や植物を見ることが出来ます。
環境と人と動物のより良き関係について考えてみましょう。

社会教育総合センターの豊かな自然に触れながら、環境を保護する意味や価値について考えてみましょう。

環境が破壊されると
人と動物の健康被害につながります



「ワンヘルス」と「SDGs」
2015年に国連サミットで採択され、2050年までに達成するために掲げたSDGs（持続可能な開発目標）には、「ワンヘルス」の課題や目標と重なるところがあります。



今から始められる「ワンヘルス」を一人一人が考え、共に実践していこう！

福岡県立社会教育総合センターは、「ワンヘルス」の取組を推進しています。



社教センターの体験活動一覧

団体が独自に計画・実施する活動のほか、当センターが提供するプログラムを選んで活動することもできます。事前にご相談ください。

※最適人数や所要時間はあくまでも目安です。詳細内容は必ずダウンロード資料をご覧ください。

活動の分類	活動名	最適人数	所要時間	活動の概要	支援方法	
フィールド活動 [歩いて探検]	A-1 スコアビンゴ	～200名	1～2時間	グループで、センター周辺や裏山に隠されたポストを探し、ビンゴを完成し、点数を競う	説明	
	A-2 フォトビンゴ			グループで、地図を使い、センター周辺や裏山で写真の場所を探し、ビンゴを完成させる	説明	
	A-3 ウォークラリー		2～3時間	グループで、記号化された地図を使ってコースをまわり、課題を解決する 6コース（順路3コース・逆路3コース）あり	説明	
	A-4 米の山登山		4～7時間	自然の良さを味わいながら、米の山の山頂を目指す ※登山計画書提出（締切1週間前）	自主	
	A-5 樹芸の森フォトラリー		3～5時間	グループで、ファイルの写真をヒントに、樹芸の森まで散策する	説明	
	A-6 樹芸の森ハイキング			全員で、フォトラリーのコース（～樹芸の森）を目的地として散策する	自主	
	A-7 ささぐりさぐり		3～7時間	グループで、ファイルの写真を見ながら、問題の解答を探す	説明	
	A-8 社教アドベンチャープログラム ※屋外・屋内で実施	～100名	1.5～4時間	複数の課題解決型アクティビティにグループの仲間と協力しながら挑戦する ※要確認「社教アドベンチャープログラム実施マニュアル」	事前	
	館内をグループで探検する活動です。雨天時に人気です。	A-9 マ雨イドアクアリウム	～100名	1～2時間	グループで、隠された海の生き物カードを見つける（館内で実施）	説明
		A-10 センターワドキたんけん隊			グループで、散策しながらクイズの答えを探す（館内で実施）	説明
		A-11 館内ビンゴ			グループで、地図と指令が書いたカードを使い、ビンゴを完成させる（館内で実施）	説明
		A-12 館内フォトビンゴ			グループで、地図の写真の場所を見つけ、ビンゴを完成させる（館内で実施）	説明
レクリエーション活動 [みんなでワイワイ]	B-1 ボツチャ	～108名	1～2時間	誰でもすぐに行えるパラスポーツに挑戦する（1チーム6名推奨、道具は9セット分あり）	説明	
	B-2 KAPLA®(カプラ積木)	～100名		積み木を組み合わせ、高く積み上げたり、作品を作ったりする	自主	
	B-3 シャキョウレンジャーからの挑戦状	～100名		課題に挑戦したり順位を競ったりするミニゲームを行う ※ミニゲーム1つは20分程度	事前	
	B-4 火おこし体験 ※屋外で実施	～60名		ファイアスターター、まい切り式の2種類の方法を選ぶことが可能（要相談）	説明	
	夜(19:00～21:00)のプログラムです。	B-5 キャンプファイヤー	～200名	1～2時間	※要確認「キャンプファイヤーキャンドルのつどい実施マニュアル」 準備・片付けの説明はあり	自主
		B-6 キャンドルのつどい			真っ暗な山道を灯り一つで散策する 事前にコースの下見・決定が必要	自主
		B-7 ナイトハイク			たけのこ広場や館内の研修室で観察 星座早見盤(最大124個)を貸し出し可能	自主
		B-8 星空観察			～124名	
調理・クラフト活動 [作って楽しむ]	C-1 野外炊飯活動 カレー/豚汁/シチュー/焼きそば/焼き肉	～170名	4～5時間	あじさい野外炊飯場130名程度 13Gまで 野外炊飯場40名程度 6Gまで 1Gは8～10名を推奨 ※要確認「野外炊飯活動実施マニュアル」	説明	
	C-2 木いホルダーづくり	～300名	1～2時間	木の丸太を切り、断面に絵などを描いてキーホルダーを作る	説明	
	C-3 焼き杉工作	～100名	2～3時間	たけのこ広場やあじさい広場でガスバーナーを使用して製作する ※雨天時は体育館や講堂などで実施可	説明	
	C-4 古代ペンダントづくり(勾玉)			たけのこ広場やあじさい広場で紙やすりを使用して製作する ※屋外推奨・屋内実施可	説明	
	C-5 プラホビー (プラ板工作)			1～2時間	プラスチックシートに絵を描いてオリジナルのキーホルダーを製作する	説明
	C-6 キャンドルづくり	～40名	2～3時間	パラフィン(返品不可)を湯で溶かし、色をつけ、オリジナルのキャンドルを製作する ※固まる時間の目安30分程度	説明	

支援方法について

自主…団体が計画・実施を行う(一部道具の貸出あり)

説明…当日、センター職員からの説明を受け、その後は団体で実施する

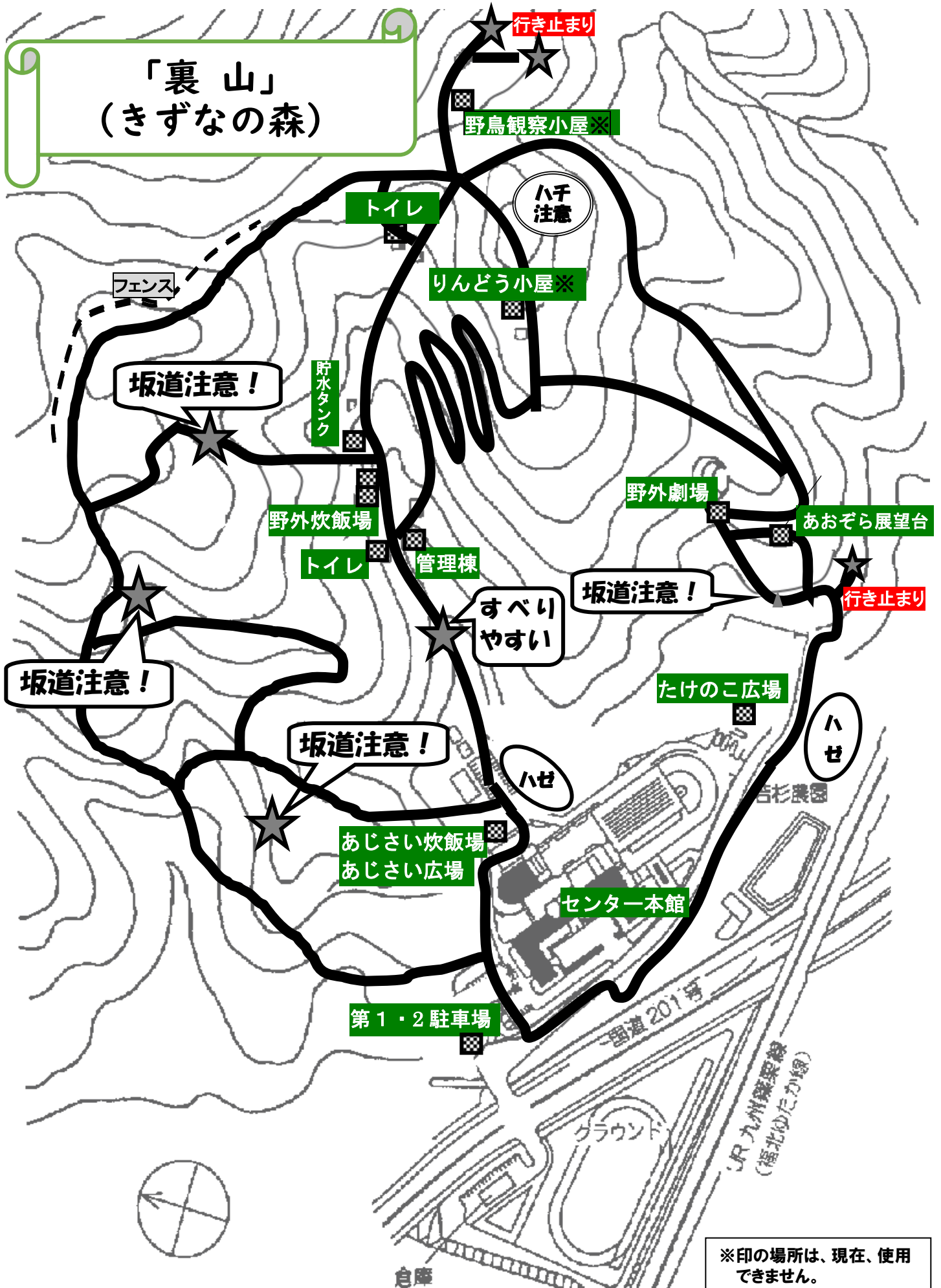
事前…センター職員と事前打合せあり(当日の説明はなし)

◎クラフトの内容については、上記以外の教材も売店で販売しています。(要事前予約/別紙参照) 荒雨天時用活動として注文していても、「返品不可」(買取)の教材もあります。ご注意ください。

○今後、プログラムを変更する可能性があります。その場合は、ホームページを変更してまいりますので、そちらでご確認ください。

○各活動にかかる料金の中に「ごみ袋」がございましたが、センターで処分される場合にかかる料金になります。ごみを持ち帰る場合は必要ありません。


「裏山」 (きずなの森)



※印の場所は、現在、使用
できません。

★：特に注意を要する箇所（下り坂に気をつけましょう）

A-1 スコアビンゴ

概要	ひらがな50音を使ってビンゴカードを作り、仲間と協力して、センター周辺や裏山に隠されたポストを探し、ビンゴを作る活動			
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	 HP詳細へ
	○	○	○	
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫	
条件	場所	センター周辺・裏山	対象	小学生以上 ※中学年以上推奨
	時間	1～2時間程度	人数	200名程度まで可能 1グループ5～8名程度
	時期	通年	天候	晴天時 推奨
準備物	センターが貸し出すもの		団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> バインダー <input type="checkbox"/> スコアビンゴ地図 <input type="checkbox"/> スコアビンゴカード <input type="checkbox"/> 解答（指導者用）		<input type="checkbox"/> 筆記用具 <input type="checkbox"/> 腕時計（各班一つ） <input type="checkbox"/> 雨具 <input type="checkbox"/> 水筒 <input type="checkbox"/> リュックサック <input type="checkbox"/> 救急セット <input type="checkbox"/> タオル	
展開	1 事前（当日までの準備） (1) 主旨やルールを把握する。（職員との打合せ、相談、随時受付あり） (2) 事前踏査（下見）を行う。 (3) 活動グループの組分けを行う。			
	2 活動（当日の流れ） (1) ルールの説明、地図、ビンゴカードの見方、記入方法、諸注意（安全面、制限時間、集合場所等） → センター職員が行います。直前に内容の最終確認をお願いします。 (2) 「スコアビンゴ」の実施 ① ひらがな50音から好きな文字を24こ選び、ビンゴカードをつくる。 ② 地図を見ながら、周り方等の作戦を立てる。 ③ 地図を頼りにポストを探す。 ④ ビンゴカードに書いた文字と同じ文字のポストを見つけたら、ビンゴカードに「ポスト番号」を書く。 ⑤ たて・よこ・ななめにビンゴを完成させる。			
実施の留意点	3 事後（片付け） (1) バインダー・用具の回収、返却 (2) 得点の集計、順位の決定 (3) 終了の報告			
	<input type="checkbox"/> 必ず歩いて下見を行い、危険個所、担当者配置場所などを当日の活動実施までに確認してください。 <input type="checkbox"/> 児童生徒の人員の確認、健康チェック、安全確認、指導者の役割分担を十分に行ってください。 <input type="checkbox"/> 資料の準備がありますので、グループ数を事前にお知らせください。 <input type="checkbox"/> 自然の景観を守るため、ごみは必ず団体で持ち帰ってください。			

A-1 スコアビンゴ資料

スコアビンゴ

令和 年 月 日

グループ名 (班)			
スタート時刻			
ゴール時刻	時	分	

1. スタート前に、好きなひらがなを舌の口の甲に書いてください。

例

No.
ろ

2. コースを周って、見つけたガストのひらがなを、解答欄の口に書いてあるとき、そのガストの番号を

例

No. No.
ろ

ビンゴ得点

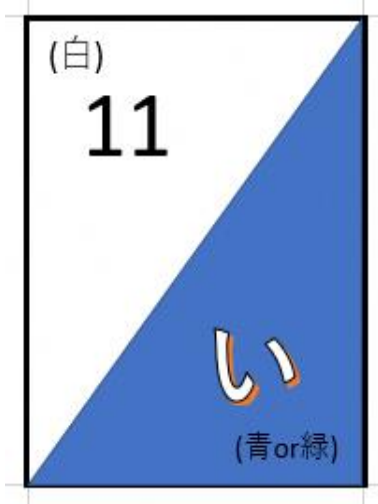
- ☆たて・よこ……………10点
- ☆ななめビンゴ……………25点
- ☆1ポイント正解するごとに…2点

解答欄

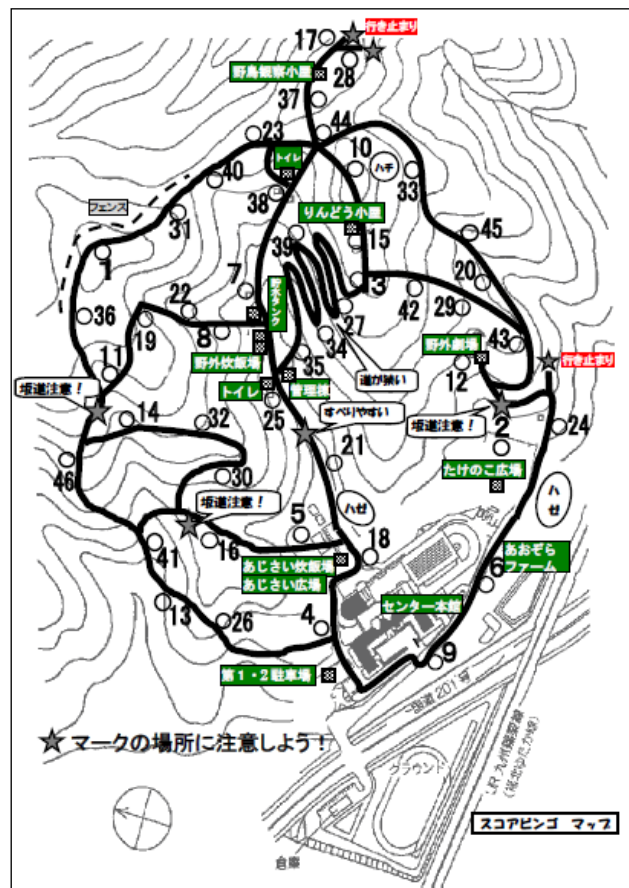
No.	No.	No.	No.	No.
No.	No.	No.	No.	No.
No.	No.		No.	No.
No.	No.	No.	No.	No.
No.	No.	No.	No.	No.

ビンゴ	ポイント	合計
		200

↑スコアビンゴカード



↑ポスト



↑スコアビンゴ地図

A-2 フォトビンゴ

概要	裏山やセンター周辺を散策し、フォトマップ上の写真をみつけ、ビンゴを完成させるオリエンテーリング活動				
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感		
	○	○	○		
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫		
条件	場所	センター周辺、裏山		対象	小学生以上 ※低・中学年推奨
	時間	1～2時間程度		人数	200名程度まで可能
	時期	通年		天候	晴天時 推奨
準備物	センターが貸し出すもの			団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> バインダー <input type="checkbox"/> フォトビンゴカード <input type="checkbox"/> フォトビンゴマップ <input type="checkbox"/> 解答用紙 <input type="checkbox"/> 解答（指導者用）			<input type="checkbox"/> 筆記用具 <input type="checkbox"/> 腕時計（各班一つ） <input type="checkbox"/> 雨具 <input type="checkbox"/> 水筒 <input type="checkbox"/> リュックサック <input type="checkbox"/> 救急セット <input type="checkbox"/> タオル	
展開	<p>1 事前（当日までの準備）</p> <p>（1） 主旨やルールを把握する。（職員との打合せ、相談、随時受付あり）</p> <p>（2） 活動グループの組分けを行う。</p> <p>2 活動（当日の流れ）</p> <p>（1） ルールの説明 諸注意（安全面、制限時間、集合場所等） → センター職員が行います。直前に内容の最終確認をお願いします。</p> <p>（2） 「フォトビンゴ」の実施</p> <p>① 目標（ビンゴの数）や目標時間を設定する。</p> <p>② スタート時刻を記入して出発する。</p> <p>③ フォトマップと構内地図をもとにセンター周辺を散策し、施設や周りの自然の様子を知る。</p> <p>④ 写真の景色や物を見つけたら、周辺地図内の場所番号を解答用紙に記入する。</p> <p>⑤ 目標時間に合わせて、ゴールする。ゴール時刻を記入する。</p> <p>3 事後（片付け）</p> <p>（1） バインダー・用具の回収、返却</p> <p>（2） 得点の集計、順位の決定</p> <p>（3） 終了の報告</p>				
実施の留意点	<p>○ 必ず歩いて下見を行い、危険箇所、担当者配置場所などを当日の活動実施までに確認してください。</p> <p>○ 児童生徒の人員の確認、健康チェック、安全確認、指導者の役割分担を十分に行ってください。</p> <p>○ 資料の準備がありますので、グループ数を事前にお知らせください。</p> <p>○ センター周辺を自由に散策しますので、他の研修団体への配慮をお願いします。</p>				

A-3 ウォークラリー

概要	記号化された地図（コマ地図）を頼りに設定されたコースをまわり、チェックポイントにある課題をグループで協力しながら解決する活動			
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	
		○	◎	
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫	
条件	場所	篠栗町内（説明は館外館内でも可）	対象	小学生以上 ※中学年以上推奨
	時間	2～3時間程度 ※コースによる	人数	200名程度まで可能 1グループ5～8名程度
	時期	通年	天候	晴天時 推奨
準備物	センターが貸し出すもの		団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> バインダー <input type="checkbox"/> コマ地図 <input type="checkbox"/> チェックポイント解答用紙 <input type="checkbox"/> 解答（指導者用）		<input type="checkbox"/> 筆記用具 <input type="checkbox"/> 水筒 <input type="checkbox"/> タオル <input type="checkbox"/> 帽子 <input type="checkbox"/> リュックサック <input type="checkbox"/> 救急セット <input type="checkbox"/> 緊急車両	
展開	<p>1 事前（当日までの準備）</p> <p>（1） 主旨やルールを把握する。（職員との打合せ、相談、随時受付あり）</p> <p>（2） 事前踏査（下見）を行う。</p> <p>（3） 活動グループの組分けを行う。</p> <p>2 活動（当日の流れ）</p> <p>（1） ルールの説明、コマ地図、チェックカードの見方、記入方法、スタート順の確認、諸注意（安全面、制限時間、集合場所等） → センター職員が行います。直前に内容の最終確認をお願いします。</p> <p>（2） 「ウォークラリー」の実施</p> <p>① 目標時間を設定する。</p> <p>② チェックカードにスタート時刻を記入し、スタートする。</p> <p>③ コマ地図を頼りに、コースをまわる。</p> <p>④ チェックポイントでは課題に解答する。</p> <p>⑤ 目標時間を想定しながらゴールし、ゴール時刻を記入する。</p> <p>3 事後（片付け）</p> <p>（1） バインダー・用具の回収、返却</p> <p>（2） 得点の集計、順位の決定</p> <p>（3） 終了の報告</p>			
実施の留意点	<p>○ 必ず歩いて下見を行い、危険箇所、担当者配置場所などを当日の活動実施までに確認してください。</p> <p>○ 資料の準備がありますので、グループ数を事前にお知らせください。</p> <p>○ 篠栗町内、公道を歩きます。児童生徒の人員の確認、健康チェック、安全確認、指導者の役割分担を十分に行ってください。</p> <p>○ 自然の景観を守るため、ごみは必ず団体で持ち帰ってください。</p>			

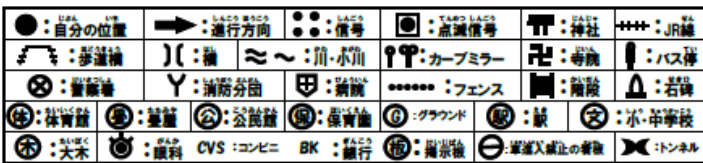
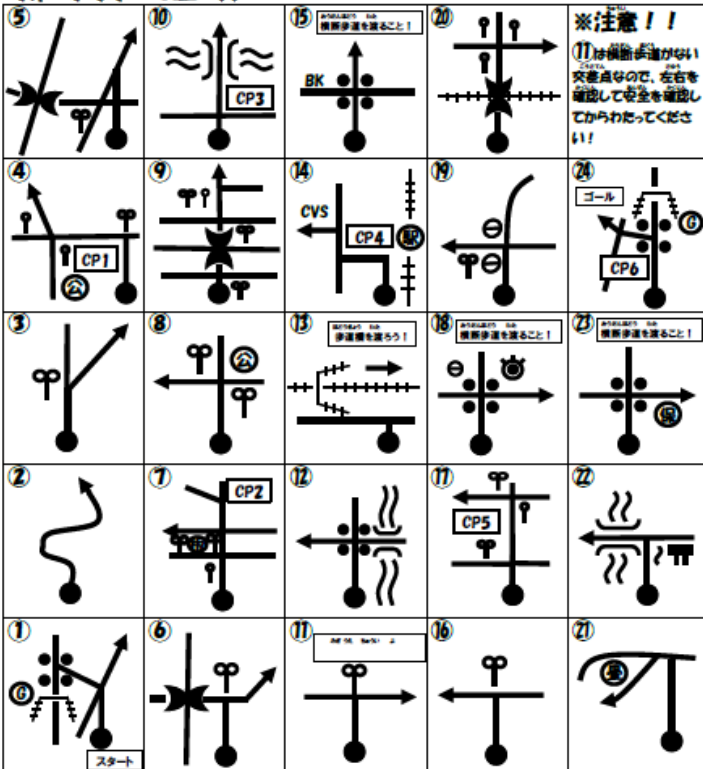
A-3 ウォークラリー資料

○「ウォークラリー」コースについて

コース名	概要	所要時間（目安）
A/Bコース	国道201号線沿いからクリエイイト篠栗方面へ。篠栗駅、篠栗町市街を通り、センターに戻るコース。	90～120分間
C/Dコース	金出の交差点から篠栗町市街方面へ。篠栗小やいくつかの寺院、米の山麓の自然を見ながら歩き、再び市街を通過してセンターに戻るコース。	120～150分間
E/Fコース	A/BコースとC/Dコースをかけ合わせた長距離コース。	150～180分間

※B、D、Fコースは、それぞれA、C、Eコースの逆回りコースになります。

ウォークラリー Aコース



↑コマ地図 (Aコース)

Aコース課題

- CP1: 天神森の大樟(1号木)の樹齢は十年を超えている? (○ or ×)
- CP2: ○○をうめて、小屋にある文を完成させてください!
「世界人類が○○でありますように」 ()
- CP3: 橋の名前は何か? ()
- CP4: (篠栗の山麓)の案内板の中で紹介されている、篠栗四国88ヶ所の礎を築いた人は誰ですか? ()
- CP5: 第54番札所の持尊地藏が乗っている動物は何ですか? ()
- CP6: 横断歩道を渡る場所の、交差点の名前は何か? ()

※競技上の注意

- (1) 方位・距離・道幅は正確に記入されていません。
- (2) ●からの方向に進みます。
- (3) 途中にあるCP (チェックポイント) を順番に通っていきます。
- (4) 交通ルールを守って楽しく競技しましょう。


チーム名		ゼッケン	NO.
ゴール時間	時 分	課題得点	点
スタート時間	時 分	タイム得点	点
前装時間	時間 分	答許	点

社会教育総合センター TEL092-947-3511

↑チェックポイント解答用紙
(コマ地図裏面)

※指導者用として、コース地図やチェックポイント問題の解答も用意できます。
指導者用の地図は、HPからPDF形式のものをダウンロードできます。

A-4 米の山登山

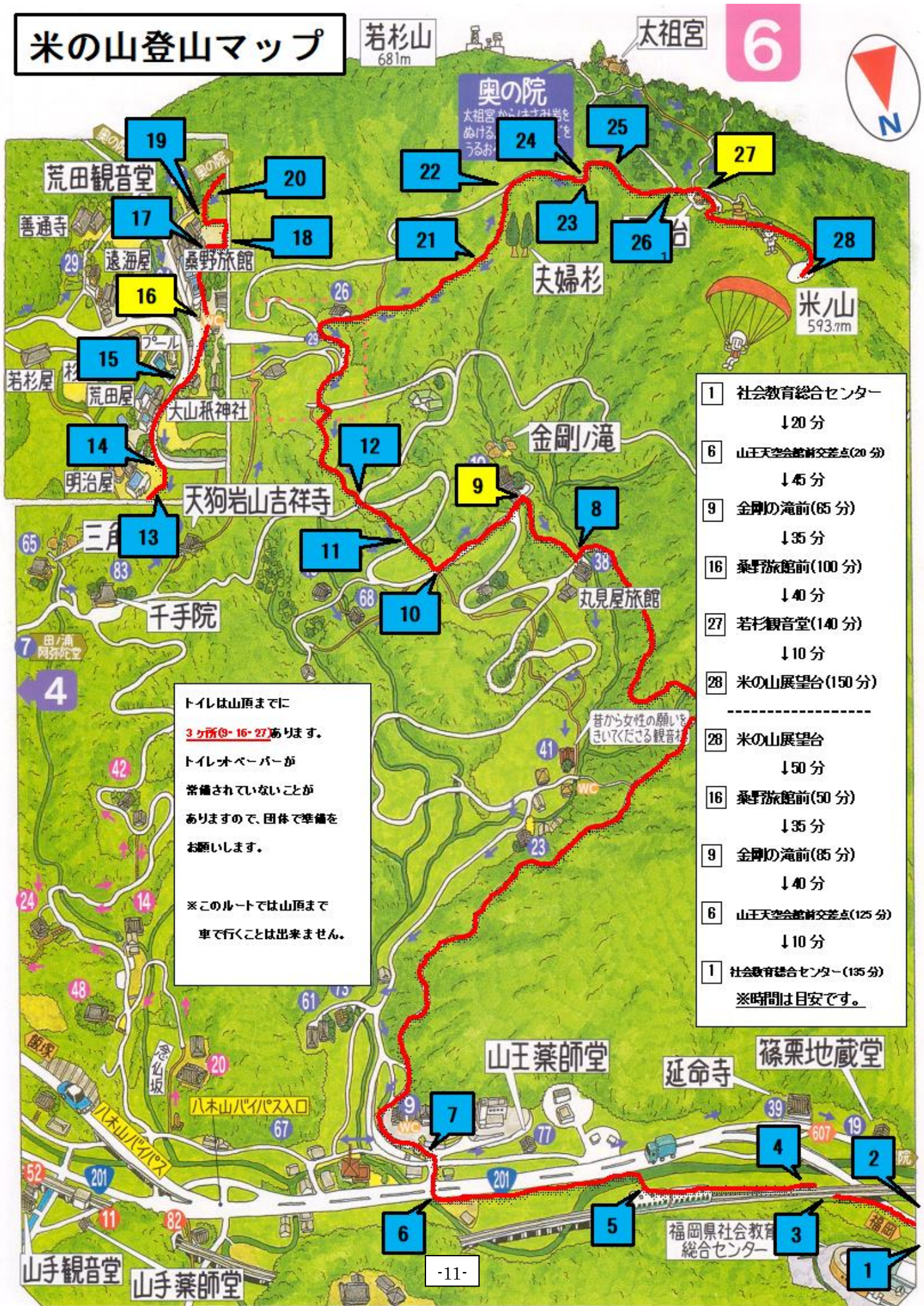
概要	四季折々の自然の恩恵や厳しさにふれたり、自然の良さを味わったりしながら、仲間とともに米の山の頂上を目指す活動			
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	 HP詳細へ
	◎	○	◎	
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫	
条件	場所	米の山	対象	小学生以上 ※中学年以上推奨
	時間	4～7時間程度 ※コースや状況による	人数	200名程度まで可能
	時期	通年	天候	晴天時 推奨
準備物	センターが貸し出すもの		団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> 米の山登山マップ（指導者用） <input type="checkbox"/> 米の山登山緊急車両ルート（指導者用）		<input type="checkbox"/> 米の山登山実施届（1週間前までに提出） <input type="checkbox"/> 水筒 <input type="checkbox"/> タオル <input type="checkbox"/> 帽子 <input type="checkbox"/> 軍手 <input type="checkbox"/> リュックサック <input type="checkbox"/> 雨具（かっぱ） <input type="checkbox"/> トイレットペーパー <input type="checkbox"/> 救急セット <input type="checkbox"/> 緊急車両	
展開	1 事前（当日までの準備） (1) コースを決定する。（職員との打合せ、相談、随時受付あり） (2) 事前踏査（下見）を行う。（実施日と同じ季節が望ましい） (3) 『米の山登山実施届』を施設利用日の1週間前までに提出する。			
	2 活動（当日の流れ） (1) 目的地確認、山の歩き方、健康チェック、準備運動、諸注意（安全面） → 各団体が行います。 (2) 「登山」の実施（コースの概略）			
	コース	所要時間	距離	情報
荒田高原	90分	4km	米の山登山コースにあり、標高380mの高地で、休憩地として最適で、水場・トイレもあります。	
米の山	150分	5.5km	標高593.7mで山頂には展望台があり、博多湾、天神などが一望できます。	
3 事後（片付け） (1) 人員の確認、健康チェック (2) 地図の返却、終了の報告				
実施の留意点	<ul style="list-style-type: none"> ○ 必ず歩いて下見を行い、危険箇所、担当者配置場所、休憩・昼食場所などを当日の活動実施までに確認してください。 ○ 篠栗町内、公道を歩きます。児童生徒の人員の確認、健康チェック、安全確認、指導者の役割分担を十分に行ってください。 ○ 山頂、またはその付近への弁当の配達が可能です。ご相談ください。 ○ 自然の景観を守るため、ごみは必ず団体で持ち帰ってください。 ○ センター周辺のその他の山（若杉山 など）への登山は、各団体で下調べをした後、事前踏査を行ってから実施してください。 			

米の山登山マップ

若杉山
681m

太祖宮

6



- 1 社会教育総合センター
↓20分
- 6 山王天空会館前交差点(20分)
↓45分
- 9 金剛の滝前(65分)
↓35分
- 16 桑野旅館前(100分)
↓40分
- 27 若杉観音堂(140分)
↓10分
- 28 米の山展望台(150分)
-
- 28 米の山展望台
↓50分
- 16 桑野旅館前(50分)
↓35分
- 9 金剛の滝前(85分)
↓40分
- 6 山王天空会館前交差点(125分)
↓10分
- 1 社会教育総合センター(135分)
※時間は目安です。

トイレは山頂までに
3ヶ所⑨・16・27あります。
トイレオベーパーが
常備されていないことが
ありますので、団体で準備を
お願いします。

※このルートでは山頂まで
車で行くことは出来ません。

昔から女性の願いを
きいてくださる観音様

登山について

1 組織計画について

登山をする際は、隊列を組み山頂を目指します。登山を実施する際は、必ず引率者間で役割分担をし、安全の管理に努めてください。

2 隊列について

(ア) 隊列の基本形態



(イ) 登山隊の配置と役割

配置	役割
1. 先頭 (サブリーダー)	団体の先導、ペース管理を行う。 登山道の危険箇所等を後ろのメンバーへ伝える。
2. 最後尾 (リーダー)	団体をまとめる。 先頭と連絡を取り合い、団体の状況（全体の疲労度・歩くペース・休憩のタイミング等）を把握し、指示を出す。
3. 登山隊の中間	クラス、または班ごとに配置し、研修生の点呼、体調管理、引率者同士の連絡をおこなう。 先頭のすぐ後ろに一番体力のない人を置き、その人のペースに合わせて歩く。
4. 緊急車両	団体で準備した車両で、体調不良や怪我をした研修生を搬送する。

3 安全管理について

登山を実施するにあたって、研修生の安全を確保するために、以下のことをご確認ください。

(ア) 実施判断とその種類について

登山は自然の中での活動で、天候に大きく左右されるため、活動前の実施判断が非常に重要となってきます。実施判断は以下の種類に分かれます。

活動中止	<ul style="list-style-type: none"> ・利用者に危険が及ぶと判断した場合。 ・団体側からの申し出だけではなく、活動に不適切または不可能とセンター責任者が判断したとき、施設側が要請する場合があります。
実施協議	<ul style="list-style-type: none"> ・実施にあたって、いくつかの条件を考慮する必要がある場合。 ・実施に向けて団体と施設で協議を行い、最終的な実施判断は、原則として団体の責任者に行っていただきます。

(イ) 緊急時の対応について

登山中に研修生が登山続行不可能な状態や、救急車を要請しなければならない事態も想定されます。中止の判断や、緊急時の対応についても、事前に団体内で協議してください。近隣病院や緊急車両コース等の情報は当センターホームページ、または『活動展開資料』をご覧ください。

4. 事前指導

(ア) 歩き方の基本

登山では歩幅を小さく、足裏全体を地面につけて歩くことがポイントです。

(フラットフットイング)

足場が悪い岩場では、浮石を踏むと転倒やねんざの危険がありますので、気を付けてください。また、浮石を蹴ってしまうと落石になる可能性がありますので注意してください。

(イ) 隊列は崩さない

隊列が伸びる又は分断されると、道迷いの原因となります。

また、間隔を詰めるために小走りになると、ペースが乱れ、体力の消耗を早めます。

一定のペースを保ち、前の人との間隔は 1～2m で歩くようにしましょう。

(ウ) 水分はこまめに

喉が渇く前に、こまめに水分補給をしましょう。

水分補給の際は、大量に摂取せず、少量ずつ飲むようにしましょう。

※状況によっては、行動食等の準備もしましょう。

(エ) 両手はあけておく

転倒した際や、急な登りの際に両手が塞がっていると、怪我のリスクが高まります。


荷物はザックに収め、ポケットに手を入れて歩かないようにしましょう。

(オ) トイレは事前に済ませておく

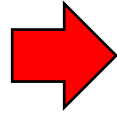
トイレの場所も限られておりますので、登山出発前に必ずトイレは済ませておいてください。

※一度に多くの方がトイレを使用すると流れなくなることがあります。

A-5 樹芸の森フォトラリー

概要	写真の情報を頼りに、樹芸の森や鳴淵ダムなど篠栗町の美しい景色や文化に触れながら散策する活動			
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	 フォトラリー HP詳細へ
	○	○	○	
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫	
	○			
条件	場所	対象		小学生以上 ※中学年以上推奨
	時間	人数		200名程度まで可能 1グループ5～8名程度
	時期	天候		晴天時 推奨
準備物	センターが貸し出すもの		団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> バインダー <input type="checkbox"/> フォトファイル <input type="checkbox"/> フォトラリー解答用紙 <input type="checkbox"/> 解答 <input type="checkbox"/> 地図（指導者用）		<input type="checkbox"/> 筆記用具 <input type="checkbox"/> 水筒 <input type="checkbox"/> タオル <input type="checkbox"/> 帽子 <input type="checkbox"/> リュックサック <input type="checkbox"/> 雨具（かっぱ） <input type="checkbox"/> 救急セット	
展開	<p>1 事前（当日までの準備）</p> <p>(1) 主旨やルールを把握し、コースを決定する。（職員との打合せ、相談、随時受付あり）</p> <p>(2) 事前踏査（下見）を行う。</p> <p>(3) 活動グループの組分けを行う。</p> <p>2 活動（当日の流れ）</p> <p>(1) ルールの説明、フォトファイルの見方、チェックカード記入方法、諸注意（安全面、制限時間、集合場所等） → センター職員が行います。直前に内容の最終確認をお願いします。</p> <p>(2) 「フォトラリー」の実施</p> <p>① 目標時間を設定する。 ② スタート時刻を記入して出発する。 ③ 写真の情報を頼りに、景色を楽しみながら順序良く進む。 ④ チェックポイントの課題も解答する。 ⑤ 目標時間に合わせて、ゴールする。</p> <p>3 事後（片付け）</p> <p>(1) バインダー・用具の回収、返却 (2) 得点の集計、順位の決定 (3) 終了の報告</p>			
実施の留意点	<p>○ 必ず歩いて下見を行い、危険箇所、担当者配置場所、休憩・昼食場所などを当日の活動実施までに確認してください。</p> <p>○ 資料の準備がありますので、コース・グループ数を事前にお知らせください。</p> <p>○ 篠栗町内、公道を歩きます。児童生徒の人員の確認、健康チェック、安全確認、指導者の役割分担を十分に行ってください。</p> <p>○ 自然の景観を守るため、ごみは必ず団体で持ち帰ってください。</p>			

A-5 樹芸の森フォトラリー資料



↑フォトファイル(金出公民館コース)
 ルート番号順にヒントとなる写真が
 綴じ合わされたファイルです。
 迷子防止のため、ガイドとなる矢印
 も記されています。

フォトラリー (2.金出公民館方面)

学校名 (団体名)		問題 1	解答欄
組・班 (グループ名)	組 姓	問題 2	
スタート 時間	:	問題 3	
ゴール 時間	:	問題 4	
		問題 5	
		問題 6	
		問題 7	

①・⑦……25点
 ②～⑥……10点


合計 点

福岡県立社会教育
 総合センター
 TEL:092-947-3511

←フォトラリー解答用紙
 コース内の要所についてのクイズ
 にもチャレンジします。

※指導者用として、問題の解答や樹芸の森ハイキングマップも準備できます。
 また、「フォトラリー注意箇所マップ(金出・バイパス方面)」は、HPでPDF形式のものをダウンロードできます。
 ※逆回りの「バイパスコース」も必要なものは同様です。

A-6 樹芸の森ハイキング

概要	樹芸の森や五塔の滝、鳴淵ダム等を目的地とし、篠栗町の美しい景色や文化に触れながら散策する活動				
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	 HP詳細へ	
	○	○	○		
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫		
	○				
条件	場所	樹芸の森、鳴淵ダム周辺各所		対象	小学生以上 ※中学年以上推奨
	時間	3～5時間程度		人数	200名程度まで可能
	時期	通年		天候	晴天時 推奨
準備物	センターが貸し出すもの			団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> 樹芸の森ハイキングマップ (カラー、白黒あります)			<input type="checkbox"/> 水筒 <input type="checkbox"/> タオル <input type="checkbox"/> 帽子 軍手 <input type="checkbox"/> リュックサック <input type="checkbox"/> トイレットペーパー <input type="checkbox"/> 雨具 (かっぱ) <input type="checkbox"/> 救急セット <input type="checkbox"/> 緊急車両	
展開	1 事前 (当日までの準備) (1) コースや実施方法を決定する。(職員との打合せ、相談、随時受付あり) (2) 事前踏査 (下見) を行う。				
	2 活動 (当日の流れ) (1) 目的地確認、歩き方の確認、健康チェック、準備運動 諸注意 (安全面) → 各団体が行います。 (2) 「ハイキング」の実施 (目的地案の紹介)				
	目的地	内容・情報			
	篠栗山弘照院	篠栗四国八十八箇所霊場 87 番札所。境内にはたくさんの小さな堂があり、様々な菩薩様や観音様が祀られています。針ノ耳親子岩も有名。			
	観音公園	桜やつつじが咲き乱れ、植物の四季の変化が楽しめる公園です。体力に自信のない方にも安心なコース。			
	樹芸の森	篠栗の豊かな緑を満喫できる森林公園です。自然散策ができ、休憩する場所やトイレも設置されています。昼食場所として最適。			
	377高地	遊歩道が整備され気軽に登山できます。晴れた日には山頂から博多湾が一望できます。			
	五塔の滝	篠栗耶馬溪の中で、四季を通しての景観がよく、夏は涼しく水遊び場もあります。			
鳴淵ダム清流公園	清流とふれ合える「河川公園」や森林と湖面を見渡せる「やすらぎゾーン」、広大な芝生広場などがあります。				
3 事後 (片付け) (1) 人員の確認、健康チェック (2) 地図の返却、終了の報告					
実施の留意点	<ul style="list-style-type: none"> ○ 必ず歩いて下見を行い、危険箇所、担当者配置場所、休憩・昼食場所などを当日の活動実施までに確認してください。 ○ 篠栗町内、公道を歩きます。児童生徒の人員の確認、健康チェック、安全確認、指導者の役割分担を十分に行ってください。 ○ 樹芸の森付近、鳴淵ダムへは弁当の配達が可能です。ご相談ください。 ○ 自然の景観を守るため、ごみは必ず団体に持ち帰ってください。 				

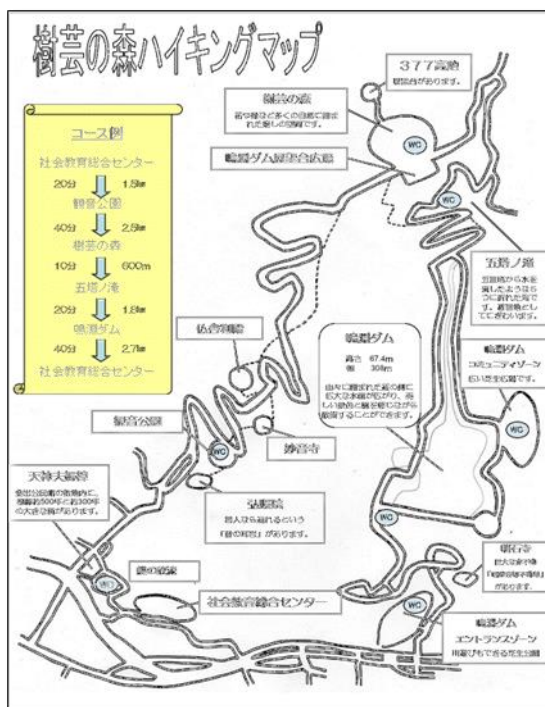
A-6 樹芸の森ハイキング資料



樹芸の森ハイキングマップ1



樹芸の森ハイキングマップ1(裏)



樹芸の森ハイキングマップ2

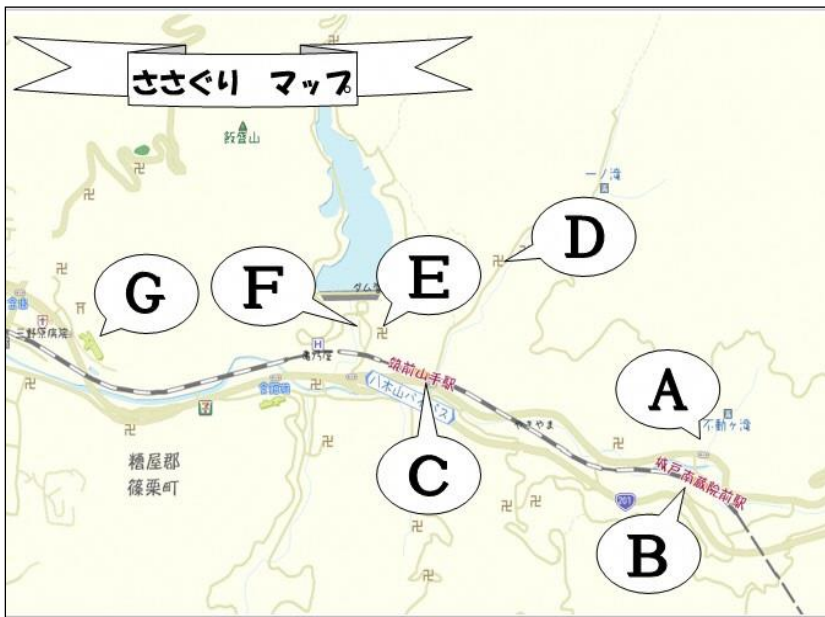


樹芸の森ハイキングマップ2(裏)

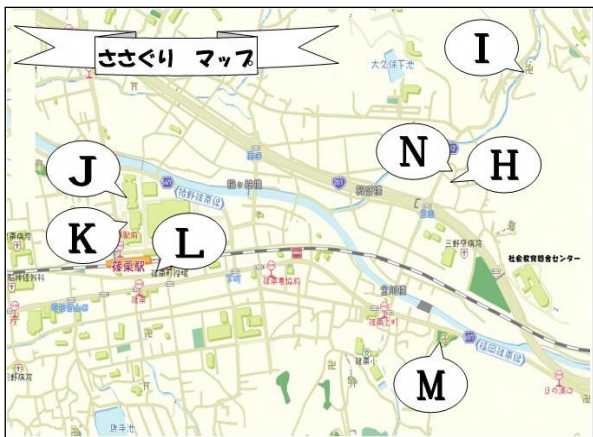
A-7 ささぐりさぐり

概 要	篠栗町の名所を目的地に、グループごとに自由に計画し、自分たちの力で散策、観光する活動。フォトファイルの問題の解答をグループで探す。				
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感		
	○	○	○		
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫		
	○				
条 件	場所	南蔵院、鳴淵ダム 他		対象	小学生以上
	時間	3～7時間程度		人数	200名程度まで可能 1グループ5～8名程度
	時期	通年		天候	晴天時 推奨
準備物	センターが貸し出すもの			団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> バインダー <input type="checkbox"/> ささぐりマップ <input type="checkbox"/> ささぐりさぐり解答用紙 <input type="checkbox"/> フォトファイル <input type="checkbox"/> 解答（指導者用）			<input type="checkbox"/> 筆記用具 <input type="checkbox"/> 水筒 <input type="checkbox"/> タオル <input type="checkbox"/> 帽子 <input type="checkbox"/> リュックサック <input type="checkbox"/> 腕時計（班1つ） <input type="checkbox"/> トイレットペーパー <input type="checkbox"/> 雨具（かっぱ） <input type="checkbox"/> 救急セット <input type="checkbox"/> 緊急車両 <input type="checkbox"/> カメラ	
展 開	1 事前（当日までの準備） (1) 主旨やルールを把握する。（職員との打合せ、相談、随時受付あり） (2) 事前踏査（下見）を行い、活動範囲を決定する。 (3) 活動グループの組分けを行う。 ※事前学習として、グループごとに散策計画を立てさせておくことをおススメします。（目的地、ルート、電車の時刻等）				
	2 活動（当日の流れ） (1) ルールの説明、ささぐりマップ、フォトファイルの見方、記入方法、諸注意（安全面、制限時間、集合場所等） → センター職員が行います。直前に内容の最終確認をお願いします。 (2) 目的地やルート、電車の時刻等を下調べし、散策計画を立てる。 (3) 「ささぐりさぐり」の実施 ① スタート時刻を記入。 ② 下調べした情報や自分たちの散策計画を元に、チェックポイントを全て散策する。 → 交通ルールを守って、安全に行動すること。 ③ 訪れた証として、写真を撮ったり引率者からチェックをもらったりする。 ④ 社教センターへ戻ったら、ゴール時刻を記入しておく。 3 事後（片付け） (1) バインダー・用具の回収、返却 (2) 得点の集計、順位の決定 (3) 終了の報告				
実施の留意点	<input type="checkbox"/> 必ず歩いて下見を行い、危険個所、担当者配置場所などを当日の活動実施までに確認してください。 <input type="checkbox"/> 篠栗町内、公道を歩きます。児童生徒の人員の確認、健康チェック、安全確認、指導者の役割分担を十分に行ってください。 <input type="checkbox"/> 資料の準備がありますので、グループ数を事前にお知らせください。 <input type="checkbox"/> 自然や町の景観を守るため、ごみは必ず団体で持ち帰ってください。				

A-7 ささぐりさぐり資料



←ささぐりマップ
(南蔵院方面)






←ささぐりマップ
(篠栗駅方面)



おさぐりさぐり

スタート時刻: _____

ゴール時刻: _____

写真	場所名	答え
A	あ	い
B	う	
C	え	
D	お	
E	か	き
F	く	
G		
H	け	
I	こ	
J	さ	
K	し	
L	す	
M	せ	そ
	た	

↑ささぐりさぐり解答用紙

↑フォトファイル
ヒントとして景色を写真で示したり、その場所についての問題を記したりしているカードです。

※指導者用として、問題の答え等準備できます。

A-8 社教アドベンチャープログラム

概要	複数の課題解決型アクティビティにグループの仲間と協力しながら挑戦する活動。			
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	準備中
	○	◎	◎	
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫	
			○	
条件	場所	センター周辺、体育館など	対象	小学生以上 ※中学年以上推奨
	時間	1.5～3時間程度 ※計画内容により変動	人数	100名程度まで可能 ※G数と同数の指導者は必要
	時期	通年	天候	全天候実施可能
準備物	センターが貸し出すもの		団体が準備するもの	
	□アクティビティの道具（活動によって）		□水筒 □タオル □帽子 □救急セット	
展開	<p>※詳細は別冊「社教アドベンチャープログラムマニュアル（案）」を参照ください。</p> <p>1 事前（当日までの準備）</p> <p>(1) 主旨やルールを把握する。 (2) 事前踏査（下見）を行う。 (3) 実施方法を決定する。</p>			
	<p>2 活動（当日の流れ）</p> <p>(1) 指導者で活動場所の設営を行う。 (2) 活動全体の概要、主旨の説明、スタート場所の確認 → 各団体が行います。 (3) 各グループ、各スタート場所への移動 (4) 「社教アドベンチャープログラム」の実施 → 各団体が行います。 〈各アクティビティの流れ（めやす時間）〉 ①アクティビティのルールの確認（1分） ②安全上の確認（2分） ③実施 目標設定 ふりかえり（30～40分） (5) 全ての活動を終えたら、集合場所へ移動する。</p> <p>3 事後（片付け）</p> <p>(1) 人員の確認、健康チェック (2) 道具の撤収、返却、終了の報告</p> <p>※この後の活動で、本活動を体験して感じたことや友達のよかったところなどを振り返る時間を実施するとより効果が高まります。</p>			
実施の留意点	<p>○ 活動場所の準備、片付けや道具の貸出は、当センター職員が支援しますが、基本的には、団体の指導者主導の活動です。上記にもありますように、必ず十分な下見と打合せを行い、実施をお願いします。</p> <p>○ 児童生徒の人員の確認、健康チェック、安全確認、指導者の役割分担を十分に行ってください。</p>			

社教アドベンチャープログラム 実施マニュアル

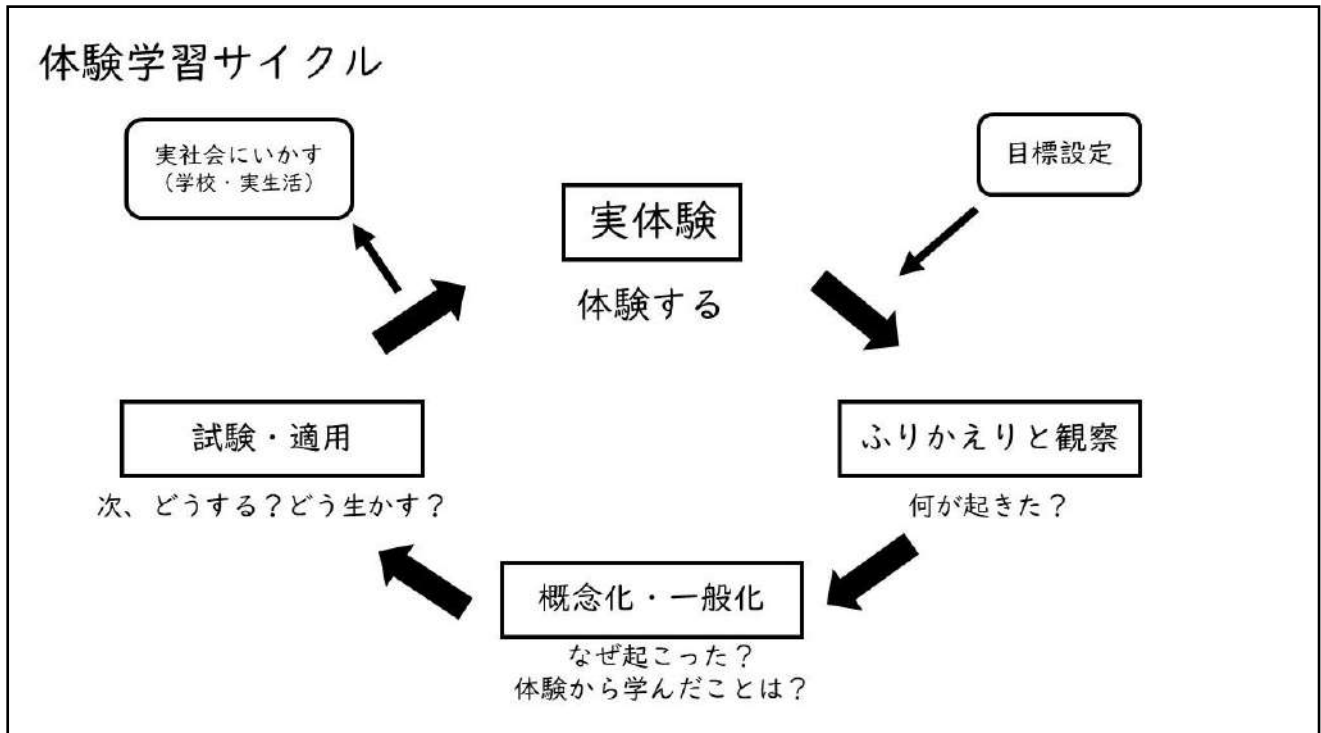


【社教アドベンチャープログラム】

社教アドベンチャープログラムとは、体験学習サイクルを生かした課題解決型アクティビティを通して、グループと個人と成長を促すプログラムです。参加者は、グループで課題にチャレンジするプロセスを通して、協力（気持ちを合わせる、力をかりる、力をかす）やコミュニケーション（思いや考えを伝える、受け止める）の方法について学びます。

※このプログラムはプロジェクトアドベンチャー（PA）の手法を基盤としています。

体験学習サイクル



上図の体験学習サイクルはディビット・コルブ (David Kolb, 1968) の提唱した「4段階の過程で起こる学びは最も効果的である」という理論を土台にしています。それぞれの段階は①実際の体験、②ふりかえりを含む観察、③抽象的な概念化、④積極的な実験（適用）にまとめられ、学習の段階を成しています。

目標設定

例「〇〇秒で達成する」

実体験

設定した目標をめざして活動

ふりかえり

なぜ達成できた? / 達成できなかった? / 何が起こっていた? / どんな言葉や行動があった?

↓

どんな気持ちだった? / それは、どんな意味をもつのか?

↓

どんなことが次の活動に生かせるか?

次の目標設定へ

【コンフォートゾーンとアドベンチャーについて】

社教アドベンチャープログラムでは、登山など野外での非日常体験だけでなく、「初めて会った人に話しかけてみる」や「グループに助けを求める」など日常でも起こりうる身近なチャレンジもアドベンチャーとしてとらえています。アドベンチャーとして一歩踏み出す先として以下の3つの領域（ゾーン）が存在します。

コンフォートゾーン (Cゾーン)

安心できる環境や状況です。新しい情報が欠けているため、学びの機会はかなり限られている代わりに、安全度は高くなります。

ストレッチゾーン (Sゾーン)

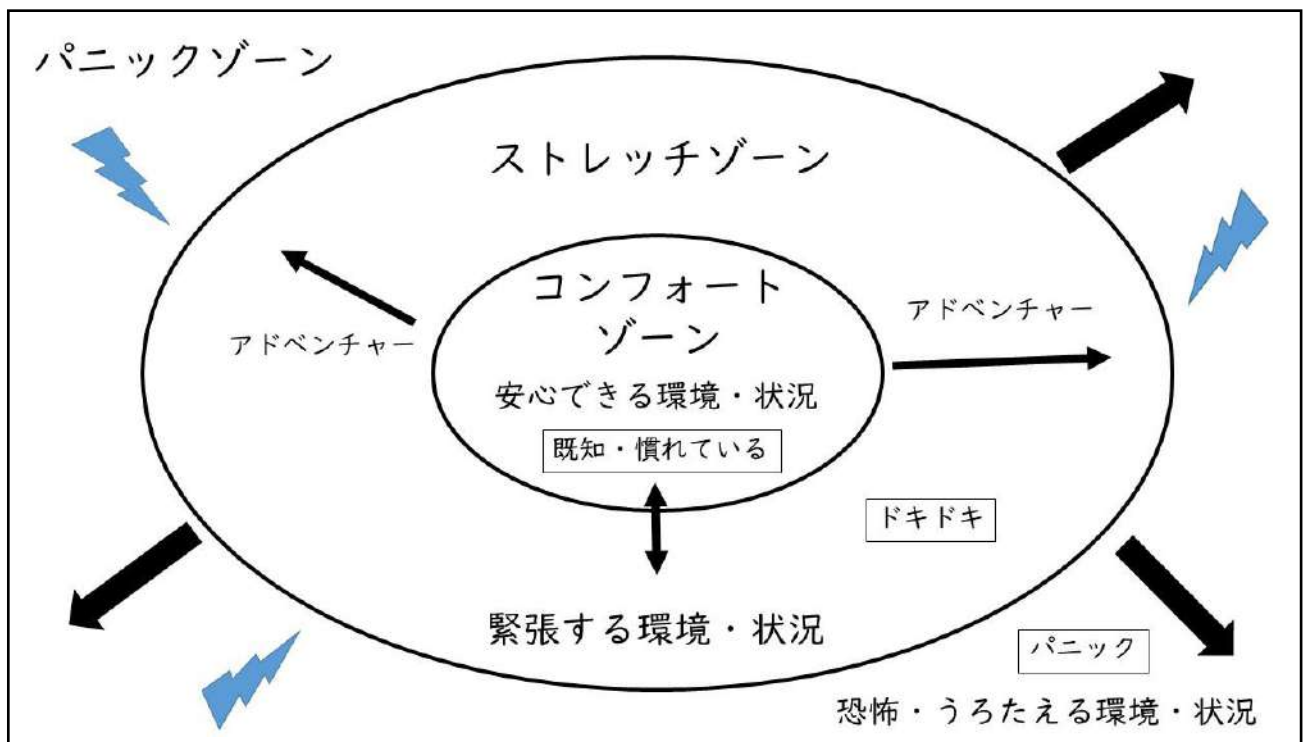
あまり馴染みがなく、緊張する環境や状況です。馴染みのないものに触れることで、新しい体験や物を理解しようとする学びの環境が作られます。このストレッチゾーンでは、協力的な環境であれば、かなり快適に過ごすことができます。

パニックゾーン (Pゾーン)

自分が慣れ親しんでいる環境から最も遠い領域で、恐怖を感じる環境や状況です。このような環境では、とにかく自分が快適でいられる状況に戻りたくなり、学びどころではありません。

コンフォートゾーンの内容、広さは人によって異なります。

社教アドベンチャープログラムでは、参加者がグループの力をかりてコンフォートゾーンとストレッチゾーンを行き来しながら、ストレッチゾーンを広げていくことで、個人の成長を促すことをねらいとします。



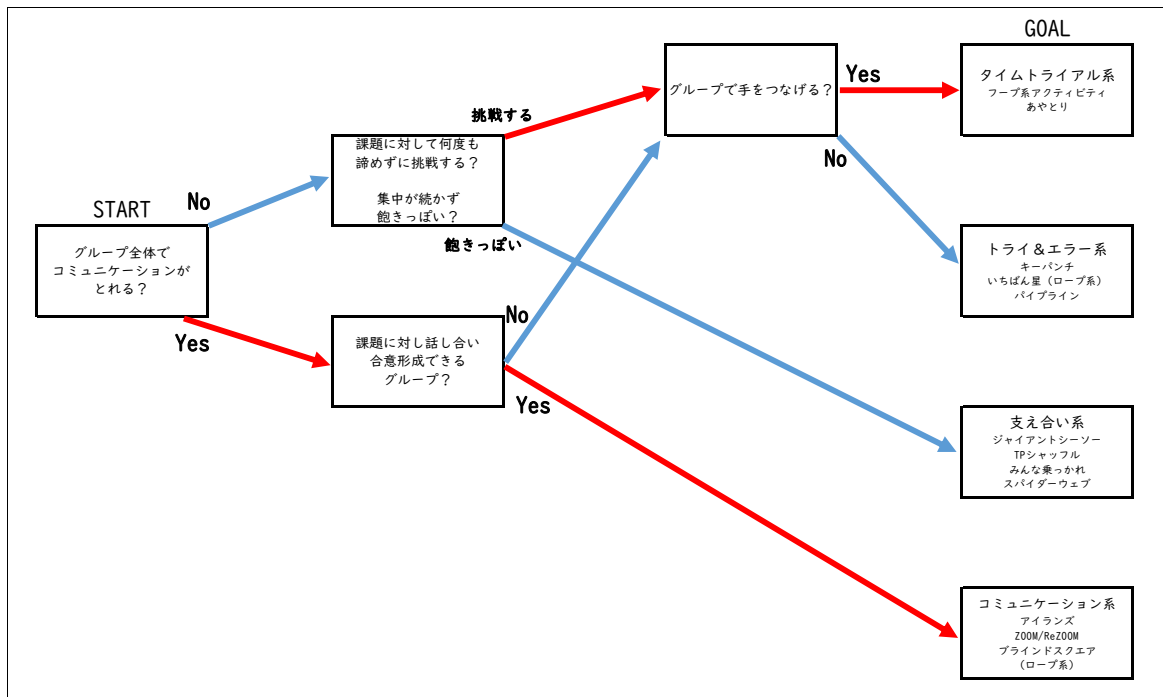
【アクティビティ一覧】

アクティビティ名	特性（例）	場所	人数 対象	時間
フープ系アクティビティ	身体接触・手つなぎ 試行錯誤 タイムトライアル	屋外 体育館、プレイホール	1G/6～12名程度 最大8G程度可能	20分～
ロープ系アクティビティ	コミュニケーション タイムトライアル	屋外 屋内（研修室可）	6～12名程度 小学校中学年以上	20分～
パイプライン	試行錯誤 責任感	屋外 屋内（研修室可）	1G/6～12名程度 最大6G程度可能 小学校中学年以上	20分～
キーパンチ	コミュニケーション タイムトライアル	屋外 体育館、プレイホール	1G/6～30名程度 最大5G程度可能	30分～
あやとり	身体接触・手つなぎ 試行錯誤 タイムトライアル	屋外 体育館、プレイホール	8～30名程度	30分～
みんな乗っかれ (All aboard)	身体接触 支える/支えられる	正面玄関 屋内（研修室可）	6～12名程度 小学校中学年以上	20分～
Zoom / ReZoom	コミュニケーション	屋内（研修室可）	6～30名程度	30分～
ジャイアントシーソー	息を合わせる コミュニケーション	正面玄関前	6名程度 小学校中学年以上	30分～
島めぐり (Islands)	試行錯誤 コミュニケーション	屋内（研修室可）	6名程度 小学校高学年以上	40分～
TP シャッフル	身体接触 支える/支えられる	正面玄関前 体育館	6～12名程度 小学校中学年以上	30分～

活動の詳細については「アクティビティマニュアル」をご確認ください。

参考

【適正アクティビティ Yes No チャート】



【実施について】

実施するアクティビティの選定

参加者の様子や活動を取り入れる目的をもとに実施するアクティビティを決定してください。

※「社教アドベンチャープログラム」はアスレチックではありません。参加者の実態とアクティビティの特性を理解した上でプログラム内容を決定します。事前に指導者（引率者）が実際にアクティビティを体験することをおすすめします。

活動場所と実施時間

各アクティビティの実施場所については研修室や屋外での活動が可能です。「アクティビティ一覧」をご確認ください。実施時間の目安については、アクティビティによって異なります。「アクティビティマニュアル」を参考にしてプログラムを組み立ててください。

グループ

1グループにつき6～12名程度が適正です。（アクティビティによっては30名程度で実施できるものもあります。）各アクティビティの詳細は「アクティビティマニュアル」をご参照ください。

指導者（ファシリテーター）

各アクティビティは団体の引率者や指導者がファシリテーターとなって進行します。（各アクティビティに最低1名はつくようにしてください）ファシリテーターはアクティビティの特性を理解した上で実施します。ルールは、参加者に合わせてアレンジしてもかまいません。ただし「アクティビティマニュアル」の「セットアップ」と「安全上の確認事項」は必ず守るようにしてください。

実施に関する注意事項

- ・本プログラムは、単に課題解決の有無を評価したり、グループ同士で競い合ったりするものではありません。ファシリテーター（指導者）としてグループが課題解決を目指すプロセスから何を学び、どう次に生かすか考える機会を提供し、体験からの学びを促進しましょう。
- ・体験の中でグループに学びのチャンス（タイムが縮まった、喜んだ、揉めた、合意形成できなかったなど）があった場合は、アクティビティの後に短時間でもいいので「ふりかえり」の時間を設けることをおすすめします。「アクティビティマニュアル」にふりかえりの例を記載しております。ご活用ください。

【実施例】

小グループ単位（7～12名程度）で体験したい場合の展開例

実施時間：2時間45分

グループ：1グループ（12名）引率者3名

グループの実態：中学生のスポーツチームとして活動する団体。3年生が引退し、新チームとなり、新人大会においてチーム作りの段階。

時間	9:00～9:30	9:40～10:20	10:15～	10:30～11:45
場所	プレイホール	プレイホール		プレイホール
活動	アクティビティ① Zoom/ReZoom	アクティビティ② キーパンチ	休憩	アクティビティ③ トラストアクティビティ スパイダーウェブ

各活動展開例

アクティビティ①（Zoom/ReZoom）
「Zoom/Rezoom」のアクティビティを通して「情報が伝わること」の難しさやコミュニケーションの大切さを体験的に学ぶ。
アクティビティ②（キーパンチ）
「キーパンチ」のアクティビティでトライ＆エラーをくりかえすことで、グループでの目標設定や目標達成に向けた方法の合意形成などを体験、実践する。
アクティビティ③（トラストアクティビティ・スパイダーウェブ）
「トラストアクティビティ」を通して、自分の身体をグループにあずけること、また支えることで「信頼」について考える機会とする。 「スパイダーウェブ」のアクティビティを通して、グループで協力して課題にチャレンジすることの大変さや成功の有無に関係なく挑戦することの楽しさを体験する。

実施のポイント

各アクティビティで体験したことを、グループとしての視点、個人としての視点でふりかえり、チームとしてあるべき姿、チームの一員としてどうあるべきかを考える機会はグループをチームへと成長させることにつながるかもしれません。ファシリテーター（引率者）はアクティビティの成功の有無にこだわるのではなく、チャレンジの過程をよく観察し、チームの現状や課題（または強み）について参加者と一緒に考える機会とするのがおすすめです。

～ふりかえりやファシリテーターの問いかけの例～

「グループとチームの違いって？」

「みんなが本気で達成したいと思える目標ってどんな目標？どうやってその目標を決める？」

「この体験を通してチームとして具体的に実践していきたいことは？」

【実施例】

クラス単位で体験を共有したい場合の展開例

実施時間：120分

グループ：5クラス（30人程度/クラス）引率者5名

時間	9:00～	9:15～	10:00～	10:15～	11:00
場所	体育館	各場所	各場所	各場所	体育館
活動	全体説明 移動	アクティビティ①	移動	アクティビティ②	全体ふりかえり ふりかえりシート記入

時間	1～3分	30～40分程度
活動内容	安全上の確認 ルール説明	目標設定とチャレンジをくりかえす ふりかえり

活動割り振り例

グループ	アクティビティ① (場所)	アクティビティ② (場所)
1組	Zoom/ReZoom (研修室)	フープ系アクティビティ (たけのこ広場)
2組	パイプライン (あじさい広場)	Zoom/ReZoom (研修室)
3組	あやとり (プレイホール)	パイプライン (あじさい広場)
4組	キーパンチ (体育館)	あやとり (プレイホール)
5組	フープ系アクティビティ (たけのこ広場)	キーパンチ (体育館)

実施のポイント

30名以上のグループで目標設定の合意形成やふりかえりの実施する際は、3～5名程度の小グループで意見を出し合い、ファシリテーター（引率者）の進行のもと、グループで出た意見を共有するなどの工夫が必要です。また、1つ目のアクティビティの学びを生かして、アクティビティ②のチャレンジするため、各グループの引率者（ファシリテーター）は同じ方が担当することをおすすめします。アクティビティごとに引率者（ファシリテーター）を配置する際は、「次のアクティビティで何を大切にしたい？」「さっきのアクティビティでは何を大切にしたいってなった？」などアクティビティ①での体験をアクティビティ②につなげるための問いかけがあるとよいです。

「社教アドベンチャープログラム」ふりかえりシート

名前


1. この活動での達成感は何%ですか？（0～100%で書いてみましょう）

%

2. その%をつけた理由は？

その%を上げるために、必要なことはなんですか？
あなたにできることはどんなことがありますか？

3. 「社教アドベンチャープログラム」の体験から学校生活や日常で活かせそうなことはどんなことがありますか？

アクティビティ		
フープ系アクティビティ		
対象年齢		
中学年以上		
時間	人数	
20分～	1Gにつき6～12名程度 最大8G程度実施可能	
必要な体験	用意するもの（貸出可）	
手をつなげる関係	フラフープ、ストップウォッチ	

アクティビティの概要

フラフープを使用したアクティビティでタイムトライアルなどの目標設定や課題解決を目指す。

アクティビティの特性（例）

- ・タイムトライアル
- ・トライ&エラーをくりかえし、目標達成をめざす。
- ・合意形成の仕方について考える。
- ・身体接触がある（手をつなぐなど）

手順

【セットアップ】

- ・各グループにフラフープを1つ準備する。
- ・滑りやすい場所がないか確認する。周囲に壁などがある場合は注意する。

【各アクティビティの基本ルール】

（フープリレー）

- ・みんなで輪になって、手をつなぐ。
- ・どこか一箇所にフープを入れる。
- ・手を離さずにフープを一周させ、そのタイムを計る。

（魔法の鏡）

- ・手をつないで内向きの円になり、1箇所だけ手を離してフープを握る。
- ・そのフープを全員がくぐりぬける。（外向きの円になる）
- ・フープの輪をくぐらずに、元のような内向きの円を作る。

（フープ抜き）

- ・みんなで輪になって、手をつなぐ。
- ・誰かひとりが床においたフープの中心に立つ。
- ・フープに立っている人は、常に地面に足をつけていないといけない。（または動けない）この状態から、床にあるフープをグループの輪から外す。

（ギアボックス）※フープリレーの応用編

- ・各グループで輪になって手をつなぐ。

- ・各グループの輪と輪の間にフープを通す。
- ・それぞれのグループがフープを一周してぐる。

バリエーション

- ・ブラインド（目隠し）している参加者をいれる。
- ・ノンバーバル（しゃべらない）で実施する。

ふりかえりの例

- ・いいタイムを出すためにどんな工夫をした？
- ・グループにこれがあつたからタイムが縮められたということは何？

実施の際のポイント

- ・グループでトライ&エラーをくり返しなが、目標の達成を目指すことができるかが活動のポイントになります。

【目標設定のポイント】

- (1) ほかのチームよりも速いタイムを出す。
- (2) 指導者が目標タイムを設定する。
- (3) グループが自らで達成したい目標を設定する。

(1)(2)の目標の設定方法も、間違いではないですが、グループが納得した目標を自分たちで設定できるとさらなるグループの学びにつながるかもしれません。大切なのは、グループの目標がメンバー全員にとって達成したいと思える目標かどうかです。

【指導者のファシリテートの例】

- ・「背伸びしたらギリギリ達成できる目標ってどれくらい？（それが達成できたときってびっくりしない？）」「達成したときにみんなが心から喜べる目標って？」「達成できる目標より、達成したら嬉しい目標ってどれくらい？」
- ・「グループみんなが達成したいって思える目標って？」「それって誰かが決めた目標じゃなくて、みんな納得した目標？」など


アクティビティ		
ロープ系アクティビティ		
対象年齢		
高学年以上		
時間	人数	
20分～	6～12名程度	
必要な体験	用意するもの（貸出可）	
ブラインド（目隠し）できる 安心感 ※ブラインドスクエア実施の場合	ロープ、ストップウォッチ アイマスク	
アクティビティの概要		
ロープを使用したアクティビティでコミュニケーションやタイムトライアルなどの課題解決を目指す。		
アクティビティの特性（例）		
<ul style="list-style-type: none"> ・タイムトライアル（いちばん星） ・トライ＆エラーをくりかえし、目標達成をめざす（いちばん星）。 ・合意形成の仕方について考える。 		
手順		
【セットアップ】 <ul style="list-style-type: none"> ・各グループにロープを1つ準備する。 ・滑りやすい場所、地面の突起などがいないか確認する。周囲に障害物などがある場合は注意する。 		
【各アクティビティの基本ルール】 （いちばん星） <ul style="list-style-type: none"> ・ロープを1本準備し、所定の位置に置く。スタート位置を決める。 ・スタートの合図で参加者はロープで指定した形（星型など）をつくり、形ができれば地面に置く。そのタイムを計る。 		
（ブラインドスクエア） <ul style="list-style-type: none"> ・全員が目隠しをし、輪になっているロープをもつ。 ・正方形や正六角形などの指定された図形をつくる。 ・ロープから手を離さないこと、ロープの全長を使うことを確認する。 ・グループ全員の合意ができれば、ロープを床におき、目隠しを外す。 ※人数や図形によっては、ただロープを握っていただけの人が出ることがあるので工夫が必要。		
バリエーション		
<ul style="list-style-type: none"> ・ノンバーバル（しゃべらない）で実施する。 ・ブラインドスクエアの場合、ロープに触れない目隠しなしの指示役をいれる。 		
ふりかえりの例		
<ul style="list-style-type: none"> ・図形を作るのに難しかったことは何？ ・コミュニケーションをうまくとれた（とれなかった）理由は？ ・目隠ししているときどんな気持ちだった？ 		
実施の際のポイント		

(いちばん星)

- ・ 目標設定のポイントについては、「フープ系アクティビティ」を参照。

(ブラインドスクエア)

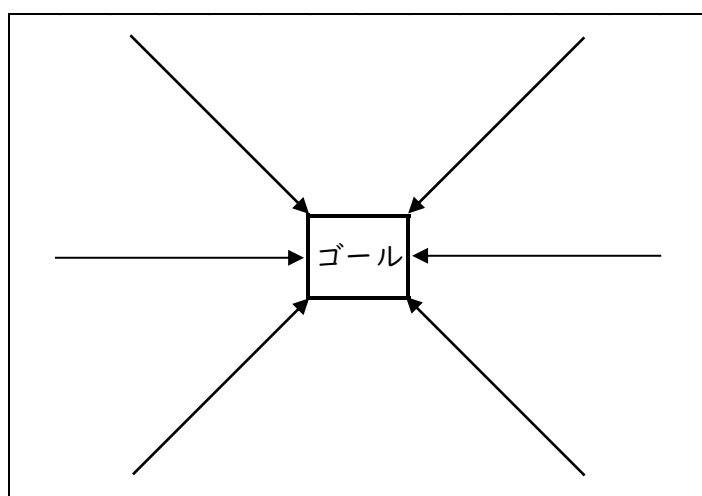
- ・ ブラインド（目隠し）やノンバーバル（しゃべらない）で活動を行うことは、参加者にとってかなりストレスがかかる場合があります。特にブラインドで実施する場合は、アイマスクではなく、自分で目をつむる方法を掲示してもよいかもしれません。
- ・ ふりかえりでは、課題が達成できたかどうかにかかわらず、活動を行っていた際の参加者の気持ち（感情）に焦点を当てて行くと、活動を通しての学びがあるかもしれません。

アクティビティ		
パイプライン		
対象年齢		
中学年以上		
時間	人数	
20分～	1Gにつき6～12名程度 最大6G程度可能	
必要な体験	用意するもの（貸出可）	
特になし	半切りパイプ 玉、バケツ	
アクティビティの概要		
メンバーそれぞれが持つパイプで玉を転がし、落とさないように、玉をゴールに運ぶ。		
アクティビティの特性（例）		
<ul style="list-style-type: none"> ・トライ&エラーをくりかえし、目標達成をめざす。 ・メンバー一人ひとりにスポットがあたる。 		
手順		
<p>【セットアップ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・メンバー各自にパイプを用意し、バケツなどでゴールを設置する。 ・滑りやすい場所がないか、確認する。 <p>【基本ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・玉が運んでいる途中で落ちた場合は、スタートに戻ってやり直す。 ・スタートする前と落とした玉を拾う時以外は、玉に直接さわることはいできない。 ・自分のパイプに玉が乗っている時は足を動かさない。（足を動かさずにその場で立ったり、しゃがんだりすることはできる。） ・自分以外の人のパイプに触ったり、パイプ同士をくっつけたりすることはいできない。 ・スタートからゴールまでのタイムトライアルで実施したり、制限時間内でいくつ玉を運べるかに挑戦したりする。 		
バリエーション		
<ul style="list-style-type: none"> ・玉をビー玉など小さいものに変えると難易度があがる。 ・スタートからゴールまでに階段など起伏のあるコースを設定する。 ・2人1組で1つのパイプを片手ずつで持つ。2人のうち1人は目をつぶるなど。 ・グループ対抗で実施、複数グループで協力して実施。図参照。 		
ふりかえりの例		
<ul style="list-style-type: none"> ・どんな作戦で行った？ ・どうやって目標を決めた？ 		
実施の際のポイント		
<ul style="list-style-type: none"> ・このアクティビティは個人にスポットがあたりやすいのと同時に、失敗した際の責任の所在もはっきりします。ファシリテーター（指導者）はグループがどのように目標に向けてトライ&エラーを続けるか観察し、ふりかえりを行うといいでしょう。 ・パイプのほかに、A4の紙を折り曲げて代用することもできます。 		

グループ対抗でチャレンジする場合の例



複数グループで協力してチャレンジする場合の例



アクティビティ		
キーパンチ		
対象年齢		
中学年以上		
時間	人数	
30分～	6～30名程度	
必要な体験	用意するもの（貸出可）	
特になし	キーパンチ、ロープ、ストップウォッチ	
アクティビティの概要		
①から⑩まで番号を書いたスポットマーカ―を順番にできるだけ早く踏んでいきタイムを縮める。		
アクティビティの特性（例）		
<ul style="list-style-type: none"> ・タイムトライアル ・トライ&エラーをくりかえし、目標達成をめざす。 ・合意形成の仕方について考える。 		
手順		
<p>【セットアップ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロープで円（輪）をつくり、その中に①から⑩まで番号を書いたスポットマーカ―を配置する。 ・ロープで囲んだ円からある程度離れた場所にスタートラインを設置する。 ・滑りやすい場所がないか確認する。マーカ―がすべらないか確認する。 <p>【基本ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループは①から順番に⑩までスポットマーカ―を踏む。 ・グループの誰かがスタートラインを横切った時点から時間を計り、順番に番号を踏み終えて最後に帰ってきた人がゴールライン（スタートライン）を横切った時点で時計を止める。 ・ロープの中に入れるのは1回につき1人だけ。（同時に2人以上入ることができないという意味） ・ペナルティがあった場合は、時間を加算する、もしくは最初からやりなおし。 <p>ペナルティ：1人がロープから出る前に次の人が入ってしまった。順番に踏まなかった。踏み忘れたなど。</p>		
バリエーション		
<ul style="list-style-type: none"> ・チャレンジできる回数を決める。 ・奇数の数の昇順で踏んでいき、偶数の数の降順で踏む。 		
ふりかえりの例		
<ul style="list-style-type: none"> ・どんな作戦で行った？ ・協力できたことは？ ・個人としての達成度は？ 		
実施の際のポイント		
<p>【ペナルティの判断はだれがする？】</p> <p>ペナルティの判断をファシリテーター（指導者）が行うのか、参加者にゆだねるのかによって、アクティビティの特性も変化します。参加者にゆだねる場合、正直にグループで失敗を自己申告できるかも学びにつながります。</p> <p>【課題達成の方法について】</p>		

課題達成には様々な方法があり、ファシリテーターが設定したルールの中で、自由にチャレンジできます。たとえば、得意な参加者が1人で円に入り、すべてマークを踏むという作戦を選択することもあります。もし、その方法に不満を抱いたり、サポートできていない参加者がいたりする場合は、「タイムを縮めるのと、みんなが楽しく、公平にチャレンジすることはみんなにとってどっちを大事にしたい？」や「グループのチャレンジに自分はどれくらい貢献できた？」など問いかけてみるのもいいかもしれません。

アクティビティ		
あやとり		
対象年齢		
中学年以上		
時間	人数	
30分～	8～30名程度	
必要な体験	用意するもの	
手をつなげる関係	なし	
アクティビティの概要		
グループで円になり手をつなぎ、4つの課題に挑戦し、そのタイムを計る。		
アクティビティの特性（例）		
<ul style="list-style-type: none"> ・タイムトライアル ・トライ&エラーをくりかえし、目標達成をめざす。 ・合意形成の仕方について考える。 ・身体接触（手をつなぐ）がある。 		
手順		
<p>【セットアップ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・滑りやすい場所がないか、周りに障害物がないか確認する。 <p>【基本ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループが内向きの円になり、両隣の人と手をつなぐ。 ・4つの課題を説明しながら、つながり方を確認する。（つないでみる） <ol style="list-style-type: none"> （1）順手：内向きの円で両隣の人と手をつなぐ。 （2）順手クロス：内向きの円で、参加者それぞれが前方で自身の両手をクロスして、両隣の人と手をつなぐ。 （3）逆手：外向きの円で両隣の人と手をつなぐ。 （4）逆手クロス：外向きの円で、参加者それぞれが前方で自身の両手をクロスして、両隣の人と手をつなぐ。 ・両隣の人と手をつないだままで、上記の4つの課題をつづけて達成することを目指す。 ・すべて続けて達成することができたら、最初から最後までタイムを計る。 <p>※手をひねりそうな場合は、コミュニケーションを取り合って安全にも留意することを伝える。</p> <p>お互いの指を絡めて手をつなぐ方法（いわゆる恋人つなぎ）は禁止する。</p> <p>グループによっては、手を離さずに、握りかえることを許可する。</p>		
バリエーション		
<ul style="list-style-type: none"> ・ノンバーバル（しゃべらない）で実施する。 ・ブラインド（目隠し）の参加者を何名か入れる。 ・手をつなげない場合は、短縄などを介して輪になる。 		
ふりかえりの例		
<ul style="list-style-type: none"> ・どうやって課題の解決方法を決定した？ ・上手にできていない人に対してどんなフォローしていた？困っている人がいることに気づいてた？ 		
実施の際のポイント		
タイムトライアルでタイムを短縮することを目的とするならば、課題の解決法を指導者が教えるというパターンもある		

と思います。ただ、時間に余裕があるのであれば、指導者の「解決方法を教えたい」という気持ちをぐっところえて、参加者が課題と向き合い過程を大切にすることも一つの方法です。このアクティビティの特性として、円になり活動を行いますが、内側を向いている人がいたり、外側を向いて苦戦している人がいたり、さっきまでできていたのに急にできなくなる人がいたり、どうにか動きを言語化して説明しようとする人がいたりと同時に多発的にいろんなことが起こり、意外とコミュニケーションをとるのが難しいアクティビティです。ファシリテーター（指導者）はその様子を観察し、参加者が行き詰ってどうしようもない様子なら、円になって座り、グループでの話し合いを促してもいいかもしれません。

アクティビティ		
みんなのっかれ (All aboard)		
対象年齢		
中学年以上		
時間	人数	
20分～	6～12名程度	
必要な体験	用意するもの (貸出可)	
安全について理解している。	プラットフォーム または、シートや新聞紙など	

アクティビティの概要

グループ全員が小さなプラットフォーム (またはシートなど) の上に乗る。
全員がプラットフォームに乗った状態で10秒数える。

アクティビティの特性 (例)

- ・身体接触がある。支える、支えられる体験。
- ・一般的なパーソナルスペースを超えた密集。

手順

【セットアップ】

- ・プラットフォームを安定した場所にセットし、活動中に動いたり滑ったりしないか確認する。
- ・プラットフォームにとげ目や裂け目がないか確認しておく。
- ・プラットフォームの周囲3mに、危険なものがないか確認しておく。

【ルールと安全上の確認事項】

- ・この活動では、安全上、走ったり、ジャンプしたりしないことを確認する。
- ・参加者におんぶや肩車を許可するか決めておくこと。肩車 (おんぶ) 自体は問題解決のための手段として問題はないが、しっかりとしたスポッティングが必要である。グループに十分なスポッティングの準備ができていない場合は、ひとりひとりが必ずプラットフォームについているというルールにする。
- ・参加者が参加者を持ち上げることが許可した場合、スポッターは持ち上げられる参加者をスポッティングしなければならない。
- ・参加者が寝転んだり、参加者を積み重ねたりしてはならない。かなりの重さが下になった人にかかってしまうため。

バリエーション

シートや新聞紙で実施の場合

(砂の器)

- ・シートを半分、また半分にと折っていき、どこまで小さいシートに乗れるかチャレンジする。
- ・その都度、シートを降りてもいいし、全員がシートに乗ったまま半分に折るとチャレンジレベルがあがる。

(魔法のじゅうたん)

- ・全員が乗ったときに、3分の1くらい隙間ができるシートを準備する。
- ・全員がシートから落ちないようにシートを裏返す。

(空飛ぶじゅうたん)

- ・グループのうち1～2名がシートを引く役になり、他のメンバーはシートの上に乗る。

- ・乗っている人がジャンプする間に、引っ張り役の人がシートを引っ張って進む。
- ・スタートからゴールまでのタイムを計る。


ふりかえりの例

- ・みんながプラットフォームに乗るためにどんなことを工夫した？
- ・支えられる、支えたときはどんな気持ちになった？
- ・「助けあう」ってどういう行動だと思った？

実施の際のポイント

- ・ファシリテーター（指導者）はいつでもスポッティングできる位置に立ち、参加者の安全を確保しましょう。
- ・設定によっては、グループがかなり密集することがあります。中にはパーソナルスペースをメンバーに侵されることに不安を感じる参加者もいるかもしれません。その場合は、スポッターとしてグループに参加するののも一つの方法かもしれません。

アクティビティ		
Zoom / Rezoom		
対象年齢		
中学年以上		
時間	人数	
30分～	6～30名程度	
必要な体験	用意するもの（貸出可）	
とくになし	Zoom / Rezoom	
アクティビティの概要		
カードに書かれてある絵の情報をグループで共有しながら、カードを順番通りに並べる。 ※「zoom」「ReZoom」：Istvan Banyai 著の絵本		
アクティビティの特性（例）		
<ul style="list-style-type: none"> ・合意形成の仕方について考える。 ・グループ一人ひとりに役割（情報）があるため、グループ全員の関わりが必要。 		
手順		
<p>【セットアップ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・カードを裏向きにして、参加者にバラバラに1枚ずつ配る。 <p>【アクティビティの基本ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分に配られたカードは他の人には見せてはいけない、自分だけが見ることができる。 ・「〇分以内に順番に並んでください。」とだけ伝える。 <p>※順番とは？並ぶとは？も含めて、参加者同士で情報共有しながらカードを並べる。</p>		
バリエーション		
<p>簡単に・・・</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のカードを自分だけが見ることができないように、額に持って挑戦する。（自分以外の人のカードは確認できる） <p>難しく・・・</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1人につき複数カードを準備する。 ・「日本語禁止で」「ネコ語で」など、コミュニケーション方法を限定する。 		
ふりかえりの例		
<ul style="list-style-type: none"> ・グループの課題に対してどれくらい貢献できた？ ・うまく伝わった（伝わらなかった）ときの気持ちは？ ・「伝える」と「伝わる」の違いって？ ・「AさんとBさんは情報共有してグループになっていたけど、そのときCさんはどうしてた？」 		
実施の際のポイント		
<ul style="list-style-type: none"> ・基本ルールで実施すると、参加者同士でさまざまなコミュニケーションの方法を模索することになります。ファシリテーター（指導者）自身は課題達成を目的とするというよりは、チャレンジの過程をよく観察し、グループで起きていたことをふりかえりで共有し、参加者の学びにつなげていきたいところです。（たいていの場合、課題解決にはかなりの時間を要することがあります。） 		

アクティビティ		
ジャイアントシーソー		
対象年齢		
中学年以上		
時間	人数	
30分～	6名程度	
必要な体験	用意するもの（貸出可）	
安全について理解している。	ジャイアントシーソー	
アクティビティの概要		
自分たちの体重を使ってバランスをとり、プラットフォームの端が地面につかないにする。		
アクティビティの特性（例）		
コミュニケーションのとり方について考える。 グループで息を合わせる。		
手順		
【セットアップ】 プラットフォームが下の角材にきちんと設置されているかを確認する。 【安全上のルール確認】		
<ul style="list-style-type: none"> 参加者はプラットフォームが地面につく場所と下の角材部分に手を入れてはいけない。 プラットフォームに乗るのを待っている参加者は、プラットフォームから最低30cm離れていること。 参加者はプラットフォームの下がっている側か、中央から乗る。上がっている側からの乗り降り禁止する。 降りる際は下がっている側から降りる。また、プラットフォームからジャンプしてはならない。 落下することが確実な場合、自らプラットフォームを降りること。 		
バリエーション		
<ul style="list-style-type: none"> プラットフォーム中心（支柱）の片側を出入口とし、一人ずつプラットフォームに乗っていく。プラットフォームが地面につかないようにグループ全員（最大6名程度）のクリアを目指す。 プラットフォーム上でグループを半分に分け、両サイドに立つ。その後お互いが反対側に移動する。 グループはプラットフォームの外縁に立ち、プラットフォームが地面につかないようにして、180°または、360°移動する。 1名がプラットフォームの上でバランスをとる。バランスをとった状態で、次々にメンバーがプラットフォームに乗っていく。 ノンバーバルで実施する。 		
ふりかえりの例		
<ul style="list-style-type: none"> 個人、全体でどんな工夫をした？ できたときの気持ちは？できなかったときの気持ちは？ 息をあわせるってどんな感じ？ 		
実施の際のポイント		
<ul style="list-style-type: none"> プラットフォームを船や宇宙船に見立てて、「地面についたら船が沈んじゃう」「全員が船に乗れるといいね」などの導入をするとよいかもしれません。 プラットフォーム上でバランスをとることは、個人の体格にフォーカスすることにもなり得ます。その場合は、グループにとって心と身体の安全安心を確認するふりかえりのチャンスかもしれません。 		

アクティビティ		
スパイダーウェブ（クモの巣くぐり）		
対象年齢		
中学年以上		
時間	人数	
40分～	6～12名程度	
必要な体験	用意するもの（貸出可）	
安全について理解している。 身体を持ち上げる場合は、トラストシークエンス※の実施が必要。（ラビテーションの実施を推奨）	スパイダーウェブ	
アクティビティの概要		
<p>片側からクモの巣に触れずに通って、向こう側へ移動する。通常、各穴は1回ずつしか使えないというルールで実施するが、グループの人数、スキル、経験に合わせてルールを変更できる。クモの巣に触れた場合は、その参加者はスタート地点に戻らなければならない。</p>		
アクティビティの特性（例）		
身体接触がある。支える、支えられる体験。		
手順		
<p>【セットアップ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クモの巣をセッティングする。 ・グループに合わせて、穴の大きさ、数を調整する。 <p>【ルールと安全上の確認事項】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題とクモの巣に触れたときのルールについて説明する。 ・チャレンジャーはダイブしてクモの巣を抜けようとしてはいけない。 <p>メンバーを持ち上げる可能性がある場合は以下を必ず確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・持ち上げる技術とスポッティング技術を再確認する。 ・持ち上げられる人と持ち上げる人は、しっかりとコミュニケーションをとる。 ・持ち上げられる人は他のグループメンバーに注意深く、丁寧に持ち上げてもらう。地面から離れている間中、常に多くの手によって支えられていなければならない。 ・持ち上げられている人が、自分で立つところまでサポートを続けなければならない。 ・クモの巣に触れてしまっても、スポッター（支える人）はチャレンジャー（持ち上げられている人）から離れてはいけない。チャレンジャーが安全に地面につくまでスポッティングを続ける。 		
ファシリテーター（担当者）の役割		
<ul style="list-style-type: none"> ・グループと一緒にスポッティングする。または、何かあったときに自分がスポッティングにすぐ入れる場所に立っている。 		
ふりかえりの例		
<ul style="list-style-type: none"> ・ルール違反をどれくらい正直・公平に申告できた？活動に対する達成度はどれくらい？ 		


- ・個人、全体でどんな工夫をした？
- ・支えられたとき、支えているときの気持ちは？

実施の際のポイント

- ・グループは最初の挑戦で課題を達成する必要はありません。大切なことはルール違反をスルーしないことです。参加者自身がルール違反を知っていて報告しないまましているとグループの成功満足感は小さくなります。
- ・クモの巣に触れたかどうかのチェックをファシリテーターが行うのか、参加者自身が行うかはグループ次第です。クモの巣に鈴などをつけて判断するという方法もあります。


※トラストシーケンス

トラストシーケンスでは、体を支える体験、前後に倒れる体験などを通して、スポッティング（補助）の技術を学んだり、自分自身の挑戦する準備ができているかを確認したりすることができる。また、指導者がトラストシーケンスを通してグループの状況をアセスメントすることができる。

アクティビティ		
島めぐり (Islands)		
対象年齢		
高学年以上		
時間	人数	
40分～	6名程度	
必要な体験	用意するもの(貸出可)	
安全について理解している。	島めぐりセット	
アクティビティの概要		
<p>最初のプラットフォームから最後のプラットフォームまで、誰も地面につかないで移動していく。 (原則、板も地面についてはならない)</p>		
アクティビティの特性(例)		
課題の解決方法を試行錯誤する。グループでのコミュニケーションと合意形成。		
手順		
<p>【セットアップ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プラットフォームと板に裂け目や割れがないか、釘が緩んでないか、腐食していないかを点検する。 ・プラットフォーム3台を260m離して設置する。(滑りにくい、周りに障害物がない場所に設置する。) <p>【安全上のルール確認】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・この活動では、安全上、走ったり、ジャンプしたりしないこと。 ・プラットフォームからプラットフォームへ直接ジャンプしてはいけない。 ・板がどのように動く可能性があるか確認する。板は片側に傾いてスイングすることがある。 ・プラットフォームの上にいる参加者のために、スポッターが必要な場合もある。グループの状態を見ながら必要に応じてスポッターをつける。 ・誰かが板に乗っているときに板を掴んではいけない。 ・板に、乗り降りする場合、板に対してまっすぐになり降りすること。横方向に乗り降りしようとする、板が横方向にスライドして危ない。 ・板の端からジャンプしてはならない。 ・参加者が板に乗るときは常にバランスがとれているかを確認すること。 		
バリエーション		
<ul style="list-style-type: none"> ・グループにロープを渡す。ロープバリエーションをする場合、下記のことには注意する。 <p>※自分たちの身体にロープを巻きつけないこと。</p> <p>※板にロープを巻きつけているとき、参加者がロープを引っ張るときには注意する。板が横に滑ったり、まわってしまったりしてしまふことがある。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ノンバーバル(会話なし)で実施する。 ・ノンバーバル、ブラインド(目隠し)する参加者を募る。 		
ふりかえりの例		
<ul style="list-style-type: none"> ・個人、全体でどんな工夫をした? ・解決策が浮かばない時間はどんな気持ちだった? ・自分自身はグループでの課題達成のために何%くらい関わった? 		

実施の際のポイント

特にこの活動は、グループで解決策について意見を共有しチャレンジすることが必要となります。参加者が課題達成にむけて停滞している場合、ファシリテーター（指導者）は答えやヒントを教えるより、グループでの話し合いの場を提供することをおすすめします。解決策が見つからずフラストレーションがたまりやすい活動でもあるので、ファシリテーターが参加者の感情を受け入れつつ、ときには介入することで、参加者の学びのチャンスが広がります。

アクティビティ		
TP シャッフル		
対象年齢		
中学年以上		
時間	人数	
30分～	6～12名程度	
必要な体験	用意するもの（貸出可）	
安全について理解している。	平均台、ストップウォッチ	
アクティビティの概要		
参加者が平均台の上に立ち、平均台から降りずに位置を交代していく。		
アクティビティの特性（例）		
<ul style="list-style-type: none"> ・身体接触がある。支える、支えられる体験。 ・一方方向を向いてチャレンジする活動なので、コミュニケーションがとりづらいなかでの課題解決の実施。（ラインナップの場合） 		
手順		
<p>【セットアップ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・平均台を安定した場所にセットする。 ・平均台にとげ目や裂け目がないか確認しておく。 <p>【ルールと安全上の確認事項】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・この活動では、安全上、走ったり、ジャンプしたりしないことを確認する。 ・平均台から落ちるのが確実になった場合は、自ら降りることを説明する。 ・ルール上、平均台の足場は使用しないことを確認する。 <p>（ラインナップ）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・メンバー全員が平均台に乗った状態で、テーマに合わせて平均台上で位置を並び替える。 ・原則、平均台を手で支えない。 <p>テーマ例：誕生日、昨日の睡眠時間、好きな動物の大きさ、引っ越しの回数など</p> <p>（ハイウェイシャッフル）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループを2つに分け、各チームはそれぞれ平均台の端と端に一直列で並ぶ。 ・両端から1人ずつ歩き始めて、もう一方のチームと交差して全員が反対側の端にたどり着くまでの時間を図る。 ・地面に触れるごとに15秒ペナルティもしくは、最初からやり直し。 		
バリエーション		
<ul style="list-style-type: none"> ・ノンバーバル（しゃべらずに）で実施する。 ・平均台に人形などの障害物を置き、人形を落とさないようにチャレンジする。 ・ラインナップで課題を解決したあとに、片側の端を降り口に指定し、降り口の反対側の端に立っているメンバーから順に降り口から降りる。 		
ふりかえりの例		
<ul style="list-style-type: none"> ・場所をいれかわるときにどんな工夫をした？ ・言葉を使わないでどうやってコミュニケーションをとった？ 		

・自分が伝えたいことを相手が理解してくれないとき、どんな感じがした？

実施の際のポイント

場の設定の例

(ラインナップ)

「平均台の下は川が流れていて、危険なワニが潜んでいます。誰ひとり川に落ちることなく。チャレンジを成功させましょう」

(ハイウェイシャッフル)

「今、世界の人口は急激に増加しています。いずれ、狭い歩道しか歩けなくなるまで混みあってしまうかもしれません。そんな日が来る前に細い道路の上でバランスをとったり、歩いたりする練習をしてみましょう」

スポッティングについて

スポッティングという言葉には、様々な意味があります。状況によっては、落ちてくる人をキャッチするという意味で使われます。スポッティングは、励ましや手を貸すなどの助け合いも含まれます。

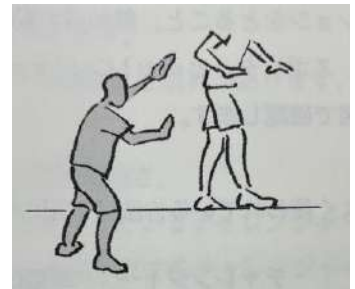
グループにスポッティングを教える際のポイント

- ・ スポッターは落下に備えて、チャレンジャーと一緒に動きます。
- ・ スポッティングの目的は、ケガを防止することで、落下自体を防止する必要はありません。頭と上半身を守るのがよいスポッティングです。チャレンジャーは、スポッターが落下をうまく止められず、地面についてしまったとしても、役割を全うしようと行動していたということを理解しなければなりません。
- ・ 基本的なスポッティングの方法は、参加者がスポッティングスキルを練習できるように順序だてて教えます。(例：トラストリーン、柳に風)
- ・ あまり経験のない参加者には、通常より気をつけたスポッティングが必要になります。
- ・ まだスポッティングに慣れていない場合は、より注意深い観察が必要です。

スポッティングの基礎

姿勢（スタンス）：

スポッターはバランスよく立ち、片足を前に出し、膝はやや曲げます。スポッターの手のひらを参加者に向けてあげます。スポッターはチャレンジャーが落下したときに、その方向にすぐ動ける位置に立ちます。(図参照)




視線：

スポッターはチャレンジャーを見てはいけません。


コミュニケーション：

スポッターとチャレンジャーは、よい結果を出すための責任を共有しています。チャレンジャーは、自分がこれから何をするのか、どんな助けが必要か、始める準備ができたことを知らせる責任もあります。スポッターには、スポッティングをする準備ができたときに、確認をしてコミュニケーションをとること、参加者の動きに合わせて動くことなどの責任があります。

トラストシークエンス

アクティビティ		
トラストリーン (2人組・3人組)		
時間	人数	
10分～	2人～	
対象年齢		
中学年以上		
必要な体験		
安全について理解している。		
アクティビティの概要		
<p>1人(倒れる人)がもう1人(スポッター)の腕に向かって後ろに倒れる。受け止めたら、まっすぐ立てるまで、ゆっくりと戻す。このアクティビティは、スポッティングのスキルを学び、信頼や共感について学ぶ機会となる。</p>		
アクティビティの特性(例)		
身体接触、トラスト(信頼)		
手順		
<p>【セットアップ】</p> <p>平らな広い場所、滑らない場所で実施する。</p> <p>【ルールと安全上の確認事項】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ファシリテーター(指導者)がスポッティングの見本を見せる。参加者から1名ボランティア(倒れる人)を募る。倒れる人は、体をまっすぐに、足首を起点にしてスポッターに向かって後ろ向きに倒れる。両腕は自分の胸の前で組み、肘などをスポッターにぶつけないようにする。 ・スポッターは、倒れる人から30cmくらい離れた位置に立ち、片足を後ろに下げ、腰から肩までは倒れる人からは離す。膝を柔らかくし、両腕は柔らかくかまえる。正しい位置についたら、倒れる人がみんなで共通認識している合図(コマンド)をかける。(準備はいいですか?→いいです→倒れます→どうぞ、など)「どうぞ」のあと、倒れる人はゆっくりと後ろに倒れる。 <p>※参加者がスポッティングについて正しく理解しているか確認する。大切なのは、倒れる人の頭や首、背中を守ること。落下する人をキャッチするのではなく、落下を受けとめることが大切。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スポッターは、自分の両手を倒れる人の背中につけた状態から始め、自分が支えている人の重さや勢いなどを感じながら、自信を高めていく。 ・倒れる人を元の位置まで戻す。慣れてきたら、背中と手の間にスペースをあけて行う。次はどれくらい手を離したいかを倒れる人に尋ねる。再度合図をして続ける。この場合、倒れる人とスポッターがそれぞれ不安になるような距離を作ってはいけない。 ・倒れる人とスポッターを交代する。 <p>※3人で実施する場合は、前面のスポッターは倒れる人の肘あたりを支える。</p>		
ふりかえりの例		
<ul style="list-style-type: none"> ・倒れるとき・支えるときの気持ちは? ・チャレンジするときに安心(不安)だと感じた理由は? 		


トラストシークエンス

アクティビティ		
柳に風 (willows in the wind)		
時間	人数	
15 分～	8～10 人程度	
対象年齢		
中学年以上		
必要な体験		
スポッティングスキルを学んでいる		
アクティビティの概要		
<p>輪の真ん中に 1 人。その人を囲むようにスポッターが輪になる。チャレンジャーは目を閉じて、好きな方向に倒れ、身を委ねる。スポッターはやさしく前や後ろに回していく。</p>		
アクティビティの特性 (例)		
身体接触、トラスト (信頼)		
手順		
<p>【セットアップ】</p> <p>平らな広い場所、滑らない場所で実施する。</p> <p>【ルールと安全上の確認事項】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・8～10人でデモンストレーションを行う。真ん中に立ってくれる人(倒れる人)を募る。倒れる人は、腕を胸の前で組んで、体をまっすぐにして立つ。 ・輪になったスポッターは、近くに寄り、肩と肩をくっつけて立つ。倒れる人から間から抜けてしまいますことを防ぐために、隙間をあげないようにする。 ・トラストリーンと同じ合図を使う。 ・倒れる人はどの方向に倒れてくるかわからない状態であることを意識する。グループは倒れる人を優しく真ん中までもどす。 ・倒れる人には必ず複数のスポッターの手が触れているようにする。(1人で支えてはいけない) 		
ふりかえりの例		
<ul style="list-style-type: none"> ・(倒れる人を申し出た人に対して) どうしてチャレンジしてみようと思った？ ・倒れるとき・支えるときの気持ちは？ ・チャレンジするときに安心(不安)だと感じた理由は？ 		

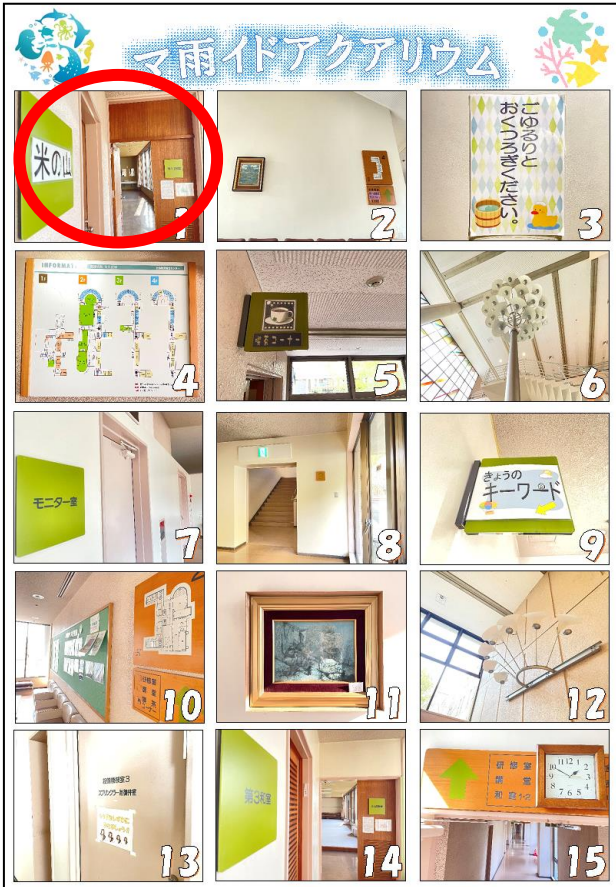
トラストシークエンス

アクティビティ		
ラビテーション		
時間	人数	
15分～	8人～	
対象年齢		
高学年以上		
必要な体験		
スポッティングスキルを学んでいる		
アクティビティの概要		
グループのメンバーで1人（倒れる人）を水平に肩の高さまで持ち上げ、前後にやさしく揺らす。		
アクティビティの特性（例）		
身体接触、トラスト（信頼）		
手順		
<p>【セットアップ】</p> <p>平らな広い場所、滑らない場所で実施する。</p> <p>【ルールと安全上の確認事項】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・倒れる人を囲んで、スポッターが輪になる。倒れる人が合図（コマンド）を言う。倒れる人は目をとじて、後ろに倒れる。倒れてきたら、スポッターは足を持つ。そして、膝を使ってゆっくりと持ちあげる。※肩の高さくらいまで ・肩の高さまであげたら、ゆっくりと前後に揺らす。 ・前後にゆっくり揺らしながら、徐々に地面に近づけていく。 ・地面についたら、倒れる人は目をあける。倒れる人が無事立ちあがるまでスポッターはサポートをする。 		
ふりかえりの例		
<ul style="list-style-type: none"> ・倒れるとき・支えるときの気持ちは？ ・チャレンジするときに安心（不安）だと感じた理由は？ 		

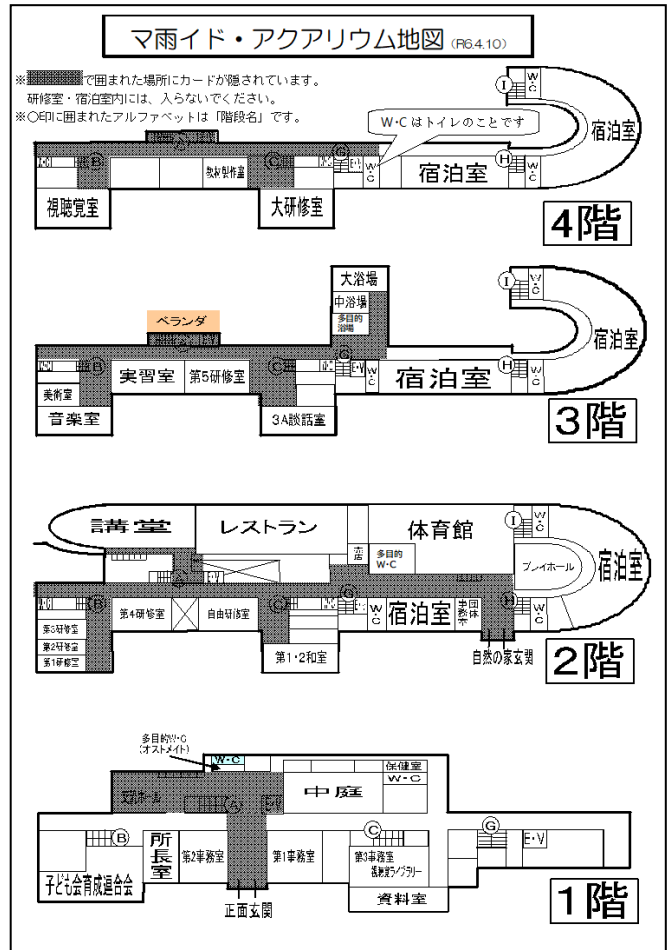
A-9 マ雨イドアクアリウム

概要	仲間と協力し、館内の様々なエリアに隠された海の生き物カードを見つける館内オリエンテーリング活動				
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	 HP詳細へ	
		○	○		
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫		
条件	場所	館内		対象	小学生以上
	時間	1～2時間程度		人数	100名程度まで可能
	時期	通年		天候	全天候実施可
準備物	センターが貸し出すもの			団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> フォトマップ <input type="checkbox"/> 解答用紙 <input type="checkbox"/> マ雨イドアクアリウム地図 <input type="checkbox"/> バインダー <input type="checkbox"/> 解答（指導者用）			<input type="checkbox"/> 筆記用具 <input type="checkbox"/> 腕時計（各班1つ） <input type="checkbox"/> 救急セット	
展開	<p>1 事前（当日までの準備）</p> <p>（1） 主旨やルールを把握する。（職員との打合せ、相談、随時受付あり）</p> <p>（2） 活動グループの組分けを行う。</p> <p>2 活動（当日の流れ）</p> <p>（1） ルールの説明、フォトマップの見方、チェックカード記入方法、諸注意（安全面、制限時間、集合場所等） → センター職員が行います。直前に内容の最終確認をお願いします。</p> <p>（2） 「マ雨イドアクアリウム」の実施</p> <p>① 目標時間を設定する。 ② スタート時刻を記入して出発する。 ③ フォトマップを頼りに生き物カードを探す。 ④ 見つけたら、チェックカードに該当する生き物の名前を記入する。 ⑤ 目標時間に合わせて、ゴールする。ゴール時刻を記入する。</p> <p>3 事後（片付け）</p> <p>（1） バインダー・用具の回収、返却 （2） 得点の集計、順位の決定 （3） 終了の報告</p>				
実施の留意点	<p>○ 事前に下見を行い、危険個所、担当者配置場所などを当日の活動実施までに確認してください。</p> <p>○ 児童生徒の人員の確認、健康チェック、安全確認、指導者の役割分担を十分に行ってください。</p> <p>○ 資料の準備がありますので、グループ数を事前にお知らせください。</p> <p>○ 館内を自由に散策しますので、他の研修団体への配慮をお願いします。</p>				

A-9 マ雨イドアクアリウム資料



↑フォトマップ



↑マ雨イドアクアリウム地図

あめ
マ雨イド アクアリウム
かいとうようし
解答用紙

写真の場所に行って、かくれている「海の生き物」をさがそう！

はん	ゼッケン NO.				
スタート時間	時	分	終わった時間	時	分
ゴール時間	時	分	とれた得点	とれた観位	位
①	②	③			
④	⑤	⑥			
⑦	⑧	⑨			
⑩	⑪	⑫			
⑬	⑭	⑮			

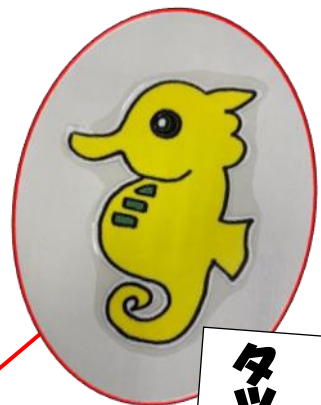
おやくそく

- ・かならずみんなで行動しましょう。
- ・ほかの人にいきなりさわらないように、ろうかにはしずかに歩きましょう。
- ・生き物はろうかにかくれています。へやの中にはいたり、外にでてはいけません。

↑マ雨イドアクアリウム解答用紙



←フォトマップの1番が示す場所を探すと…。



タツノオトシゴ

A-10 センターワクドキたんけん隊


概要	仲間と協力してクイズを解きながら、センター内の施設を散策する館内オリエンテーリング活動				
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	 HP 詳細へ	
		○	○		
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫		
条件	場所	館内		対象	小学生以上
	時間	1～2時間程度		人数	100名程度まで可能
	時期	通年		天候	全天候実施可
準備物	センターが貸し出すもの			団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> バインダー <input type="checkbox"/> 問題用紙 <input type="checkbox"/> 解答用紙 <input type="checkbox"/> 解答（指導者用）			<input type="checkbox"/> 筆記用具 <input type="checkbox"/> 腕時計（各班1つ） <input type="checkbox"/> 救急セット	
展開	<p>1 事前（当日までの準備） (1) 主旨やルールを把握する。（職員との打合せ、相談、随時受付あり） (2) 活動グループの組分けを行う。</p> <p>2 活動（当日の流れ） (1) ルールの説明 諸注意（安全面、制限時間、集合場所等） → センター職員が行います。直前に内容の最終確認をお願いします。</p> <p>(2) 「センターワクドキたんけん隊」の実施 ①目標時間を設定する。 ②スタート時刻を記入して出発する。 ③クイズをもとにセンター内を散策し、どんな研修室や宿泊室があるかを知る。 ④分かったら、解答用紙に答えを記入する。 ⑤目標時間に合わせて、ゴールする。ゴール時刻を記入する。</p> <p>3 事後（片付け） (1) バインダー・用具の回収、返却 (2) 得点の集計、順位の決定 (3) 終了の報告</p>				
実施の留意点	<ul style="list-style-type: none"> ○ 事前に下見を行い、危険個所、担当者配置場所などを当日の活動実施までに確認してください。 ○ 児童生徒の人員の確認、健康チェック、安全確認、指導者の役割分担を十分に行ってください。 ○ 資料の準備がありますので、グループ数を事前にお知らせください。 ○ 館内を自由に散策しますので、他の研修団体への配慮をお願いします。また、他の研修室等に入らないようにお願いします。 				

A-10 センターワドキたんけん隊資料

No. 1

たい センターワドキたんけん隊

施設をみて回りながら、クイズを解いていこう！
ほくも見つけてね！
みんなが使う場所はどこかな??



1階

A1 正面玄関前にある旗をあげるボールの数はいくつですか？

A2 センター1階にいるふくろうの名前は何ですか？

A3 シャキョウレンジャーのポスターで、左から二番目のレンジャーの色はどれですか？
①フラック ②レッド ③イエロー ④ブルー ⑤グリーン

A4 第1事務室には、何班の人たちが働いていますか？
①総務班 ②野外活動推進班 ③体験活動推進班 ④社教センター体験活動班

2階

B1 シーツを返却する場所はどこでしょうか？

B2 センターの中には、くつを脱ぐか、上履きでないと入れない場所があります。それは体育館とどこですか？
①講堂 ②宿泊室 ③フレイホール

B3 レストランの名前は何かですか？

B4 体育館の横にある、「今日のキーワード」は何ですか？

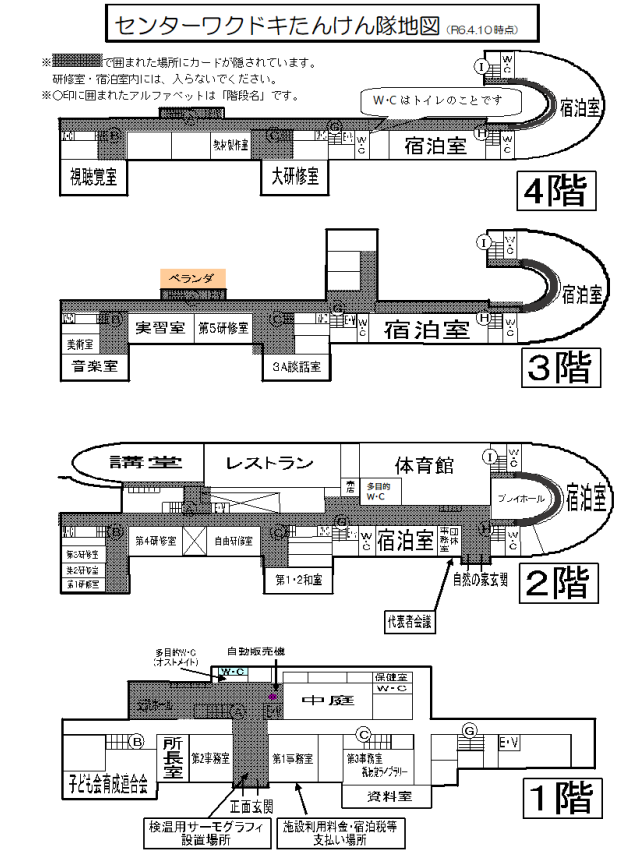
B5 体育館前のベンチある、かざりの中でない形は何ですか？
①円 ②三角 ③ひし形 ④星 ⑤音符

3階

C1 次の中でセンターにないのはどれですか？
①小浴場 ②中浴場 ③大浴場

C2 3階にある浴場の前の廊下には、同じ言葉が書かれたはり紙があります。そこには何と書いてありますか？

C3 3階談話室のとなりの部屋は何という部屋ですか？



←問題用紙

↑地図

解 答 用 紙

半端紙	クレーズ		
スタート線	ゴール線		
A1	A2	A3	A4
B1	B2	B3	B4
B5	C1	C2	C3
D1	D2		
E1	E2 標識の文字	E2 センターの文字	E3
E4	E5	E6	E7
F1	F2	F3	
点数			

←解答用紙

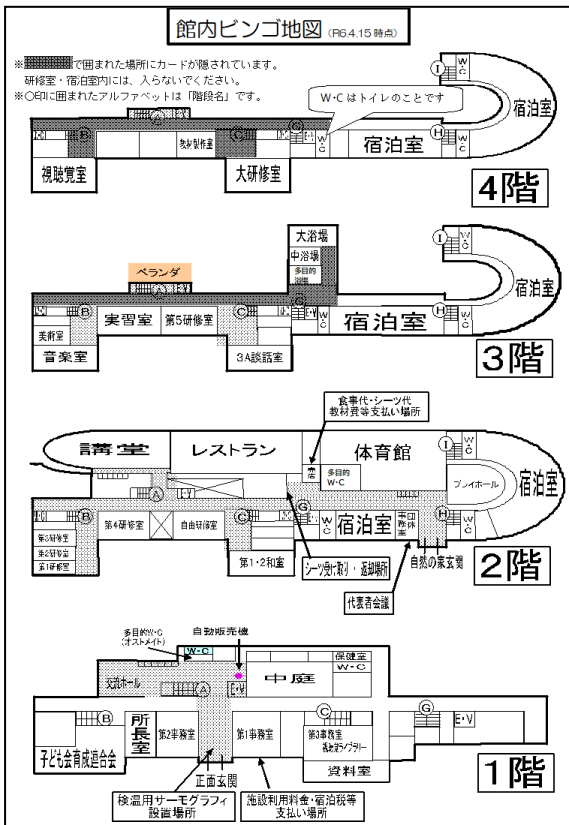


※指導者用として、解答等用意できます。

A-11 館内ビンゴ

概要	仲間と協力して、マップとビンゴカードを使い、センター内にあるものを見つけながら施設を散策する館内オリエンテーリング活動				
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感		
		○	○		
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫		
条件	場所	館内		対象	小学生以上
	時間	1～2時間程度		人数	100名程度まで可能
	時期	通年		天候	全天候実施可
準備物	センターが貸し出すもの			団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> バインダー <input type="checkbox"/> ビンゴカード <input type="checkbox"/> 館内ビンゴMAP			<input type="checkbox"/> 筆記用具 <input type="checkbox"/> 腕時計（各班1つ） <input type="checkbox"/> 救急セット	
展開	<p>1 事前（当日までの準備） (1) 主旨やルールを把握する。（職員との打合せ、相談、随時受付あり） (2) 活動グループの組分けを行う。</p> <p>2 活動（当日の流れ） (1) ルールの説明 諸注意（安全面、制限時間、集合場所等） → センター職員が行います。直前に内容の最終確認をお願いします。</p> <p>(2) 「館内ビンゴ」の実施 → 各団体が行います。 ① 目標時間を設定する。 ② スタート時刻を記入して出発する。 ③ ビンゴカードの課題をもとに館内を回り、課題を解決したら、チェックしていく。 ④ 多くの課題を解決して、ビンゴを達成していく。 ⑤ 目標時間に合わせて、ゴールする。ゴール時刻を記入する。</p> <p>3 事後（片付け） (1) バインダー・用具の回収、返却 (2) 得点の集計、順位の設定 (3) 終了の報告</p>				
実施の留意点	<ul style="list-style-type: none"> ○ 事前に下見を行い、危険箇所、担当者配置場所などを当日の活動実施までに確認してください。 ○ 児童生徒の人員の確認、健康チェック、安全確認、指導者の役割分担を十分に行ってください。 ○ 資料の準備がありますので、グループ数を事前にお知らせください。 ○ 館内を自由に散策しますので、他の研修団体への配慮をお願いします。また、他の研修室等に入らないようにお願いします。 				

A-11 館内ビンゴ資料



↑館内ビンゴ MAP

かんない 館内ビンゴ

ルール: みつければOをつけよう
タテ・ヨコ・ナメがそろったらビンゴの完成だ!

ふくたろうをなでよう	温度計をみつけよう	3階の窓から線路をみつけよう	クリスマスリースをみつけよう	茶色のソファに座ろう
今日のキーワードをみつけよう	手指消毒をしよう	鳥の絵をみつけよう	時計をみつけよう	センターの職員にあいさつをしよう
自動販売機をみつけよう	🌿のマークをみつけよう	FREE	コーヒーのマークをみつけよう	AEDをみつけよう
ジオラマ(施設の模型)をみつけよう	「そよかぜ」の前でハイタッチしよう(全員で)	「りんどう」の部屋をみつけよう	講堂前の階段を上ろう	忘れ物コーナーにいってみよう
花瓶をみつけよう	国旗をみつけよう	シャキョウレンジャーのポスターをみつけよう	バットボール風車をみつけよう	電話をみつけよう(さわらないでね)

↑ビンゴカード

かんない 館内ビンゴ

ルール: みつければOをつけよう
タテ・ヨコ・ナメがそろったらビンゴの完成だ!



ふくたろうをなでよう	温度計をみつけよう	3階の窓から線路をみつけよう	クリスマスリースをみつけよう	茶色のソファに座ろう
今日のキーワードをみつけよう	手指消毒をしよう	鳥の絵をみつけよう	時計をみつけよう	センターの職員にあいさつをしよう
自動販売機をみつけよう	🌿のマークをみつけよう	FREE	コーヒーのマークをみつけよう	AEDをみつけよう 
ジオラマ(施設の模型)をみつけよう	「そよかぜ」の前でハイタッチしよう(全員で)	「りんどう」の部屋をみつけよう	講堂前の階段を上ろう	忘れ物コーナーにいってみよう
花瓶をみつけよう 	国旗をみつけよう	シャキョウレンジャーのポスターをみつけよう	バットボール風車をみつけよう	電話をみつけよう(さわらないでね)

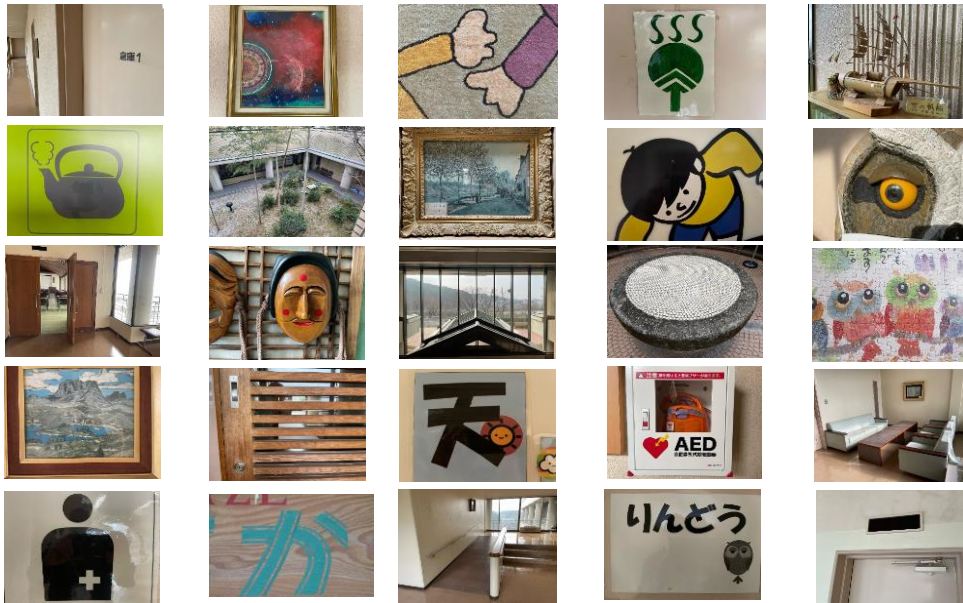
A-12 館内フォトビンゴ

概要	センター内を散策し、フォトマップの写真を見つけ、ビンゴを完成させる館内オリエンテーリング活動				
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感		
		○	○		
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫		
条件	場所	館内		対象	小学生以上
	時間	1～2時間程度		人数	100名程度まで可能
	時期	通年		天候	全天候実施可
準備物	センターが貸し出すもの			団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> バインダー <input type="checkbox"/> 館内フォトマップ <input type="checkbox"/> フォトビンゴMAP <input type="checkbox"/> 解答用紙 <input type="checkbox"/> 解答（指導者用）			<input type="checkbox"/> 筆記用具 <input type="checkbox"/> 腕時計（各班1つ） <input type="checkbox"/> 救急セット	
展開	<p>1 事前（当日までの準備） (1) 主旨やルールを把握する。（職員との打合せ、相談、随時受付あり） (2) 活動グループの組分けを行う。</p> <p>2 活動（当日の流れ） (1) ルールの説明 諸注意（安全面、制限時間、集合場所等） → センター職員が行います。直前に内容の最終確認をお願いします。</p> <p>(2) 「フォトビンゴ」の実施 → 各団体が行います。 ①目標（ビンゴの数）や目標時間を設定する。 ②スタート時刻を記入して出発する。 ③フォトマップと館内地図をもとにセンター内を散策し、どんな研修室や宿泊室があるかを知る。 ④写真の景色や物を見つけたら、館内地図内の場所番号を解答用紙に記入する。 ⑤目標時間に合わせて、ゴールする。ゴール時刻を記入する。</p> <p>3 事後（片付け） (1) バインダー・用具の回収、返却 (2) 得点の集計、順位の設定 (3) 終了の報告</p>				
実施の留意点	<ul style="list-style-type: none"> ○ 事前に下見を行い、危険箇所、担当者配置場所などを当日の活動実施までに確認してください。 ○ 児童生徒の人員の確認、健康チェック、安全確認、指導者の役割分担を十分に行ってください。 ○ 資料の準備がありますので、グループ数を事前にお知らせください。 ○ 館内を自由に散策しますので、他の研修団体への配慮をお願いします。また、他の研修室等に入らないようにお願いします。 				

A-12 館内フォトビンゴ資料

社教センター
館内

フォトビンゴ



↑館内フォトマップ

社教センター
館内

フォトビンゴ

カシノクラ
解答欄

年 月 日

グループ名 (組)		
スタート時刻	時	分
ゴール時刻	時	分

- 1 グループで目標をもちましょう。
例: 「〇つビンゴを達成する」「みんなで協力する」
「暑め高いながら活動する」「1時間で全部見つける」など
- 2 どの順番で回るか、作戦を立てよう。
- 3 「スタート時刻」を記入して、出発しよう。
- 4 写真のものや景色を見つけたら、右の解答欄に「フォトビンゴMAP」上にある場所番号(①~⑮)を書こう。
- 5 ゴールしたら「ゴール時刻」を記入して、指導者(先生)にゴールの報告をしよう。

ビンゴ	ポイント	合計
		/200

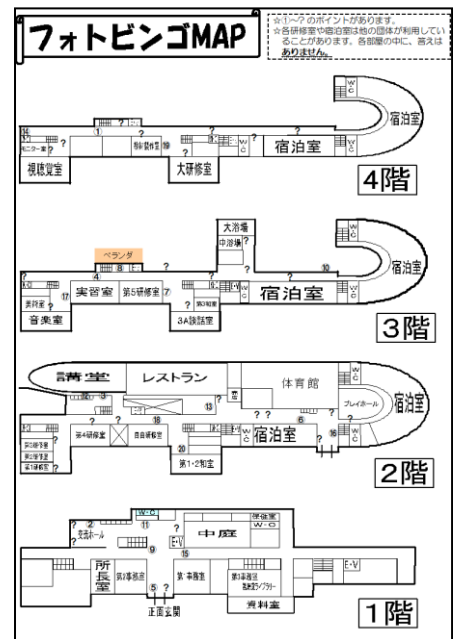
フォトビンゴ・得点について

☆たて・よこビンゴ……………10点×10ビンゴ

☆ななめビンゴ……………25点× 2ビンゴ

☆1ポイント正解すること… 2点×25ポイント

↑解答用紙



↑フォトビンゴ MAP

B-1 ボッチャ

概要	仲間と協力して、パラスポーツ（ボッチャ）に挑戦する活動		
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感
		○	○
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫
条件	場所	体育館、講堂、プレイホール 等 ※体育館4セット分、講堂3セット分 プレイホール3セット分が目安	対象 小学生以上
	時間	1～2時間程度	人数 108名（1チーム6名推奨） ※道具9セット分
	時期	通年	天候 全天候実施可
準備物	センターが貸し出すもの		団体が準備するもの
	□ボッチャセット（全9セット）		□水筒 □タオル □対戦表等
展開	<p>1 事前（当日までの準備） → 各団体が行います。</p> <p>（1）ルール等を確認し、実施方法を決定する。 →対戦の仕方（対戦表）、審判等の役割分担、ゲームの進め方</p> <p>（2）活動グループの組分けを行う。</p> <p>2 活動（当日の流れ）</p> <p>（1）実施会場の設定、準備 → 各団体が行います。</p> <p>（2）ルールの説明、諸注意 →希望があれば、センター職員が行います。</p> <p>（3）「ボッチャ」の実施 → 各団体が行います。 （社教センタールールについては、別紙参照）</p> <p>①先攻後攻を決めます。</p> <p>②先攻チームはまず、「ジャックボール」を投げます。</p> <p>③続けて、「ジャックボール」に目がけて、自ボールを投げます。</p> <p>④以下、交互に投げ合ったら、1エンド終了です。</p> <p>⑤自ボールをジャックボールに近づけたほうが勝ちです。</p> <p>⑥1ゲーム、3～6エンド程度繰り返し、合計点で勝敗を決める。 ※あくまで、1例です。 ※適宜、作戦タイム（振り返り）をすると、より「仲間づくり」の効果が高まります。</p> <p>3 事後（片付け）</p> <p>（1）用具の片付け</p> <p>（2）結果発表、振り返り</p> <p>（3）道具の返却、終了の報告</p>		
実施の留意点	<p>○ 紹介しているルールやゲームの進め方については、簡易的なものに変えています。実際のルールについては、それぞれ事前に調べて実施してください。</p> <p>○ 利用団体で、研修者の実態に合わせた独自のルールで工夫して進めても構いません。</p> <p>○ 道具については、大切に扱ってください。</p>		

B-1 ボッチャ資料



↑ 審判セット



↑ ジャックボール(白)

～ボッチャセット～

白ボール(ジャックボール) 1球

赤ボール 6球

青ボール 6球

※このセットが計 6 セットあります。

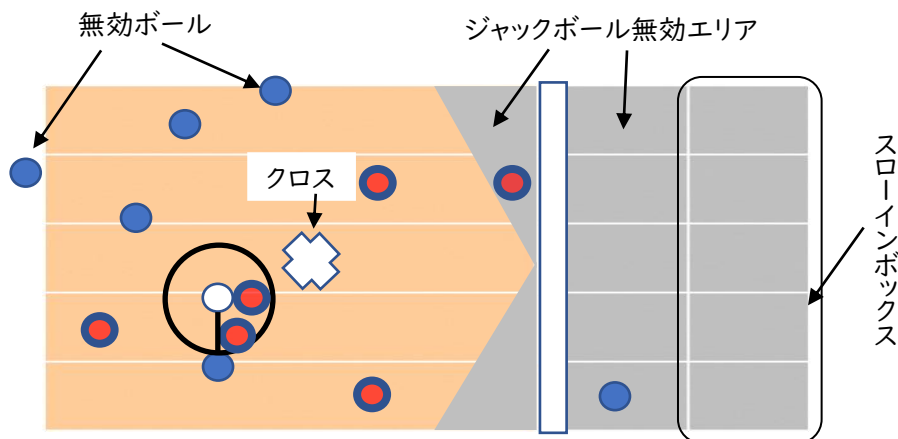
(ボッチャの進め方)

- ① 先攻、後攻を決めます。
- ② 先攻チームがジャックボールを投げて、スタートします。
- ③ 続けて、先攻チームがジャックボールめがけて、ボールを投げます。
- ④ 次に後攻チームがボールを投げます。
- ⑤ 交互に投げ合っ、全球投げ合ったら1エンド終了です。
- ⑥ ジャックボールに近いほうが勝ちです。負けたチームのボールで一番近いボールの内側に勝ったチームがいくつあるかで得点が決まります。

(その他のルール)

- ・ 相手のボールやジャックボールにボールを当てても良い。
- ・ コートからボールが出たら、得点に数えることができない。
- ・ ジャックボールがコートから出た場合は、クロス位置に戻してゲームを再開する。

(得点のつけ方)



- ① 双方のチームの最もジャックボールに近いボールを比較し、どちらが近いかを判定する。(図の場合は赤。)
- ② ジャックボールに遠かった方のチーム(図では青)のジャックボールに一番近いボールとジャックボールを結んだ線を半径とし、ジャックボールを中心とした円を描く。
- ③ その円の中に何個ボールがあるかを数え、その数が得点となる。(図の場合は、赤の2点となる。)
- ④ ①がまったく等距離のときのみ得点が1対1となる。

※ 上記のルールは、社教センターが設定した簡易的なルールです。公式のルールとは、大きく違いがあります。

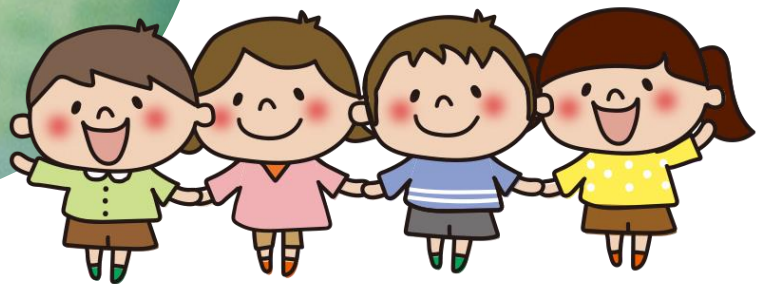
B-2 KAPLA®(カプラ積み木)

概 要	想像力を働かせながら、積み木を組み合わせ、仲間と協力して作品をつくる活動				
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感		
		○	○		
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫		
			○		
条 件	場所	体育館、講堂、プレイホール 他		対象	小学生以上
	時間	1～2時間程度		人数	100名程度まで可能 1グループ5～8名程度
	時期	通年		天候	全天候実施可
準備物	センターが貸し出すもの			団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> カプラセット（1215枚） ※全3セット 1列45本 縦3列×9段				
展 開	<p>1 事前（当日までの準備）</p> <p>（1）活動の進め方を確認する。</p> <p>（2）活動グループの組分けを行う。 ※事前にどんなものをつくるか、話し合わせておいてもよい。</p> <p>2 活動（当日の流れ）</p> <p>（1）作り方の説明、諸注意 → 各団体が行います。</p> <p>（2）どんなものをつくるか、イメージを膨らませます。</p> <p>（3）「カプラ積み木」の実施 ○仲間と協力して、一つの作品を作り上げる。</p> <p>（4）他のグループの作品を鑑賞する。 ○褒め合える手立てがあるとよい。</p> <p>（5）各グループで振り返る。</p> <p>3 事後（片付け）</p> <p>（1）用具の回収、活動場所の清掃</p> <p>（2）終了の報告</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【片付け方】 ※箱の底に入れる向きが書いてあるのでその通りに入れてください。 はじめに隙間ができるため、箱の端に段ボールを入れます。 次に1列45本を縦3列に並べ、3列に並べたものを9段重ねます。 9段重ねると合計1215本になり、ちょうど赤いラインのところの高さになるので、数えながらきれいにに入れてください。少なく見えたり、余っているように見えたりする場合は、数をもう一度確認してください。</p> </div>				
実施の留意点	<p>○ 「カプラ積み木」はともすれば、ただの積み木遊びになりかねません。実施の際は、ねらいを明確にし、活動内容をきちんと計画して活動に臨んでください。</p> <p>○ <u>使用後は積み木の数を数え、紛失していないか確認してください。</u></p>				

B-2 カプラ積み木資料



～カプラ積み木作品例～



B-3 シャキョウレンジャーからの挑戦状 (遊びリンピック)

概要	競技性のある体験活動を通して、課題に挑戦したり順位を競ったりする楽しさを体験し、達成感を感じることでできる活動			
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	
		○	◎	
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫	
			○	
条件	場所	研修室、体育館、講堂、プレイホール 他		対象 年長児以上
	時間	1～2時間程度		人数 ～100名程度まで可能 ※進め方等ご確認ください。
	時期	通年		天候 全天候実施可
準備物	センターが貸し出すもの		団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> 各アクティビティ道具（別紙参照） <input type="checkbox"/> スタンプカード（案）		<input type="checkbox"/> スタンプ、またはシール （アクティビティ数や人数による） <input type="checkbox"/> 新聞紙 等 <input type="checkbox"/> 筆記用具	
展開	<p>1 事前（当日までの準備）</p> <p>（1） 進行の仕方や道具の設置方法、ルールを把握する。</p> <p>（2） 道具等の準備 → 必要な道具はセンターから貸し出すことができます。</p> <p>2 活動（当日の流れ）〈別案参照〉</p> <p>（1） 各アクティビティのルール、流れの説明 → 各団体が行います。</p> <p>（2） アクティビティの実施（例） → 各団体が行います。</p> <p>①スタートは人数を割り振っておき、決められたアクティビティから始める。</p> <p>②合格してもしなくても、並び直して、再挑戦する。</p> <p>③合格したら、スタンプ（シール）をもらう。</p> <p>④空いているアクティビティを見つけ、自分のペースですべてのアクティビティに挑戦する。</p> <p>⑤すべてのスタンプを集めるとゴールとなる。</p> <p>※2周目以降は、「自分で決めた目標」で挑戦させるとよい。</p> <p>※各アクティビティで記録を掲示すると、目標設定しやすい。</p> <p>3 事後（片付け）</p> <p>（1） 用具の回収、返却</p> <p>（2） 終了の報告</p>			
実施の留意点	<p>◎活動の趣旨、進め方、道具の準備等、事前の打ち合わせが必要</p> <p>◎各アクティビティに1名ずつ指導者（大人）が審判として入ることが望ましい。子どもの実態に応じて、「セルフジャッジ」でさせてもよい。</p> <p>○研修者の実態に合わせて、進行方法や基本ルールなどは適宜変更して実施してもよいが、活動の趣旨を十分に考慮すること</p>			

B-3 シャキョウレンジャーからの挑戦状資料



〈ミニアクティビティ一覧〉

① 登って3周チャレンジ (動)

概要	制限時間内 (1分間) に、保護者 (大人) の体にしがみつきながら、3周回る		
センター準備物	ストップウォッチ	団体持参物	なし

② 慎重に運べ! ラケットリレー! (動)

概要	制限時間内 (30秒間) に、ラケットにボールを乗せて、5m先にあるゴールにボールを何個いれるかを競う		
センター準備物	タイマー メジャー 箱 卓球ラケット 卓球ボール	団体持参物	なし

③ とばせ! 遠くへ (動)

概要	スタートラインからスリッパを飛ばし、その飛距離を競う		
センター準備物	メジャー、ビニールテープ等 (ライン用)	団体持参物	なし

④ 足踏み日本一! (動)

概要	その場で「もも上げ」を行い、制限時間内の回数で競う		
センター準備物	ストップウォッチ (タイマー)	団体持参物	なし

⑤ 跳んで! 30秒チャレンジ (動)

概要	制限時間内に、跳んだ縄跳びの回数で競う		
センター準備物	とび縄、ストップウォッチ (タイマー)	団体持参物	なし

⑥ ほうきパターゴルフ (動)

概要	スタートラインから新聞紙球をほうきで打って、5回中何回ゴールに入れるかを競う		
センター準備物	ほうき、ちりとり	団体持参物	新聞紙

⑦ 玉入れ競争 (動)

概要	スタートラインから5このボールを投げ、入れた数を競う		
センター準備物	箱・ボール5こ	団体持参物	なし

⑧ 紙ちぎりのばし! (静)

概要	制限時間内に、新聞を切らないようにちぎり、その長さを競う		
センター準備物	メジャー	団体持参物	新聞紙・ニールテープ等 (ライン用)

⑨ 写真 (イラスト) でジグソーパズル (静)

概要	パズルを完成させる速さで競う		
センター準備物	パズル、ストップウォッチ	団体持参物	なし

⑩ 「の」の字を見つけ出せ! (静)

概要	制限時間内に新聞紙から「の」の字を見つけ、その数で競う		
センター準備物	マジックペン、ストップウォッチ (タイマー)	団体持参物	新聞紙

⑪ ペットボトルキャップつかみ取り (静)

概要	右手、左手の両方の手でペットボトルキャップをつかんだ数を競う		
センター準備物	ペットボトルキャップ (多数)、箱、紙皿	団体持参物	なし

⑫ エスパーサイコロ (静)

概要	制限時間内に、宣言した目とサイコロの出目が合った回数で競う		
センター準備物	サイコロ、ストップウォッチ (タイマー)	団体持参物	なし

⑬ チームで絵しりとりリレー (静)

概要	制限時間内に、しりとりを「絵」を描いて行い、その数で競う。		
センター準備物	マジック、ストップウォッチ	団体持参物	模造紙

⑭ めざせ! ビンゴ! (静)

概要	1~30までの数字から9つの数字を選び、ビンゴが成立した数を競う。		
センター準備物	筆記用具、ホワイトボード	団体持参物	紙 (A4用紙等)、

⑮ みんなで挑戦! ボトルフリップ (静)


概要	ペットボトルを宙返りさせて投げ、着地させた回数で競う		
センター準備物	ペットボトル、水	団体持参物	なし

⑯ ピンポンカップ (静)

概要	数m先に置いた紙コップにピンポン玉をバウンドさせて入れた個数で競う		
センター準備物	テーブル、紙コップ等、ピンポン玉	団体持参物	なし

※「スタンプカード」様式も準備できます。ご相談ください。

B-4 火おこし体験

概要	昔からの手法での火おこし体験を通して、先人の生活の知恵と苦勞を体験し、火の大切さを学ぶ活動			
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	 HP 詳細へ
	○		◎	
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫	
		○		
条件	場所 あじさい広場、野外炊飯場 他	対象 小学生以上		
	時間 1～2時間程度	人数 60名程度まで可能 1グループ6～10名程度		
	時期 通年	天候 全天候実施可		
準備物	センターが貸し出すもの		団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> 火おこし器（舞切り式、ファイヤースターター） <input type="checkbox"/> 発火用空き缶 <input type="checkbox"/> 切り出しナイフ		<input type="checkbox"/> 水筒 <input type="checkbox"/> タオル <input type="checkbox"/> 軍手 <input type="checkbox"/> 麻ひも <input type="checkbox"/> ヒキリ板 <input type="checkbox"/> 新聞紙	
展開	<p>1 事前（当日までの準備）</p> <p>（1） 実施方法、準備物を把握する。（職員との打合せ、相談、随時受付あり）</p> <p>（2） 活動グループの組分けを行う。</p> <p>2 活動（当日の流れ）</p> <p>（1） 火おこし方法の説明、安全面の諸注意 → センター職員が行います。直前に内容の最終確認をお願いします。</p> <p>（2） 「火おこし体験」の実施</p> <p>①火おこし器を上手く回転させて、火種をつくる。</p> <p>②火種をほぐした麻ひもに移し、発火缶の中に入れて振り回し、発火させる。</p> <p>③その火を新聞紙等に移して、大きくする。</p> <p>※この後、「野外炊飯活動」に移行すると、熾した火を活用でき、達成感がより高まります。</p> <p>（3） 振り返りをする。</p> <p>3 事後（片付け）</p> <p>（1） 火の後始末</p> <p>（2） 用具の回収、返却</p> <p>（3） 終了の報告</p>			
実施の留意点	<p>○ 火を扱ったり、発火の際は缶を振り回したりします。安全の確保と事前指導をお願いします。</p> <p>○ キャンプ道具の「ファイヤースターター」を使った火おこし体験もできます。ご相談ください。</p>			

B-4 火おこし体験資料

ヒキリ板の作り方

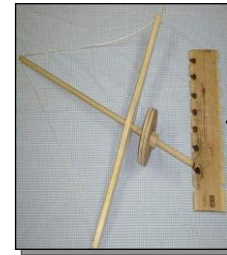
(火起こし器の土台となる板のこと)

① 大きさの違う板を2枚用意する。下の図は目安となる大きさです。

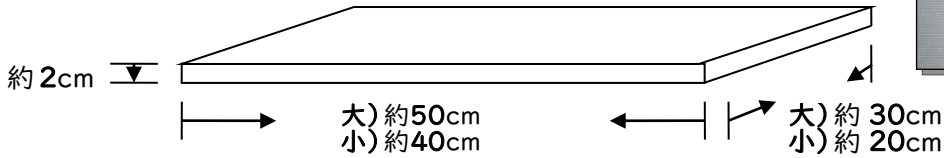
例:大)縦:約30cm×横:約50cm×厚さ:約2cm

小)縦:約20cm×横:約40cm×厚さ:約2cmの板を用意する

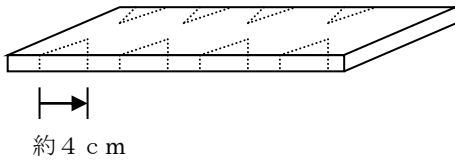
※ヒキリ板(スギ・マツ・ヒノキなどの古材を使用する)



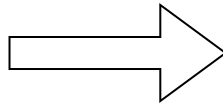
この部分を作ります。



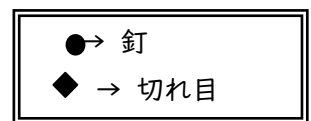
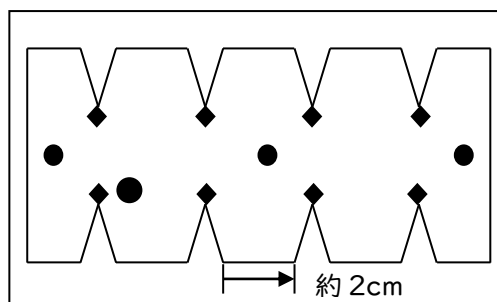
② 小さい方の板を下図のようにのこぎりで三角に切り取る。



③ 切り取った三角形の頂点の部分に彫刻刀などで切れ目を入れる。



④ 加工していない板に釘で打ち付ける。



←※上から見た図

完成!!




発火用空き缶



実際の活動の様子

B-5 キャンプファイヤー

概要	炎を囲んで、歌や踊り、楽しいスタンプ（出し物）を行い、連帯感や友情を深めたり、研修のまとめや振り返る時間として自己を深く見つめたりするのに適した活動			
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	 HP詳細へ
		◎	○	
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫	
条件	場所	たけのこ広場、あじさい広場、 野外劇場	対象	小学生以上 ※中学年以上推奨
	時間	1～2時間程度	人数	最大200名程度まで可能 ※場所により変動
	時期	通年	天候	晴天時 (雨天時不可、風速5m/秒以上不可)
	料金	キャンプファイヤーセット(¥3,700)※薪、灯油、衣装等貸出含む		
準備物	センターが貸し出すもの		団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> CD ラジカセ等放送器具 <input type="checkbox"/> マイク <input type="checkbox"/> 衣装 <input type="checkbox"/> スコップ <input type="checkbox"/> 消火用バケツ <input type="checkbox"/> 灯油		<input type="checkbox"/> トーチ(必要数) <input type="checkbox"/> 料金(¥3,700) <input type="checkbox"/> 火器(マッチ、ライター等) <input type="checkbox"/> 軍手 <input type="checkbox"/> 「交歓のつどい」に必要なもの	
展開	※詳細は「キャンプファイヤー・キャンドルのつどい実施マニュアル」を参照ください。 1 事前(当日までの準備) (1) 主旨や実施方法を把握する。(職員との打合せ、相談、随時受付あり) (2) トーチを必要分用意する。(作り方例は右ページ) (3) 進行の流れを決め、歌や踊り、スタンプ等の準備、練習をする。 2 活動(当日の流れ) (4) キャンプファイヤーの準備を行う。 →事前の準備時間として、30分程度確保をお願いします。 準備はセンター職員が支援します。お声かけください。 (5) 「キャンプファイヤー」の実施(基本の3部構成で実施の時) ①第1部 迎火のつどい →全員で輪になり中央の火床を囲み、聖なる火を持つ火の神を迎え、火床に点火するつどい ②第2部 交歓のつどい →みんなで歌や踊り、ゲームを行い、楽しい雰囲気の中で友情を深めるつどい ③第3部 送火のつどい →自分たちを照らしてくれた炎に感謝し、仲間との一日を振り返るつどい ※迎火のつどい、送火のつどいについては、「進行例」の資料があります。 お問い合わせください。 3 事後(片付け) (1) 火床の消火 ※基本、燃やし尽くすまで見守り、最後は炭捨て場に水をかけて完全に消火 (2) 終了の報告、センター職員による点検 (3) 用具の回収、返却 (4) 火床の片付け(台車等熱くなっていますので、翌朝つどい前まででも可)			
実施の留意点	○ キャンプファイヤー開始時は、必ずセンター職員にご連絡ください。 ○ 火の取り扱い(トーチ等)には十分気をつけてください。終了後は、センター職員が消火確認を行いますので、必ずご連絡ください。 ○ 荒雨天時、晴天でも「風速5m/秒以上」の場合は実施できません。ご了承ください。			

キャンプファイヤー キャンドルのつどい 実施マニユアル

福岡県立社会教育総合センター
体験活動推進班

キャンプファイヤー・キャンドルのつどいについて

< 活動時間（目安） >

およそ60～120分間

※夜の活動 19：00～21：00の間で実施可能

< 実施会場の収容人数 >

キャンプファイヤー		キャンドルのつどい	
場所	人数（約）	場所	人数（約）
たけのこ広場	～200人	体育館	～200人
あじさい広場	～100人	講堂	～100人
野外劇場	～50人	プレイホール	～50人

< 活動上の留意点 >

- 「火」の取り扱いには十分お気をつけください。
- 「消火」「道具等の片付け」まで、団体で責任をもって実施をお願いします。
- 開始時、終了時には必ずセンター職員までご連絡ください。
- 「キャンプファイヤー」は「雨天」、晴天時でも「風速5m/秒以上」の場合
は実施できません。荒雨天時の活動の準備もお願いします。

＜ 実施団体が準備するもの ＞

キャンプファイヤー	キャンプのつどい
□料金	□料金
キャンプファイヤーセット ￥3,700	キャンプのつどいセット ￥1000
□「交歓のつどい」で必要なもの	□「交歓のつどい」で必要なもの
□火器（マッチ、ライター等）	□火器（マッチ、ライター等）
□トーチ（必要数）	
□軍手	

※ 令和4年度より、**セット購入団体のみ**の実施となりました。ご了承ください。

※ キャンドルのつどいで、全員でロウソクを持つ際のロウソクは、各団体でご準備ください。

＜ センターが提供するもの ＞

キャンプファイヤー	キャンプのつどい
□薪×3束	□燭台
□枕木	□ロウソク（必要数）
□消火用バケツ	□ロウソク受け（最大10個まで貸出可）
□火の神衣装一式	□火の神衣装一式
□CDラジカセ	□CDラジカセ
□マイク 等	□マイク 等
□灯油	

※ セット内容を含みます。

その他、要望に応じて、用具等、貸し出しできます。事前にご相談ください。

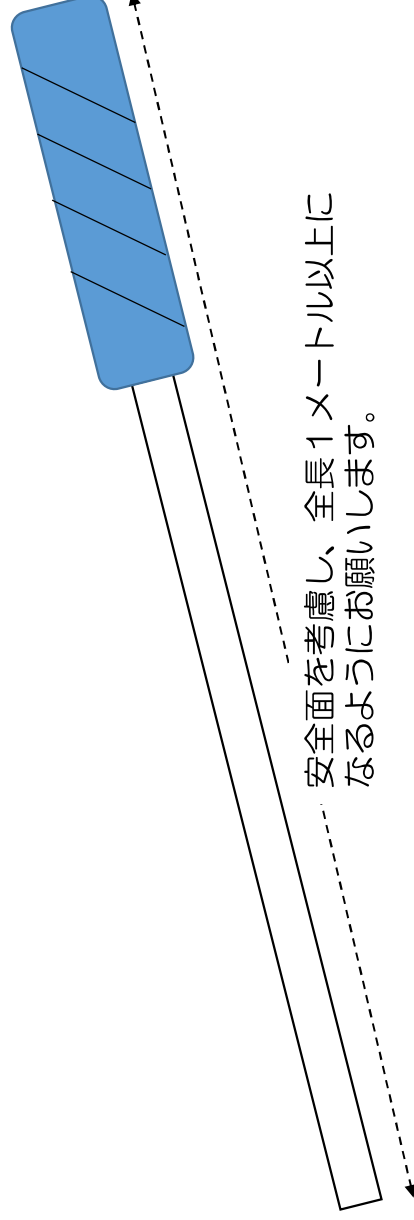
＜ キャンプファイヤー・「トーチ」の作り方 ＞

① 材料の準備をする。

□生木などの燃えにくい棒（1m以上）

□タオルなどの布（綿製が望ましい）

□針金



② 上の図のように、棒に布を巻き付けます。（20cm程）

使用する布が**化学繊維の場合、燃える時に炎が垂れてしまい、大変危険です。**
「綿」を多く使った布を使いましょう。

③ 布を棒に固定するために、しっかりと針金を巻き付け、完成です。

※ 例えば、センター案で実施の場合、火の神用1本、火の守用8本の**計9本のトーチ**が必要となります。団体の実態等に合わせた実施案に合わせて、ご用意ください。

活動の流れ(キャンプファイヤー展開例)

①役割分担例 (あくまで一例です。団体の実態に応じて役割分担をお願いします。)

役割名	人数(人)	内容
火の司	1	プログラム全体の司会進行をします。
営火長	1	つどいの責任者で、始まりと終わりに言葉を述べます。
火の神	1	「迎火のつどい」で、火を掲げて入場します。
火の守	4～8	分火したトーチを掲げ、誓いの言葉を述べます。
献詩係	1～2	「迎火のつどい」で、詩の朗読をします。
音響係	2	プログラムに合わせて音響・照明を担当します。
会場係	10	まき組みや後片付けをします。
ファイヤーキーパー	2	火勢の保持にとめます。(大人推奨)

②当日の事前準備

※当センター職員が支援します。上記「会場係」の児童生徒と指導者1～2名程度での実施が望ましいですが、指導者2～3名での実施でも構いません。

- ① 枕木、薪の組み立て
- ② トーチ、灯油、防火バケツ、使用機器等の準備
- ③ 衣装等の受け取り
- ④ リハーサルの実施等

③ つどいの展開

◎「開始」の報告

⇒点火前に必ず事務室へ連絡をしてください。

内線(117) / 外線(092-947-3511)

【第1部】迎火のつどい(約30分間)

次第	役割	言葉・動き等
〇全体入場	全員	火床を中心に円になる
	火の神	衣装に着用し、用意しておく
1 火の神 入場	火の司	「ただいまより、〇〇(団体名)キャンプファイヤーを行います。火の神が若杉山から聖なる火を持って入場しますので、静かに見つめてください。」
	音響係	『遠き山に火は落ちて』歌なし曲を流す
	火の神	静かに入場し、火床と参加者の間を一周し、営火長の横につく
	音響係	火の神入場完了したら、音楽を止める
	火の司	「それでは、営火長よりはじめの言葉をお願いします。」
2 営火長 はじめ の 言葉	営火長	「今、ここに皆さんの友情と団結のために聖なる火を迎えました。火は遠い昔から私たちに生きる喜びや勇気を与えてくれました。火は私たちの生命でもあります。火を大切にすることは、自分を守ることになるのです。しかし、この偉大な火も使う人の心により、人類を闘争と破壊へと導くことにもなります。火を大切に使う心は忘れてはいけません。」 (右ページへつづく)

次 第	役 割	言 葉 ・ 動 き 等
2 営火長はじめの言葉	営火長	(左ページより)「今、ここに燃える火は、ここに集う私たちに、大きな勇氣と自信を与えてくれるものと信じます。また、このつどいが一人一人の心の奥深く、いつまでも美しく、楽しい思い出となるように祈りつつ、このつどいを開きます。」
	火の司	「それでは、火の神から火の守へ分火してもらいます。火の守は、火の神の前に整列しましょう。」
	火の守	火の神の前に移動し、整列する。
	火の司	「分火」
	火の神	一人一人順序良く、火の守へ分火していく。 ※分火→火の守の誓いの言葉→次の人へ分火・・・を繰り返す。
	火の守A	わたしはこの火に「友情」を誓います。
	火の守B	わたしはこの火に「たえず努力すること」を誓います。
	火の守C	わたしはこの火に「尊敬する心を持つこと」を誓います。
	火の守D	わたしはこの火に「みんなと協力すること」を誓います。
	火の守E	わたしはこの火に「希望をもつこと」を誓います。
3 火の守へ分火誓いの言葉	火の守F	わたしはこの火に「助け合いの心」を誓います。
	火の守G	わたしはこの火に「思いやりの心」を誓います。
	火の守H	わたしはこの火に「家族を大切にすること」を誓います。
	火の司	「火の神より火の守へ分火されました。火の神と火の守は火床のまわりへ移動しましょう。」(次ページへ)

次 第	役 割	言 葉 ・ 動 き 等
4 点火	火の神 火の守	等間隔に広がりながら、火床を囲むように、また、火床に向かって配置につく
	火の司	「引き続き、火の神、火の守によって中央の火床に点火をお願いします。」(少し間をとって)「点火」
	火の神 火の守	「点火」の合図で、トーチを火床に立てかけるように乗せる ※置いたら、すぐに下がること
	火の司	「火床に炎がともりました。皆さんが誓った思いとともに輝いています。炎を見つめながら、詩の朗読を静かに聴いてください。」
5 献詩と合唱	献詩係	献詩係は前に出る。 「営火は燃える赤々と燃えまっすぐに燃え 勇気を出せと励ます」 「営火は燃える ゆらゆらと燃え 招くように燃え 豊かであれと励ます」 「営火は燃える 踊るように燃え 舞うように燃え 輪を広げようと励ます」 「私を支える営火の火はいつまでも闇を照らし 今が本番だと教える 人生には リハーサルがないと教える 私は何時間でも この火を見つめる」
	火の司	「さあ、みなさん。この火がずっと燃え続けることを祈って、『燃えろよ 燃えろ』を歌いましょう。」
	音響係	『燃えろよ 燃えろ』の曲をかける
	全員	『燃えろよ 燃えろ』の歌をうたう
6 第一部 完	火の司	「これで、第一部 迎火のつどいを終わります。さあ、第二部はみんなで楽しい時間を過ごしましょう。」

【第2部】交歓のつどい(約50～60分間)

※子どもたちが考えたゲームやスタンプなどを行い、楽しい時間を過ごし、友情を深めましょう。

【第3部】送火のつどい（約15分間）

次 第	役 割	言 葉・動 き 等
○全員集合 整列	全 員	火床を中心に円になる
	営火長	火床の前に出る
1 はじめ の言葉	火の司	「とても楽しいひとときでしたね。しかし、もう夜も深くなってきました。そろそろ私たちを照らしてくれたこの炎ともお別れをしましょう。第3部 送火のつどいを始めます。」
	火の司	「それでは、営火長より終わりの言葉をお願いします。」
2 営火長 の言葉	営火長	「大勢の友達が一つの光を中心にして、歌ったり踊ったりして、打ち解け合い、楽しく過ごしたこの時間の思い出は、皆さんにとって忘れられないものとなることでしょう。この火は消えても、いつまでも皆さんの心の中に誓いの炎を燃やし続けて、一緒に過ごした仲間を思い出してください。」
3 終わり の言葉	火の司	「以上をもちまして、〇〇（団体名）のキャンプファイヤーを終わります。」

●上記の一連の展開は、あくまで一例です。これを元に指導者が展開や進行、言葉などを立案、計画して、実施してください。
子どもたちと共に「全体の流れ」を計画して、子どもたち主導で各つどいを進行することも考えられます。

●「第3部」は、「振り返る時間」として最適です。営火の周りに、グループごとに集まって、一日を振り返り、明日につなぐ時間を設定することをおすすめします。

④ 後片付け

【火床の片付け】

- 1 火床の確認
→ 薪はほとんど燃やし尽くすようにお願いします。
- 2 火床の消火
→ 炭を所定の場所(炭置き場)に移動した上で、炭置き場に水をかける。
- 3 「終了」の報告/用具等の返却
→ 終了時には必ず事務室へご連絡ください。
- 4 火床台車の片付け
→ 終了後すぐは、台車は熱くなっています。翌朝、つどいの前までに片付けをお願いします。

※ その後、センター職員が点検します。
片付けが不十分な場合は、ご連絡しますので、ご協力よろしくお願ひします。

活動の流れ(キャンドルのつどい展開例)

※概ね「キャンプファイヤー」と流れは同じ。文言の違いがあります。

①役割分担例 (あくまで一例です。団体の実態に応じて役割分担をお願いします。)

役割名	人数(人)	内容
火の司	1	プログラム全体の司会進行をします。
火の長	1	つどいの責任者で始まりと終わりに終わりに言葉を述べます。
火の女神	1	メインキャンドルの入退場や火の守への分火を行います。
火の守	4～8	分火された火を燭台に移し、誓いの言葉を述べます。
献詩係	3	「迎火のつどい」で、詩の朗読をします。
音響係・照明係	2	プログラムに合わせて音響・照明を担当します。
会場係	10	まき組みや後片付けをします。

②当日の事前準備

※当センター職員が支援します。上記「会場係」の児童生徒と指導者1～2名程度での実施が望ましいですが、指導者2～3名での実施でも構いません。

- ① 燭台、ロウソクの設定
- ② ロウソク受け、使用機器等の準備
- ③ 衣装等の受け取り
- ④ リハーサルの実施等

③ つどいの展開

◎「開始」の報告

⇒点火前に必ず事務室へ連絡をしてください。

内線(117) / 外線(092-947-3511)

【第1部】迎火のつどい(約30分間)

次第	役割	言葉・動き等
○全体入場	全員	燭台を中心に円になる
	女神	衣装に着用し、用意しておく
1 火の女神入場	火の司	「ただいまより、〇〇(団体名)キャンドルのつどいを行います。火の女神が聖なる火を持って入場しますので、静かに見つめてください。」
	音響係	『遠き山に火は落ちて』歌なし曲を流す
	女神	静かに入場し、燭台と参加者の間を一周し、火の長の横につく
	音響係	女神入場完了したら、音楽を止める
2 火の長はじめの言葉	火の司	「それでは、火の長よりはじめの言葉をお願いします。」
	火の長	「今、ここに皆さんの友情と団結のために聖なる火を迎えました。火は私たち遠い昔から私たちに生きた喜びや勇気を与えてくれました。火は私たちの生命でもあります。火を大切にすることは、自分を守ることになるのです。しかし、この偉大な火も使う人の心により、人類を闘争と破壊へと導くことにもなります。火を大切に使う心を忘れてはいけません。」

(右ページへつづく)

次 第	役 割	言 葉 ・ 動 き 等
2 火の長はじめの言葉	火の長	(左ページより)「今、ここに燃える火は、ここに集う私たちに、大きな勇氣と自信を与えてくれるものと信じます。また、このつどいが一人一人の心の奥深く、いつまでも美しく、楽しい思い出となるように祈りつつ、このつどいを開きます。」
	火の司	「それでは、火の神から火の守へ分火してもらいます。火の守は、火の神の前に整列しましょう。」
	火の守	火の神の前に移動し、整列する。
	火の司	「分火」
	女神	一人一人順序良く、火の守へ分火していく。 ※分火→火の守の誓いの言葉→次の人へ分火・・・を繰り返す。
	火の守A	わたしはこの火に「友情」を誓います。
	火の守B	わたしはこの火に「たえず努力すること」を誓います。
	火の守C	わたしはこの火に「尊敬する心を持つこと」を誓います。
	火の守D	わたしはこの火に「みんなと協力すること」を誓います。
	火の守E	わたしはこの火に「希望をもつこと」を誓います。
3 火の守へ分火誓いの言葉	火の守F	わたしはこの火に「助け合いの心」を誓います。
	火の守G	わたしはこの火に「思いやりの心」を誓います。
	火の守H	わたしはこの火に「家族を大切にすること」を誓います。
	火の司	「火の神より火の守へ分火されました。火の神と火の守は燭台のまわりへ移動しましょう。」(次ページへ)

次 第	役 割	言 葉 ・ 動 き 等
4 点火	女神 火の守	等間隔に広がりながら、火床を囲むように、また、燭台に向かって配置につく
	火の司	「引き続き、火の神、火の守によって中央の燭台に点火をお願いします。」(少し間をとって)「点火」
	女神 火の守	「点火」の合図で、燭台のロウソクに火をつける
5 献詩	火の司	「火床に炎がともりました。皆さんが誓った思いとともに輝いています。炎を見つめながら、詩の朗読を静かに聴いてください。」
	献詩係	献詩係は前に出る。 「キャンドルは燃える 赤々と燃えまっすぐに燃え 勇気を出せと励ます」 「キャンドルは燃える ゆらゆらと燃え 招くように燃え 豊かであれと励ます」 「キャンドルは燃える 踊るように燃え 舞うように燃え 輪を広げようと励ます」 「私を支えるキャンドルの火はいつまでも闇を照らし 今が本番だと教える 人生には リハーサルがないと教える 私は何時間でも この火を見つめる」
	女神 火の守	持っているロウソク受けのロウソクの火を消し、片付ける
	火の司	「これで、第一部迎火のつどいを終わります。さあ、第二部はみんなでも楽しい時間を過ごしましょう。」

【第2部】交歓のつどい(約50～60分間)

※子どもたちが考えたゲームやスタンプなどを行い、楽しい時間を過ごし、友情を深めましょう。

【第3部】送火のつどい（約15分間）

次 第	役 割	言 葉・動 き 等
○全員集合 整列	全 員	燭台を中心に円になる
	火の長	燭台の前に出てくる
	女神	女神用のロウソクをもち、火の長の横につく
1 はじめ の言葉	火の司	「とても楽しいひとときでしたね。しかし、もう夜も深くなってきました。そろそろ私たちを照らしてくれたこの炎ともお別れをしましょう。 第3部 送火のつどいを始めます。」
2 火の長 の言葉	火の司	「それでは、管火長より終わりの言葉をお願いします。」
	火の長	「このつどいで歌ったり踊ったりして、打ち解け合い、楽しく過ごしたこの時間の思い出は、皆さんにとって忘れられないものとなることでしよう。キャンドルの火の一つ一つは小さいけれど、5本、10本、数十本と集まると同じ目的に向かって、がっちりと手を取る灼熱の炎ともなります。人もまた一人一人は小さいですが、多くの人と手を取り合うことで、大きな力を発揮することができます。この光は皆さんの心に灯され、友情の火として明るく輝き、育てられます。いつまでも皆さんの心の中にこの火を燃やし続けて、一緒に過ごした仲間を思い出してください。皆さんの幸福と健康を願いつつ、このつどいを終わります。」
3 終わり の言葉	火の司	「女神が退場します。ロウソクの火を見つめながら、静かに見送りますよう。」
	女神	燭台の火を自分のロウソクに移し、燭台と参加者の間を一周し、退場する
	火の司	「以上をもちまして、〇〇（団体名）のキャンドルのつどいを終わります。」

●一連の展開は、あくまで一例です。これを元に指導者が展開や進行、言葉などを立案、計画して、実施してください。

子どもたちと共に「全体の流れ」を計画して、子どもたち主導で各つどいを進行することも考えられます。

●「第3部」は、「振り返る時間」として最適です。堂火の周りに、グループごとに集まって、一日を振り返り、明日につなぐ時間を設定することをおすすめします。

④ 後片付け

【燭台の片付け】

1 ロウソクの消火

2 用具の回収

→ ロウソクやロウソク受けなど、しっかり数を確認してください。

3 落ちたロウの清掃、燭台の片付け

→ 燭台や床に垂れたロウの清掃をお願いします。

燭台を元の場所に返却してください。

4 「終了」の報告/用具等の返却

→ 終了時には必ず事務室へご連絡ください。


※ その後、センター職員が点検します。
片付けが不十分な場合は、ご連絡しますので、ご協力よろしくお願ひします。

火の神(女神)の衣装…白い服、白い髭、杖、冠




CAMP NAME : Woody

B-6 キャンドルのつどい

概要	キャンドルの火を囲み、歌や踊りなど楽しいスタンプ（出し物）を行い、連帯感や友情を深めたり、研修のまとめや振り返り時間として自己を深く見つめたりするのに適した活動				
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	 キャンドル HP 詳細へ	
		○	◎		
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫		
条件	場所	体育館、プレイホール、講堂		対象	小学生以上
	時間	1～2時間程度		人数	最大200名程度まで可能 ※場所により変動
	時期	通年		天候	全天候実施可
	料金	キャンドルのつどいセット（¥1,000）※ろうソク、燭台、衣装貸出含む			
準備物	センターが貸し出すもの			団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> CD ラジカセ等放送器具 <input type="checkbox"/> マイク <input type="checkbox"/> 衣装 <input type="checkbox"/> 燭台 <input type="checkbox"/> ろうソク受け（最大10個貸出可）			<input type="checkbox"/> 料金（¥1,000） <input type="checkbox"/> 火器（マッチ、ライター等） <input type="checkbox"/> 「交歓のつどい」で必要なもの	
展開	※詳細は「キャンプファイヤー・キャンドルのつどい実施マニュアル」を参照ください。 1 事前（当日までの準備） （1） 主旨や実施方法を把握する。（職員との打合せ、相談、随時受付あり） （2） 進行の流れを決め、歌や踊り、スタンプ等の準備、練習をする。 2 活動（当日の流れ） （1） 「キャンドルのつどい」の準備を行う。 →事前の準備時間として、30分程度確保をお願いします。 準備はセンター職員が支援します。お声かけください。 （燭台の準備、火の着け方、照明や放送機器について） （2） 「キャンドルのつどい」の実施（基本の3部構成で実施の時） ①第1部 迎火のつどい →全員で輪になり中央の燭台を囲み、聖なる火を持つ火の神を迎え、 燭台のろうソクに点火するつどい ②第2部 交歓のつどい →みんなで歌や踊り、ゲームを行い、楽しい雰囲気の中で友情を深めるつどい ③第3部 送火のつどい →自分たちを照らしてくれた火に感謝し、仲間との一日を振り返るつどい ※ 迎火のつどい、送火のつどいについては、「進行例」の資料があります。 お問い合わせください。 3 事後（片付け） （1） 用具の回収、返却 （2） 燭台を元の場所に返し、燭台や床に垂れたろうの清掃 （3） 終了の報告				
実施の留意点	○ 「キャンドルのつどい」は、原則、「 <u>キャンドルのつどいセット</u> 」を購入してください。セットには、ろうソク・燭台・ろうソク受け・衣装の使用料が含まれています。 ○ 火の取り扱いには十分気をつけてください。				

B-7 ナイトハイク

概 要	夜の自然の様子や風景を楽しみ、自然の新たな一面を発見しながら歩く活動				
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	 HP 詳細へ	
	◎		○		
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫		
		○			
条 件	場所	センター周辺、裏山		対象	小学生以上
	時間	1～2時間程度		人数	200名程度まで可能 1グループ5～8名程度
	時期	通年		天候	晴天時推奨
準備物	センターが貸し出すもの			団体が準備するもの	
	□おばけ変装道具			□懐中電灯またはランタン	
展 開	<p>1 事前（当日までの準備）</p> <p>(1) 実施方法、コースを把握する。 →コースについては、特に指定はありません。団体が選定して実施となります。</p> <p>(2) コースの下見、指導者の役割分担を行う。</p> <p>(3) 活動グループの組分けを行う。</p> <p>2 活動（当日の流れ）</p> <p>(1) 昼間に同じコースを歩き、景色や様子を観察する。 →昼間の活動と同時に行ってもよい。（スコアビンゴ等）</p> <p>(2) 「ナイトハイク」の実施 ※「肝試し」をされる場合は、事前に人員配置や道具の設置等が考えられます。</p> <p>(3) 活動を振り返る</p> <p>3 事後（片付け）</p> <p>(1) 人員の確認、健康観察</p> <p>(2) 用具等の返却</p> <p>(3) 終了の報告</p>				
実施の留意点	<p>○ 必ず歩いて下見を行い、危険箇所、担当者配置場所などを当日の活動実施までに確認してください。また、参加者に合ったコースを選定してください。</p> <p>○ センターの敷地内は坂や滑りやすい箇所も多いです。事前の安全指導をお願いします。</p>				


変装道具



かつら:2つ メガネ:3つ お面 :5つ リボン:2つ

※数に限りがありますので、ご希望のものがありましたら、お早めにご連絡をお願いします。

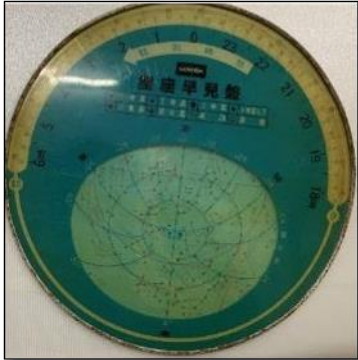
B-8 星空観察

概要	星の観察を通して、自然界の移り変わりに触れたり、その雄大さや神秘さを感じたりする活動			
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	 星空観察 HP 詳細へ
	◎			
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫	
		○		
条件	場所	(館内) 講堂、研修室等 (館外) たけのこ広場 等	対象	小学生以上
	時間	1～2時間程度	人数	124名程度まで可能 ※星座早見盤の最大貸出数
	時期	通年	天候	晴天時推奨 (一部雨天時也可)
準備物	センターが貸し出すもの		団体が準備するもの	
	<input type="checkbox"/> 星座早見盤 (最大124個)		<input type="checkbox"/> 懐中電灯 等 <input type="checkbox"/> DVD※	
展開	1 事前 (当日までの準備) (1) 実施方法、流れを決める。 ※センター職員による星空観測の指導は、現在行っておりません。道具の貸出、準備等は支援できます。ご相談ください。 (2) DVD等の準備をする。 ※センター内「福岡県視聴覚ライブラリー」(TEL 092-947-3514)にてビデオやDVDを借りることができます。 貸出しについては事前確認及び予約が必要です。			
	2 活動 (当日の流れ) (1) 会場の準備を行う。 →準備については、センター職員も支援できます。ご相談ください。 (2) 館内で、星座早見盤の見方を学んだり、DVDなどを鑑賞したりして、その季節の天体の様子や星座について知る。 (3) 「星座観察」の実施 野外に出て、星座早見盤を頼りに、星座を観察する。 (4) 振り返りをする。			
実施の留意点	3 事後 (片付け) (1) 会場の復帰、用具の片付け (2) 用具の返却、終了の報告			
	○ 天候により実施の可否が変わりやすい活動です。天候の状況や月齢など気にかけておきましょう。また、実施不可の時の活動プログラムの計画を忘れずに行ってください。 ○ 懐中電灯の使い方については安全指導をお願いします。			



B-8 星空観察資料

星座早見盤



※ 約 40 cmのものも 1 つあります。(写真右)

観察できる天体・星座

春期	北斗七星(おおぐま座)・春の大三角形(しし座・うしかい座・おとめ座) 春の大曲線(からす座)・こぐま座
夏期	夏の大三角形(はくちょう座・わし座・こと座)・さそり座・春の大三角形
秋期	秋の四角形(ペガサス座)・アンドロメダ座・夏の大三角形・カシオペア座 M31(アンドロメダ大星雲)
冬期	プレアデス星団(おうし座)・ぎょしゃ座・ふたご座・カシオペア座 冬の大三角形(オリオン座・おおいぬ座・こいぬ座)

※その他、時期により火星・金星・土星などの天体も観察できます。

※夜間は冷え込みますので服装にご注意ください。




夏の大三角形

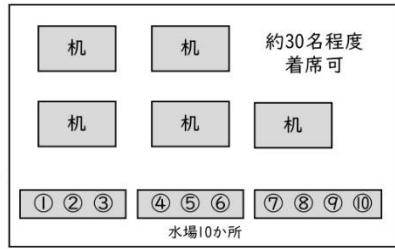


北斗七星

C-1 野外炊飯活動

概要	野外で、仲間と役割分担し協力しながら、美味しい食事をつくる活動																								
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	 HP詳細へ																					
	○	○	◎																						
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫																						
		○	○																						
条件	場所	あじさい野外炊飯場(130名程度) 野外炊飯場(40名程度)	対象	小学生以上																					
	時間	4～5時間程度	人数	170名程度まで可能 ※1グループ最大10名																					
	時期	通年	天候	全天候実施可 ※雨天時も実施できます																					
	メニュー料金	別紙「利用の手引き」でご確認ください																							
準備物	センターが貸し出すもの		団体が準備するもの																						
	<input type="checkbox"/> 調理道具セット <input type="checkbox"/> ちりとり <input type="checkbox"/> なた(各班1本) <input type="checkbox"/> ほうき <input type="checkbox"/> スコップ <input type="checkbox"/> 火ばさみ(各班1本)		<input type="checkbox"/> 水筒 <input type="checkbox"/> タオル <input type="checkbox"/> お皿・スプーン <input type="checkbox"/> 軍手 <input type="checkbox"/> マッチ <input type="checkbox"/> 新聞紙 <input type="checkbox"/> ふきん <input type="checkbox"/> 洗剤 <input type="checkbox"/> スポンジ <input type="checkbox"/> たわし <input type="checkbox"/> 金たわし <input type="checkbox"/> 野外炊飯活動計画書																						
展開	※詳細は「野外炊飯活動実施マニュアル」を参照ください。 1 事前(当日までの準備) (1) 実施方法、準備物を把握する。(職員との打合せ、相談、随時受付あり) (2) 野外炊飯場の下見を行う。 (3) 活動グループの組分けをし、役割分担を行う。 (4) 野外炊飯活動計画書の作成。																								
	2 活動(当日の流れ) (1) 活動開始30分前の打ち合わせ。 (引率担当者は第1事務室にお越しください) (2) 現地で調理の仕方、貸出道具の確認、片付け方、薪割り、火熾しの説明。 → センター職員が行います。 (3) 「野外炊飯(調理)」の実施。(カレーライスの場合)																								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>食材係</th> <th>食器係</th> <th>まき割り係</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>①食材を受け取る</td> <td>①道具を受け取る</td> <td>①薪割りの仕方を知る</td> </tr> <tr> <td>②「ご飯」の準備</td> <td>②道具を洗う</td> <td>②薪を割る</td> </tr> <tr> <td>③食材を切る</td> <td>③食材を切る</td> <td>③火を熾す</td> </tr> <tr> <td>④使用済み道具を洗う</td> <td>④使用済み道具を洗う</td> <td>④「ご飯」を炊く</td> </tr> <tr> <td>⑤「カレー」調理補助</td> <td>⑤食事の準備・調理補助</td> <td>⑤「カレー」調理</td> </tr> <tr> <td>⑥サワーヨーグルを受け取る</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			食材係	食器係	まき割り係	①食材を受け取る	①道具を受け取る	①薪割りの仕方を知る	②「ご飯」の準備	②道具を洗う	②薪を割る	③食材を切る	③食材を切る	③火を熾す	④使用済み道具を洗う	④使用済み道具を洗う	④「ご飯」を炊く	⑤「カレー」調理補助	⑤食事の準備・調理補助	⑤「カレー」調理	⑥サワーヨーグルを受け取る			
	食材係	食器係	まき割り係																						
①食材を受け取る	①道具を受け取る	①薪割りの仕方を知る																							
②「ご飯」の準備	②道具を洗う	②薪を割る																							
③食材を切る	③食材を切る	③火を熾す																							
④使用済み道具を洗う	④使用済み道具を洗う	④「ご飯」を炊く																							
⑤「カレー」調理補助	⑤食事の準備・調理補助	⑤「カレー」調理																							
⑥サワーヨーグルを受け取る																									
(4) 食事をする。 (5) 片付けをする。 3 事後(片付け) (1) 貸出し用具の点検を受ける。 (2) 用具セットや食材かご等の返却。																									
実施の留意点	○ 火や刃物を扱います。安全管理や指導の徹底をお願いします。 ○ 「片付け」→「食器点検」の時間までが「野外炊飯活動」です。余裕のある時間設定をお願いします。 ○ 食材、道具の準備がありますので、「人数×グループ数」を事前にお知らせください。																								

あじさい炊飯場 会場図



あじさい小屋
(食器倉庫)

灰捨場

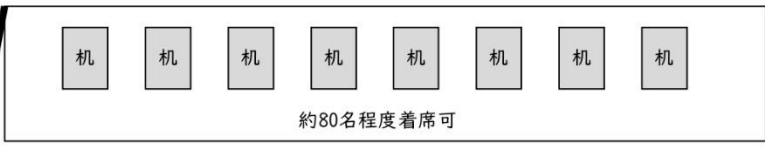


階段

センター館内

野外炊飯場

食堂裏口
ごみ捨て場
まき置き場

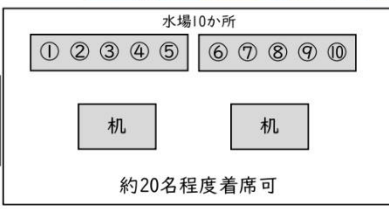


野外炊飯場 会場図



トイレ

灰捨場

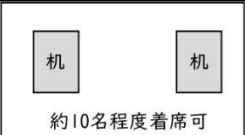


階段

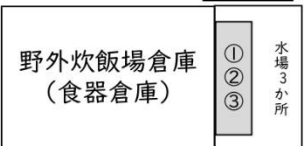
階段

あじさい炊飯場
センター館内

りんどう小屋



階段



野外炊飯活動 マニュアル

福岡県立社会教育総合センター
体験活動推進班（2026.03）

野外炊飯（カレーづくり）活動について

< 活動時間（目安） >

昼食 9:00～14:00 [一般的に、準備から片付け・点検まで4時間程度かかります。]
夕食 13:30～18:00
※「片付け」→「点検」の時間までが「野外炊飯活動」です。
※夕食づくりは、遅くとも15:00までに開始することが望ましいです。

< 野外炊飯場の収容人数 等 >

あじさい炊飯場	最大	130名	(13グループ)	グループ数は、設備(かまど、調理台)の数の上限と対応しています。
野外炊飯場	最大	40名	(4グループ)	
合計		170名	(17グループ)	

【最適活動人数】 … 1グループ8～10人程度
(11人以上は、用具の関係上不可。)

< センターから貸し出せる備品 > ※レストランで食材購入時のみ

調理用具 セット	包丁（2本）、まな板（2枚）、ポウル（1つ）、ざる（1つ）、 大鍋（1つ）、ライスクッカー（1つ）、しゃもじ（2本）、 お玉（1本）、どんぶり（1つ）、ピーラー（1つ）、 スプーン（1本） ※やかん（基本はなし。必要に応じて貸出。）
その他	なた（各班1本）、ほうき、スコップ、火ばさみ（3本程度）、ちりとり

＜ 団体が準備するもの ＞

準備物	備考	準備物	備考
マッチ	ライターでも可	スポンジ	できれば金たわしもG数分準備
軍手	滑り止めがないもの	クレンザー	粉タイプ（頑固な汚れ用）
新聞紙	牛乳パック等でも可	洗剤	
ふきん	食器用・台拭き用	アルコールスプレー	食器道具用
うちわ	G数分	お皿・スプーン	紙皿・プラスチック等

※ 焼き肉の場合：トング・着火剤・バーベキュー用あみ60cm×90cm以上 / 焼きばの場合：鉄板)の準備が必要
 半分に切ったドラム缶を各団体に貸し出すことができます。(個数上限有り)



活動の流れ(カレーづくり展開例)

- ① 全体説明 (指導員が全体説明を行います。)
- ② 準備 (3つの役割分担について)

【食材係】 センター職員が同行します。

- ① 食堂へ食材を取りに行きます。
 - ② 食材がそろっているか確認しましょう。
 - ③ 食材を洗います。
 - ④ 食材を切ります。(包丁を使用)
- ☆食材は小さく切っておきましょう。
 ☆カレーのルーも刻んでおくと、溶けやすくなります。

＝ ごみの処理について ＝
 班毎に「お米が入っていた袋」に
 ごみを入れる

↓
 水色の指定ごみ袋にまとめる

【食器係】 団体指導者が誘導をお願いします。(事前説明あり)

- ① 指定された場所から調理用具セットを受け取ります。
 - ② 調理用具セットがそろっているか確認しましょう。
 - ③ 調理用具を洗い、アルコールスプレーをします。
- ※当センターでは、クレンザーコーティングは行いません。

【かまど係】 センター職員が説明を行います。必ず団体指導者が指導をお願いします。

- ① 薪を所定の場所です取り取ります。(センター職員が同行、案内します)
- ② 薪割りの説明を聞きます。
- ③ 薪割りを行います。(なたを使用・平たい場所で場所を指定するとよい)
- ④ 薪を組みます。(新聞紙・牛乳パック等の使用推奨)
- ⑤ 火をおこし、点火します。(ご飯の準備ができたタイミングで)

③ 調理

【カレー】

- ① 野菜はなるべく小さく切ります。肉は袋の上から手でほぐしましょう。（細かく切っております。）
- ② 鍋に食材を入れ、水を入れる。（野菜が浸る程度）
- ③ 火にかけましょう。
- ④ 具材に火が通り、柔らかくなっていたらルーをいれる。（にんじんをスプーンですくって確かめると良い）
- ⑥ ひとにたちしたらできあがり。

【ごはん（白米）】

※ 無洗米のため研究が必要はありませんが、気になる方はサッと洗ってください。

- ① お米をライスクッカーに入れます。
- ② 米の表面に人差し指をまっすぐ立てて、第二関節まで水を入れます。
- ③ ふたをして火にかけます。
- ④ ふたの周りから白い泡が出てきます。あわてないように。
- ⑤ 泡がなくなったら、中身を確認しましょう。
- ⑥ 水気が無くなっていれば、火からおろし、蒸します。

④ 食事

- カレーが出来上がったタイミングで、食堂裏口に「サワーヨーグルト（乳酸菌飲料）」を受け取りに行き、班員に配ってください。（食材係）

⑤ 片付け・自主点検チェックポイント

【貸出備品】

道具	チェックポイント
包丁	・穴にルーがついていないか
まな板	・においがしないか ・ぬめりがないか
大鍋、ライスクッカー、やかん	・ぬめりがないか ・よごれがないか ・すずが付いていないか（鍋の裏側、取っ手の付け根など）
ボウル、ざる	・よごれが付いていないか
しゃもじ	・ぬめりがないか ・すずで汚れていないか ・お米がついていないか
お玉	・ぬめりがないか

- ◎ 洗った道具は、ふきんで水気をしっかり取って、テーブルに並べておきましょう。

【洗い場】

- ① 流しや排水溝に生ごみなどは残っていませんか
- ② 洗い場などにクレンザーがついていませんか
- ③ 地面に、ごみは落ちていませんか

【かまど】（指導者）

- ① 火が消えたら、スコップで炭捨て場に灰を運びます。
- ② 煙が出なくなるまで、炭捨て場に水をかけましょう。
※ 絶対に直接かまどへ水をかけない。
- ③ かまどに残った灰をほうきを使って、掃き掃除してください。

⑥ センター職員による点検（食器点検）

【研修生】

- ◎ 洗った道具の水気を、ふきんでしっかり取って、調理用具セットのカゴの中に片付けたら、点検準備の完了です。職員が来るのを待ちましょう。職員の姿があるときは、声をかけてください。

【指導者】

- ◎ 各グループの片付けが概ね終わりそうになったら、電話（番号は下記参照）で、または直接事務室に点検ができる旨を伝えてください。
⇒内線（117） / 外線（092-947-3511）

食器点検の実施

- ◎ 点検に無事「合格」したら、調理用具セットの返却をお願いします。（食器係を中心に協力して運びましょう）
- ◎ 調理用具セット返却が終われば、活動終了です。指導者の指示に従い、忘れ物のないように次の活動場所へ移動しましょう。

【注意事項】

- ・ 水などで濡れた軍手は使用しないように注意をお願いします。
- ・ 活動中は野外炊飯場内をむやみに走らないようご指導お願いします。
- ・ 指導者は必ず全体を把握できるようにしておいてください。指導者も事前に役割分担をし、安全に活動できるように努めましょう。
- ・ 片付け、食器点検合格までが「野外炊飯」活動です。研修者への事前の指導をお願いします。次の利用団体に「美しい」道具と野外炊飯場をつなぎましょう。

C-2 木いホルダーづくり

概要	木の丸太を切り、断面に絵などを描いてキーホルダーを作ります。			
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	
	○	○	○	
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫	
			○	
条件	場所	あじさい広場、たけのこ広場 他 ※粉がでるので野外推奨	対象	小学生以上
	時間	およそ1～2時間程度	人数	300名程度
	時期	通年	天候	全天候実施可能
	料金	木いホルダーセット(丸太、紙やすり、ひも) 150円/1人分 ※ごみ袋のない団体は、ご購入ください。大(45L)150円・小(30L)100円		
準備物	センターが貸し出しできるもの		団体が準備するもの(共通)	
	□のこぎり □きり □掃除道具		□色鉛筆かペン(水性不可) □軍手 □雑巾 □汚れてもよい服装 □ごみ袋 □木工用ボンド(10人に1本程度) □新聞紙(1人1枚程度) (※雨天時 □ブルーシート)	
展開	<p>1 事前(当日までの準備)</p> <p>(1) 作り方、活動の流れを確認する。 (職員との打合せ、相談、随時受付あり)</p> <p>(2) 材料、道具等の準備をする。(要事前注文)</p> <p>2 活動(当日の流れ)</p> <p>(1) 用具の確認、作り方の手順について、諸注意(安全面)の説明 → センター職員が行うことができます。</p> <p>(2) 「木いホルダーづくり」の実施(基本的な流れ)</p> <p>①材料、道具を配付する。※木いホルダーセット(丸太、紙やすり、ひも)</p> <p>②丸太をグループごとに切り分け、各自1cm幅に切る。(室内実施時シート使用)</p> <p>③木材の断面が滑らかになったら、ひもを通す穴をきりであける。 ※カスがでるので、新聞紙を1人又は数名に一枚程度渡す。</p> <p>④紙やすりを使い、木材の断面を研磨する。</p> <p>⑤断面に好みの絵や、文字などを描く。</p> <p>⑥木材の断面に木工用ボンドを塗り、コーティングする。</p> <p>⑦木材にひもを通して完成。</p> <p>3 事後(片付け)</p> <p>(1) 不要なものや用具を片付け、活動場所を清掃する。</p> <p>(2) 用具の返却、終了の報告</p>			
実施の留意点	<p>○ 材料や用具等は、基本的に実施団体でご準備ください。上記、貸出物品については数に限りがありますので、ご相談ください。</p> <p>○ 丸太を切ったり、木材を研磨したりする際に木くずが出ます。汚れてもよい服装で活動してください。また、必要に応じて、マスクを着用してください。</p> <p>○ ボンドを素手で塗るのに抵抗がある場合は、ビニール手袋を各自ご準備ください。</p>			



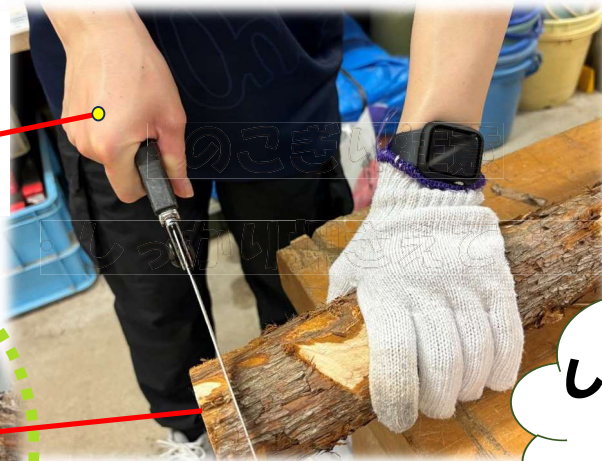
の

つく かた
作り方



① のこぎりで木を切ろう！

のこぎりを持つ手は
ぐんて はず
軍手を外しましょう！



たいじゅう の
しっかり体重を乗せて
お
押さえよう！



POINT!

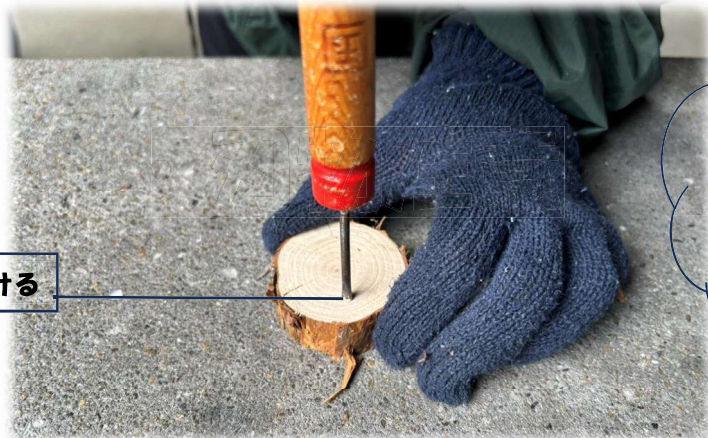
※1~2 cm の太さで切る



あな あ ②キリで穴を開けよう!

POINT!

はし 端から1センチ下くらいにあ



ひび割れているところに

あな あ

全部割れてしまうから

きをつけて!

せいこうれい
成功例

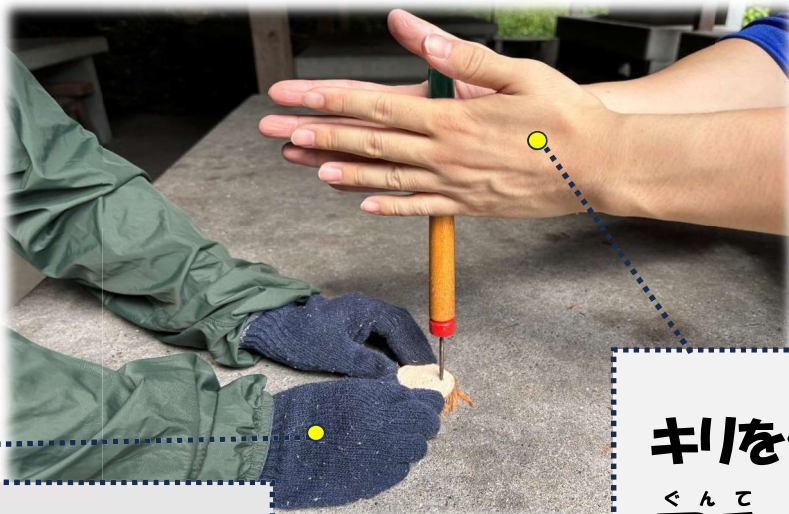


しっぱいれい
失敗例



ちゅういてん ! 注意点 !

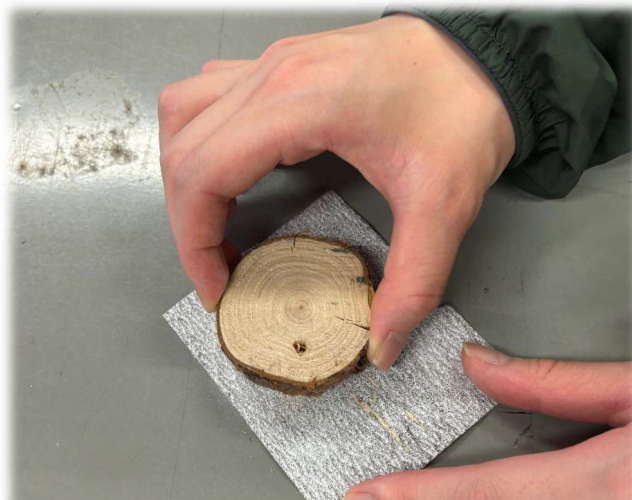
あな あ さぎょう ふたり きょうりょく
穴を開ける作業は二人で協力しよう!



き も
木を持つときは、
くんて 着けてね!

つか
キリを使うときは、
くんて はずしてね!

かみ ひょうめん みが ③ 紙やすりで表面を磨こう!

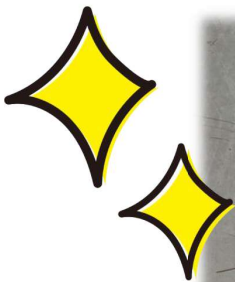


かみ した お き ほう うご
紙やすりを下に置いて木の方を動かすと、

ぜんたい けず
全体がきれいに削れるよ!

つるつるになるまで磨くと、絵が描きやすい!

④ 好きな絵や文字を描こう！



うらめん か
裏面にも描いてOK!

⑤ 表面に木工用ボンドを塗ろう！



POINT!

① 量は少なめ！うすーく塗る！ 多いと乾きにくくなるよ。

② 裏に絵を描いた人は、表が乾くまで待つ！

塗った直後は真っ白になるけど、乾いたらピカピカになるよ！

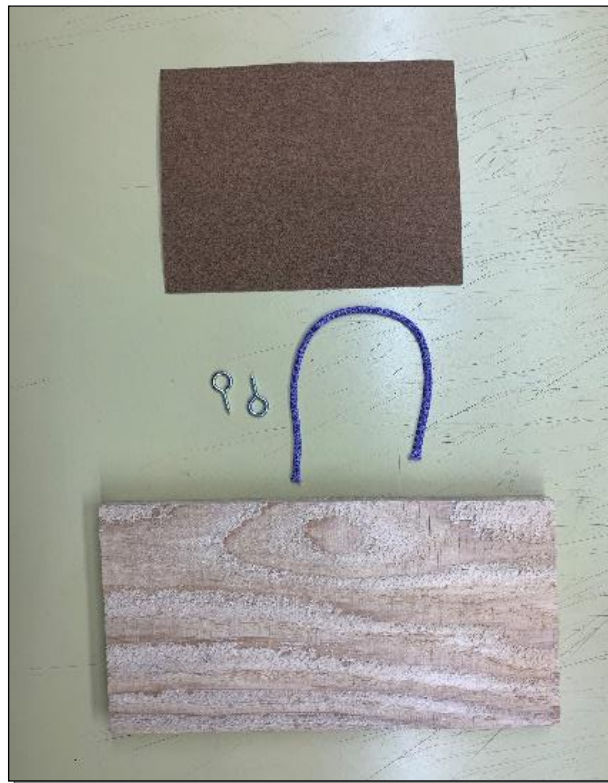
とお **⑥ひもを通して、** かんせい **完成!**



C-3 焼き杉工作

概要	杉板を焼き、磨き上げることで材質の変化の面白さを味わい、さらに手を加えることでオリジナリティあふれる作品をつくる活動				
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感		
	○		○		
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫		
			◎		
条件	場所	あじさい広場、たけのこ広場 他		対象	小学生以上
	時間	およそ2～3時間程度		人数	100名程度
	時期	通年		天候	全天候実施可能
	料金	焼杉セット(杉板、ヒートン、やすり、ひも) 320円/1人分 ※ごみ袋のない団体は、ご購入ください。大(45L)150円・小(30L)100円			
準備物	センターが貸し出しているもの		団体が準備するもの(共通)		
	<input type="checkbox"/> バーナーヘッド(10個) <input type="checkbox"/> たわし <input type="checkbox"/> はさみ <input type="checkbox"/> 耐火レンガ <input type="checkbox"/> ラジオペンチ <input type="checkbox"/> きり <input type="checkbox"/> 「センター」焼き印 ※刻印に時間がかかります		<input type="checkbox"/> 教材代 <input type="checkbox"/> 軍手 <input type="checkbox"/> ガスボンベ(1缶10人分程度) <input type="checkbox"/> 筆記用具 <input type="checkbox"/> 新聞紙 <input type="checkbox"/> ごみ袋 <input type="checkbox"/> 古布、タオル等(磨き用として) <input type="checkbox"/> ポスカなど絵具 <input type="checkbox"/> 木工用ボンド		
展開	1 事前(当日までの準備)				
	(1) ねらいや活動の流れを決める。 (2) 材料、道具等の準備をする。(要事前注文)				
	2 活動(当日の流れ) (1) 材料、道具等の確認、作り方の手順について、諸注意(安全面)等の説明→センター職員が行うことができます。 (2) 「焼き杉工作」の実施(基本的な流れ) ①材料、道具等を配る。 ②杉板をガスバーナーでまんべんなく焦げ目がつくように焼く。 →軍手を着用し、安全に実施すること ③表面の焦げやすさをたわしで擦り落とし、古布や新聞紙で磨き上げる。 ④ポスカなどの絵具で絵や色をつけたり、焼き印(要相談)を押したりして、作品として仕上げる。 ⑤金具をねじ込み、最後にひもをつける。 3 事後(片付け) (1) 不要なものや用具を片付け、活動場所の清掃をする。 (2) お互いの作品を鑑賞し合い、褒め合ったり作品作りについて振り返ったりする。 (3) 用具の返却、終了の報告				
実施の留意点	<input type="checkbox"/> 材料や用具等は、基本的に実施団体でご準備ください。上記、貸出物品については数に限りがありますので、ご相談ください。 <input type="checkbox"/> ガスバーナーを扱います。事前には安全指導、作業時は軍手の着用、周囲整理整頓するなど、安全に気をつけて実施をお願いします。				

C-3 焼き杉工作資料




焼き杉セット

(杉板、ヒートン、やすり、ひも)



焼き杉工作 作品イメージ(例)

C-4 古代ペンダントづくり（勾玉）

概要	古代の人々の文化に触れ、高蠟石を削り、形の変化を楽しみながら勾玉のペンダントをつくる活動			
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	 HP詳細へ
			○	
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫	
	○	○	○	
条件	場所 あじさい広場、たけのこ広場 他 ※粉がでるので野外推奨	対象 小学生以上		
	時間 およそ2～3時間程度	人数 100名程度		
	時期 通年	天候 全天候実施可能		
	料金 古代ペンダントセット(高ろう石、紙やすり2種、ひも) 350円/1人分 ※ごみ袋のない団体は、ご購入ください。大(45L)150円・小(30L)100円			
準備物	センターが貸し出しできるもの		団体が準備するもの（共通）	
	<input type="checkbox"/> はさみ <input type="checkbox"/> 鉛筆 <input type="checkbox"/> 掃除道具 <input type="checkbox"/> 洗面器 <input type="checkbox"/> 工作板 <input type="checkbox"/> マジックペン		<input type="checkbox"/> 教材代 <input type="checkbox"/> 新聞紙（1人1枚程度） <input type="checkbox"/> 雑巾 <input type="checkbox"/> 汚れてもよい服装 <input type="checkbox"/> ごみ袋	
展開	1 事前（当日までの準備）			
	(1) 勾玉の作り方、活動の流れを確認する。(職員との打合せ、相談、随時受付あり) (2) 材料、道具等の準備をする。(要事前注文)			
	2 活動（当日の流れ）			
(1) 用具の確認、作り方の手順について、諸注意（安全面）の説明 → センター職員が行うことができます。 (2) 「古代ペンダントづくり」の実施（基本的な流れ） ①材料、道具を配付する。※古代ペンダントセット(高ろう石、紙やすり2種、ひも) ②マジックや鉛筆で、高蠟石に勾玉の形を下描きし、削る所を明らかにする。 ③紙やすりを使い、大胆かつ繊細に不要な部分を削り取り、イメージした、勾玉の形をつくっていく。 ④形ができたなら、水を入れた洗面器の中で、水やすりを使って、表面が滑らかになるまで、磨き上げる。 ⑤雑巾で水気を取り、ひもをつけ、首から下げられるようにする。				
3 事後（片付け）				
(1) 不要なものや用具を片付け、活動場所を清掃する。 (2) 用具の返却、終了の報告				
実施の留意点	○ 材料や用具等は、基本的に実施団体でご準備ください。上記、貸出物品については数に限りがありますので、ご相談ください。 ○ 石を削ることで細かい粉が出ます。汚れてもよい服装で活動してください。また、必要に応じて、マスクを着用してください。 ○ 高蠟石は大変割れやすい石です。取り扱いに注意してください。また、割れることを考慮し、人数より多めに注文することをおすすめします。			

C-4 古代ペンダントづくり資料

準備物



〈貸出物品〉

- ・はさみ・マジック・えんぴつ
- ・洗面器・工作板



〈売店で購入〉

- ・古代ペンダントセット
(高ろう石、紙やすり2種、ひも)

◎団体の準備物

- ・新聞紙

作り方



完成をイメージして、
下絵をかきます。



下絵に合わせて、ヤスリで
どんどん削ります。



勾玉の内側のカーブは、鉛筆にヤスリを巻き付けながら削ると、
きれいに削れます。



下絵に合わせて削ったもの



角を削って、丸くしてい
きます。

玉のように丸く削れたら・・・




洗面器に水を貼り、水ヤスリに水を付けながら、勾玉がツルツル、ピカピカになるまで磨いてい
きます。

紐を付けて・・・



完成!!

C-5 プラホビー（プラ板工作）

概要	プラスチックシートに思い思いに絵を描くことの楽しさ加熱することによる材質の変化を楽しみながら、自分だけのキーホルダー等をつくる活動					
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	 HP詳細へ		
			○			
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫			
			○			
条件	場所	実習室、美術室、第5研修室		対象	小学生以上	
	時間	およそ1～2時間程度		人数	100名程度	
	時期	通年		天候	全天候実施可能	
	料金	プラ板（B4判1枚：4～6人分）190円、Gリング 1個90円 ※ごみ袋のない団体は、ご購入ください。大(45L)150円・小(30L)100円				
準備物	センターが貸し出しできるもの			団体が準備するもの（共通）		
	<input type="checkbox"/> はさみ <input type="checkbox"/> オーブントースター <input type="checkbox"/> パンチ（一穴） <input type="checkbox"/> カッターマット <input type="checkbox"/> ピンセット <input type="checkbox"/> ラジオペンチ <input type="checkbox"/> こて			<input type="checkbox"/> 教材代（必要に応じて） <input type="checkbox"/> 軍手 <input type="checkbox"/> クッキングシート（またはアルミホイル） <input type="checkbox"/> マジックペン（油性） <input type="checkbox"/> ごみ袋		
展開	1 事前（当日までの準備） (1) プラ板の作り方、活動の流れを確認する。 （職員との打合せ、相談、随時受付あり） (2) 材料、道具等の準備をする。（要事前注文） (3) 研修生に下絵の準備をさせておく。					
	2 活動（当日の流れ） (1) 用具の確認、作り方の手順について、諸注意（安全面）の説明 → センター職員が行うことができます。 (2) 「プラホビー」の実施（基本的な流れ） → 各団体が行います。 ①プラ板に油性マジックで好きな絵や文字を描き、色を塗る。 ②はさみで、多少の余白を残しながら、絵の周りの不要な部分を切り取り、好きな形にする。 ③パンチを使って、金具を取りつけるための穴を開けておく。 → プラ板の端から5mm付近がちょうどよい。 ④クッキングシート（アルミホイルでも可）を敷いたオーブントースターの中に入れて加熱する。 ⑤プラ板の変化が収まり、平らになったら取り出す。 ⑥平らな台の上で、プラ板をこてで押さえ、形を整える。 ⑦Gリングを取り付ける。 3 事後（片付け） (1) 不要なものや用具を片付け、活動場所を清掃する。 (2) 用具の返却、終了の報告					
実施の留意点	○ 材料や用具等は、基本的に実施団体でご準備ください。上記、貸出物品については数に限りがありますので、ご相談ください。 ○ 刃物や発熱する用具を扱います。また、焼いてすぐのプラ板は大変熱いです。事前指導を行い、安全な実施をお願いします。 ○ プラ板は失敗することを考慮し、人数より多めに注文することをおすすめします。					

C-5 プラホビー（プラ板工作）資料

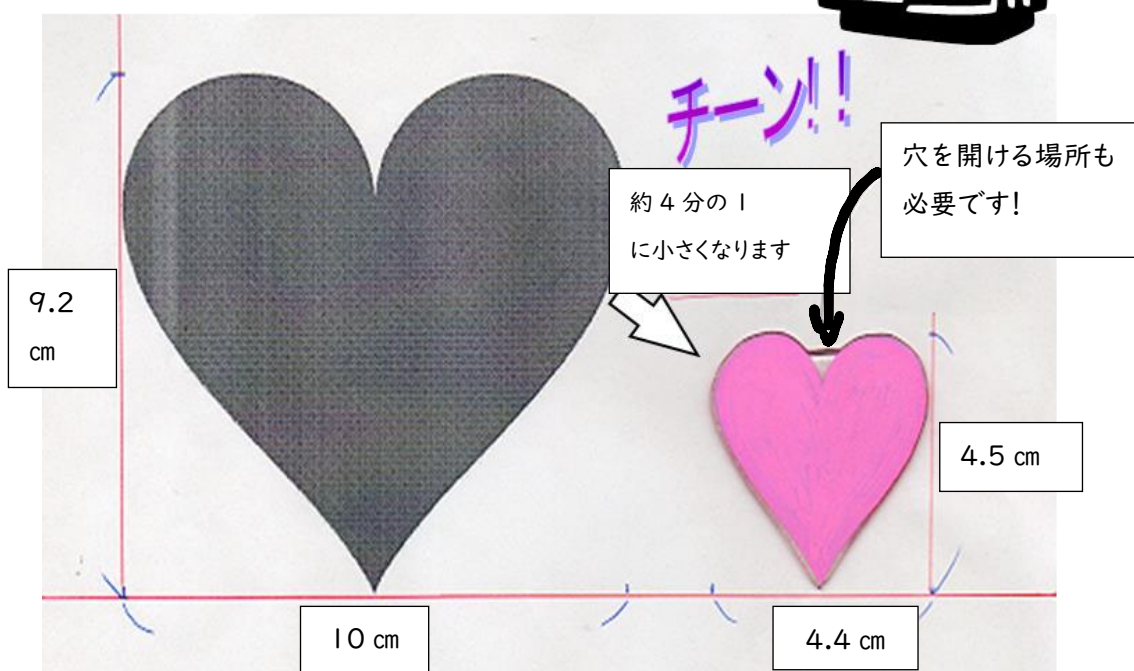


〈貸出物品〉


オーブントースター：5台
こて：4つ
はさみ：33本
一つ穴パンチ：8個
カッターマット：153枚
ラジオペンチ：17つ
※貸出数には限りがございます。



プラホビー作品イメージ



C-6 キャンドルづくり

概要	ろうの性質を利用して色や形を変え、自分なりのキャンドルをつくる活動			
ねらい	自然に親しむ	仲間づくり・協調性	課題克服・達成感	 HP 詳細へ
			○	
	歴史文化に親しむ	知識	創意・工夫	
		○	◎	
条件	場所	実習室 等	対象	小学生以上
	時間	およそ2～3時間程度 ※完成までには時間を要します。	人数	40名程度
	時期	通年	天候	全天候実施可能
	料金	パラフィン 1kg 2,400円 (10～15人分) ※ろうを細かくした素材 ロウソクの芯 2.5m 350円 (20～25人分) ※ごみ袋のない団体は、ご購入ください。大(45L)150円・小(30L)100円		
準備物	センターが貸し出しできるもの		団体が準備するもの (共通)	
	<input type="checkbox"/> カセットコンロ <input type="checkbox"/> 鍋 <input type="checkbox"/> お玉 <input type="checkbox"/> カッター <input type="checkbox"/> 千枚通し <input type="checkbox"/> 容器 <input type="checkbox"/> 抜き型 <input type="checkbox"/> はさみ		<input type="checkbox"/> ガスボンベ 軍手 <input type="checkbox"/> 新聞紙 <input type="checkbox"/> 紙コップなど容器 <input type="checkbox"/> 割りばし <input type="checkbox"/> 着色料 (クレヨン、粉絵具等)	
展開	1 事前 (当日までの準備) (1) キャンドルのつくり方や活動の流れを確認する。 (2) 材料や用具等の準備をする。			
	2 活動 (当日の流れ) (1) 作り方の手順等の説明、諸注意 (安全面) → センター職員が行うことができます。 (2) 「キャンドルづくり」の実施 (基本的な流れ) → 各団体が行います。 ①パラフィンを湯せんで溶かし、液体にする。 ②液体状のろうに、着色料を混ぜ、色をつける。 ③準備した容器に、割りばしを使って芯をセットする。 ④容器の中に、液体状のろうを流し込む。 ⑤完全に固まるまで、平らなところへ置いておく。 ※どんなキャンドルをつくるのかは指導者にお任せします。容器を工夫したり、色を複数使ったりすれば、オリジナリティを出すことが可能です。事前に研修者に伝え、用意させておくといいです。 ※活動後、「キャンドルのつどい」を開催し、振り返り時に自分で作ったキャンドルを灯す活動も考えられます。			
	3 事後 (片付け) (1) 不要なものや用具を片付け、活動場所を清掃する。 (2) お互いの作品を鑑賞し合い、褒め合ったり作品作りについて振り返ったりする。 (3) 用具の返却、終了の報告			
実施の留意点	○ 材料や用具等は、基本的に実施団体でご準備ください。上記、貸出物品については数に限りがありますので、ご相談ください。 ○ カセットコンロを扱います。熱したろうでの火傷等も想定されます。事前指導を行い、安全な実施をお願いします。 ○ 換気も十分に行いながら、活動を実施してください。			

C-6 キャンドル作り資料



〈貸出物品〉

キャンドル用容器:37 缶
 カセットコンロ:18台
 鍋:7 個
 おたま:23 本
 カッター:29本
 千枚通し:6本
 抜き型:各種
 ※貸出数には、限りがございます。



↑抜き型各種

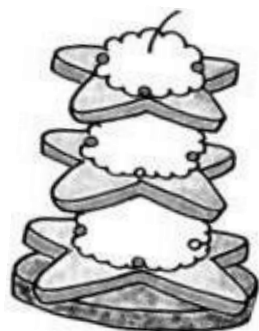
～作品例～



ブロックキャンドル



ケーキキャンドル



キューブキャンドル



ツリーキャンドル

※作成するキャンドルの種類によって、作り方や所要時間、準備物が異なりますので、事前にご相談ください。

集団宿泊活動プログラムづくりの留意点



集団宿泊活動において期待できる児童・生徒の成長

「子どもたちの力となる宿泊体験活動にしたい」と考えていませんか？

あるいは、体験活動プログラムを企画する時に「昨年と同じでいいかな」「どんなことをしたらよいか分からない」と悩んだことはありませんか。

集団宿泊活動では、日常とは異なる生活環境の中で、豊かな自然や文化に触れる体験や仲間と協力・協働しながら生活をする体験ができます。具体的な体験やかかわり合いを通して、児童・生徒は感動したり、驚いたり、また、失敗したりしながら、「なぜ」「どうして」と考えを深め、実際の生活や社会、自然の在り方について学んでいきます。五感を通して、様々なことを知る体験的な活動は、児童・生徒の思考を活性化させ、学ぶことの喜びや意欲を生み出すことにもつながります。

そのような集団宿泊活動における学びの効果を高めるためには、指導する側が「教育的効果を高める指導のポイント」をしっかりと押さえながら、計画・実施していくことが大切になります。

体験活動において成長が期待できる児童・生徒の力



教育的効果を高める指導のポイント

1 「ねらい」を明確にしましょう

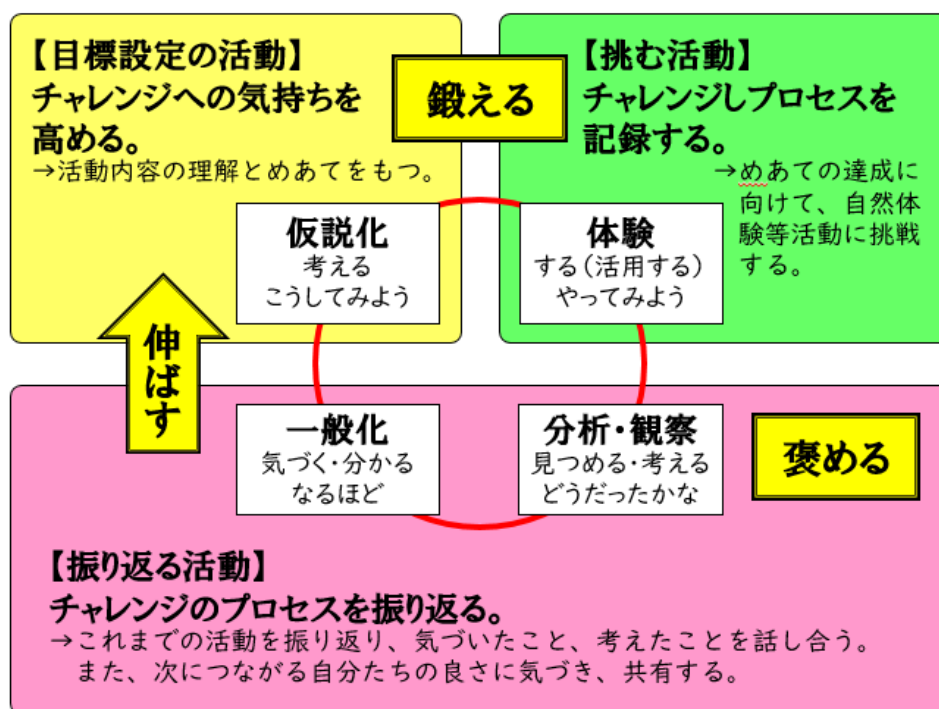
教育的効果を高めるためには、まず指導者の「思い」（伸ばしたい力や感じてほしいこと等）を整理し、「ねらい」を明確にする必要があります。言い換えると、『何のために』その活動をするのかを念頭に置き、『どのように』児童・生徒の成長を促すのかを考えるということです。「ねらい」に即した活動プログラムづくりを行い、プログラムに一貫性（ストーリー）をもたせ、効果を高めましょう。

2 「体験」から学びのある「体験活動」へ

「体験」とは、子どもたちが体全体で対象に働きかけ、かかわっていく活動のことです。「五感（見る・聞く・味わう・嗅ぐ・触れる）」を働かせたり、組み合わせたりして外界の物事や事象に働きかけ、学ぶことです。「体験活動」とは「体験を通じて何らかの学習が行われることを目的として、体験するものに対して意図的、計画的に提供される活動」を指します。つまり、「体験」の教育的効果を高め、「体験活動」にするためには、「ねらい」に沿った指導者の意図的な計画や仕掛けが必要になります。

実施する活動に対して、3つの学習過程を仕組むことが基本です。福岡県が展開している「鍛ほめ福岡メソッド」においても、3つの活動として、達成する目標を決め、活動にチャレンジする気持ちを高める〈目標設定の活動〉、目標の達成に向かって、主体的に活動・挑戦する〈挑む活動〉、活動のプロセスを振り返り、次への意欲をつなぐ〈振り返る活動〉の活動サイクルを基本的な仕組みとしています。

このサイクルを繰り返すことによって、ただ「体験」するだけではなく、「体験」と「学び」がつながり、学びのある「体験活動」へと発展していくと考えられます。また、これによって成功する体験を積み重ねた子どもたちは学び方が習慣化され、自律的に成長するための原動力となる人格的資質が育ちます。



【「鍛ほめ福岡メソッド」を関連させた体験活動サイクル図】

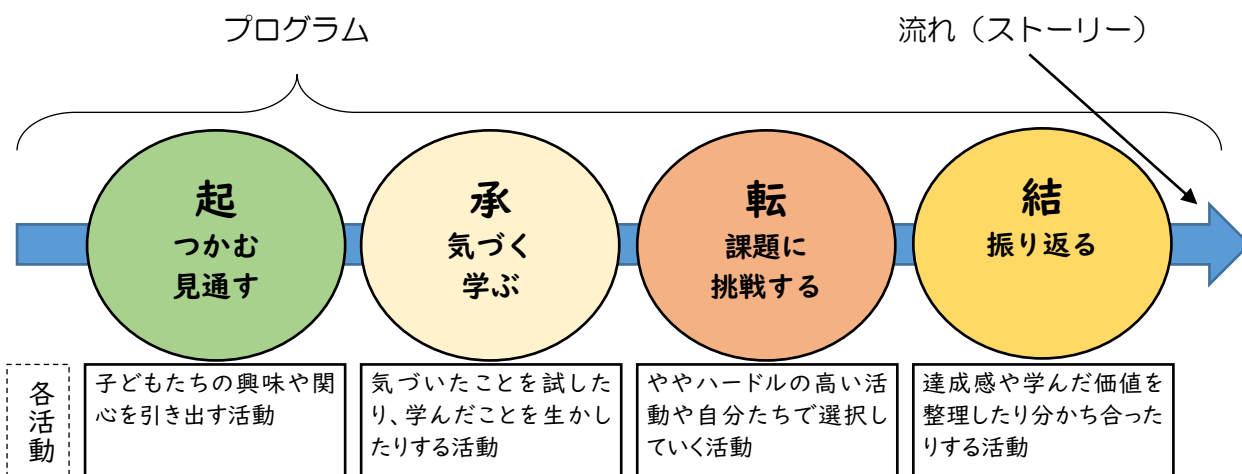
3 全体の流れ（ストーリー）を意識しましょう

集団宿泊活動や体験活動プログラムに慣れていない人は、「せっかく自然体験に来たのだから」と、あれもこれもと活動を詰め込みがちです。たくさん活動を詰め込むと、子どもたちはスケジュールをこなすことに追われ、自分で考えたり、工夫したりして問題を解決する機会を奪われてしまいます。また、忙しすぎるプログラムは疲労の蓄積や注意力の低下を招き、安全面・管理面でもリスクを高めます。

子どもたちの学びの機会を途切れさせることなく、しかも活動が進むにつれて子どもたちの学びが次の活動でも活かされ、深まっていくような活動の流れ（順序）に配慮しながらプログラム全体の構成を整えることが大切です。

プログラム全体の流れを整える手立てはいろいろ考えられますが、一例として「起承転結」という考え方があります。

【プログラムデザイン イメージ図】



このように、単に「やりたい活動」「できる活動」を並べていくのではなく、はじめに「ねらい」達成に向かう全体の流れを整えてから、流れに見合った活動を順序良く当てはめていくことが効果的なプログラムデザインのコツです。

4 「振り返る活動」を大切にしましょう

子どもたちの集団宿泊活動への意欲や気持ちを維持していくためには、「振り返る活動」が大変重要です。チャレンジの結果、目標を達成できた場合は結果だけでも褒めることができますが、達成できなかった場合は気持ちが低下してしまう可能性があります。さらに個人の能力や失敗に原因を求めてしまうのは、本当によくありません。ここで大事なのは、目標達成に向けて努力を重ねた「プロセス」を振り返り、褒めることです。

【「振り返る活動」イメージ図】



「社教センター」利用におけるプログラムデザイン

ここでは、「利用申込書」の書き方とプログラムデザインのこつを紹介します。

【利用申込書（活動計画）】書式

①

利用申込書(活動計画)

福岡県立社会教育総合センター 2021.9.21 改訂

※スタッフ配入 □減免 □食数・教材 □アレ(1) □アレ(2)

新規 変更 フリガナ
グループチャーターでお願い 団体名
 代表者
 担当者

住所 代表者 担当者 (配入する住所・連絡先の順番の方にチェックを入れてください)
 〒 TEL
 FAX
 携帯
 E-mail

利用期間 令和 年 月 日 () ~ 月 日 ()
 入・退所時刻 入所 : 退所 :

利用目的等
 利用人数
 幼児 小学生 中学生 高校生 大学生等
 入居者
 指導者 計 合計
 入居台数 大型バス 中型バス 小型バス 自家用車
 男 女
 締め置き
 送迎のみ

●活動計画(スケジュール)には、活動や場所、実施時間等の希望をご記入ください。活動場所等が他の団体と重なった場合は調整となり、変更をお願いすることがあります。
 ●荒天時の計画や入居開始時刻の希望も忘れずにご記入ください。
 ●利用・宿泊人数の変更については、利用日の10日前まで変更可能です。
 ●つどい(朝・夕)は基本的に参加をお願いします。

備考

時刻	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
食事・入居等 ができる時間	起床	つどい(15分)	退所点検(退所日 9:30~)										入浴					消灯	
1日目	晴天		朝食				昼食					夕食							宿泊人数 男 女 計 貸出希望物品
月																			
日																			
()																			
2日目	晴天		朝食				昼食					夕食							宿泊人数 男 女 計 貸出希望物品
月																			
日																			
()																			
3日目	晴天		朝食				昼食					夕食							宿泊人数 男 女 計 貸出希望物品
月																			
日																			
()																			

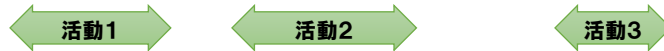
◎利用日の6週間前までに「利用申込書」「利用料金減免申請書」「食数・教材申し込み票」「食物アレルギー等調査票(様式1)」の4点を一緒に提出してください。
 ○利用日6週間前を過ぎて提出された場合、活動場所・活動時間等のご希望に添えかねる場合があります。
 ◎ご記入いただいた個人情報、当センターの規程等に基づき適切に管理し、当施設の利用に関する事務にのみ使用し、法令等に定める場合を除いて第三者に開示することはありません。
 ○送付・送付先 〒811-3501 福岡県糟屋郡篠栗町大字全出3350-2 福岡県立社会教育総合センター (TEL 092-947-3511 FAX 092-947-8029 Email gakusupo@pref.fukuoka.lg.jp)

① 利用団体の基本情報

- 「団体名」は可能な限り、「正式名称」で記入します。
- 「代表者」は、校長名や利用団体の長の氏名、「担当者」は、担任名、利用における担当者名を記入します。
- 「TEL」「FAX」「携帯」「E-mail」は、「担当者」の方の連絡先を記入します。日頃、連絡が付きやすいものを記入してください。プログラム調整時に、センター職員より連絡をさせていただきます。
- 「利用期間」は、予約した期間との相違がないように記入します。
- 「入退所時刻」は、「センター着」と「センター発」の時刻です。あくまでも予定で構いません。
- 「利用目的」は必須です。研修や合宿の目的やねらいを記入します。
- 「利用人数」は記入時のできるだけ正確な人数を記入します。しかし、その後の変更は何度でも可能です。(利用日の10日前12:00までが最終期限⇒「食数」の変更期限)
- 当日のバス、自家用車の台数も忘れずに記入します。「締め置き」「送迎のみ」の欄がありますので、ご注意ください。
- 「備考」欄には、利用についての「要望」や「質問」を記入します。特になければ、空欄で構いません。

② 活動計画

【記入例：「友情・協力」をねらいとした1泊2日キャンプのとき】



時刻	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
食事・入浴等 ができる時間	起床	つどい(15~)	朝食	退所点検(退所日 8:30~)	昼食	夕食	夕食	夕食	夕食	夕食	夕食	夕食	夕食	夕食	夕食	夕食	夕食	夕食
1日目	晴天		<input type="checkbox"/> 屋内 <input type="checkbox"/> 野炊	入所事務 入所式	スコア ビンゴ	<input type="checkbox"/> 屋内 <input type="checkbox"/> 野炊	スコアビンゴ OG	野外炊飯 ○人×△G、△人×○G	<input type="checkbox"/> 屋内 <input checked="" type="checkbox"/> 野炊	キャンプファイヤー	入浴 就寝準備							
場所																		
2日目	晴天		<input type="checkbox"/> 屋内 <input checked="" type="checkbox"/> 野炊	退所 点検	フォトラリー Aコース△G、Bコース○G	<input type="checkbox"/> 屋内 <input checked="" type="checkbox"/> 野炊	フォト ラリー	振り返り 退所式	<input type="checkbox"/> 屋内 <input type="checkbox"/> 野炊									
場所																		
3日目	晴天		<input type="checkbox"/> 屋内 <input type="checkbox"/> 野炊		仲間づくりプログラム OG	<input type="checkbox"/> 屋内 <input type="checkbox"/> 野炊	仲間 づくり		<input type="checkbox"/> 屋内 <input type="checkbox"/> 野炊									
場所																		

(1) 基本事項

- 当センターで実施する活動や研修は、学校や団体の「自主展開」が基本です。
- 当センターには、全ての利用団体共通の時間帯があります。お互いに気持ちよく過ごすために、順守をお願いします。

午前	午後	夕
「起床」 6:30	「昼食」	「夕食」
「朝のつどい」 7:15~	11:30~13:00の間	17:30~19:00の間
「朝食」	「代表者会議」 16:30~	「入浴」
7:30~9:00の間	※担当者1名以上	17:30~22:00の間
「退所点検」 8:30~	「夕べのつどい」 17:15~	「消灯」 22:30

- 活動可能な時間については、一日を3つの時間帯に分けて考えます。基本的には…、
「活動1」⇒午前 9:00~12:00 / 「活動2」⇒午後13:00~16:30
「活動3」⇒午後19:00~21:00 となります。
- 「活動資料」にあるセンターが紹介する活動については、用具等の準備、活動前の説明等は支援します。用具準備のため「人数×グループ数」を記入が必要です。
- 活動と活動の間には、線を引きます。
- 「入所(到着)」「退所(出発)」を表す線は、「太線」で表します。
- 「入所」と「退所」は、9:00~16:30の間で設定します。
- 活動場所は他団体の活動も含めた調整となりますが、利用希望がある場合は記入します。
- 「食事」欄(朝・昼・夕)の該当する口にチェック(シ)を記入します。野外炊飯食材やお弁当注文のときは、「メニュー名」も忘れずに記入します。
- 「入浴時間」も他団体との調整となりますが、「希望時間」を記入します。
- 「貸出希望物品」も忘れずに記入します。
- 宿泊室への入室可能な時間は、清掃や整備の都合上、午後からとなります。

野外活動中の安全対策

一 事故を未然に防いで楽しい活動にしましょう 一

野外活動は、自然の中での活動のため、安全上の注意を怠ると大きな事故につながりかねません。安全管理対策をしっかりと行いましょう。

基本的な考え方

- 1) 余裕のない活動計画では、参加者が疲労や注意力不足の状態となり、事故やケガにつながります。無理のない計画を立てましょう。
- 2) 下見や施設職員との事前打ち合わせは必ず行い、可能な限り危険を想定した、安全・安心な活動に努めましょう。 そのために引率者間の連携・共通理解が大切です。
- 3) 子どもたちにとって野外の活動は、危険を予知したり回避するための能力を身につけたりする絶好の機会です。「危険だからやめなさい」ではなく、どこがどのように危険なのか、どうしたら危険を回避できるのかを考える機会をつくり、自分の身は自分で守る意識を持たせましょう。

危険な要素

- 1) 動植物
毒ヘビ、ハチ、ムカデ、マダニ、ハゼ、ウルシなど
ハチやハゼが多いポイント（P2にあります）※ポイント以外にも出現あり
- 2) 活動技術・地理的条件
なれない自然道で転ぶ、足をくじく、道に迷う、急斜面、岩場、狭い山道など
- 3) 用具の活動技術
ナタやナイフによる切り傷、野外炊飯やキャンプファイヤーでのやけどなど
- 4) 指導者側の過失
無理な計画、下見の未実施、引率者間の共通理解不足など

事前にしておくこと

- 1) 綿密な計画立案及び安全上のチェック
- 2) 下見の実施と施設職員との打ち合わせ
* 下見のポイント
〔 コース及びエリアの確認、想定される危険と対処方法、引率者の配置
緊急車両の手配と輸送経路の確認、医療機関の確認 〕
- 3) 救急医薬品の準備 装備の消費期限も確認しましょう
* 救急セット（例）
〔 傷口を洗い流す水（ペットボトル）、体温計、消毒薬、絆創膏、三角巾、包帯、ガーゼ、サージカルテープ（ガーゼを止めるテープ）、湿布、生理用ナプキン、とげ抜き、虫よけ、抗ヒスタミン軟膏（かゆみ止め）、テーピングテープなど。※使用期限も確認しましょう。 〕
- 4) 参加者への連絡
常備薬の持参、活動に応じた服装の着用（帽子、長袖・長ズボン、スズメバチ対策として白っぽい服装）、保護者の緊急連絡先の把握

事故や傷病者が出たら

慌てずに周囲の状況や事故者の様子を把握し、冷静な判断をしましょう。状況に応じては、各団体の判断で救急車を要請してください。また、事故対応後、事故の状況を社会教育総合センター（TEL 092-947-3511）にお知らせください。

『スズメバチ』・『マダニ』に注意！

スズメバチに刺されないため

スズメバチは春先から秋（9月がピーク）にかけて多く発生します。刺されないために、次のことを注意してください。

- きずなの森（裏山）、米の山、若杉山、樹芸の森に入るときは、白っぽい服装にする
- 帽子をかぶる、首のまわりにタオルを巻くなど首や顔・頭を保護する
- きつい香水はつけない
- スズメバチが飛んできたら、騒がずにしゃがんで体勢を低くし、飛び去るのを待ち、速やかにその場を離れる
- コースを外れてしげみに入らない（どこに巣があるか分からない）

スズメバチに刺されたときの対応



- ① 針が残っていれば抜く
- ② 水で刺傷部のまわりを洗い流す
- ③ 保冷剤や氷で冷却する
- ④ 刺傷部の軽い腫脹や発赤程度であれば、各団体で病院へ連れて行く

最寄の病院：篠栗病院（092-947-0711）／篠栗町大字田中1-10-1

* ただし下記の症状が見られたら、救急車を要請してください！

アナフィラキシーショック

- 意識消失
 - 呼吸困難
 - 血圧低下（脈が低い）
- 人工呼吸と心臓マッサージ実施
(AEDは第1事務室にあります)

— 以下の症状も上記の症状へ移行する可能性があり、注意が必要です —

- 全身にじんましん蕁麻疹やふしゅ浮腫（むくみ）が見られる
- 激しい下痢、嘔吐、頭痛

→ 以前にスズメバチに刺されたことがある人、アレルギー体質の人は1時間以内（早ければ10分以内）に上記の症状が出現することが多い。

また、このような症状が出た場合には、自力歩行せずに早急に医療機関へ搬送してください。

マダニによる感染症の注意

- 森林や草むらなど、マダニが多い場所で活動する際には虫除けスプレーを使いましょう。また、長袖、長ズボン、足を完全に覆う靴を着用し、なるべく肌の露出を少なくしましょう。
- 活動中、体や衣服にマダニが付着していないか確認しましょう。
- 吸血中のマダニに気がいたら自分で取らずに受診しましょう。
- 森林や草むらなどで活動後、発熱や下痢、嘔吐などの症状が現れたら、病院で受診しましょう。

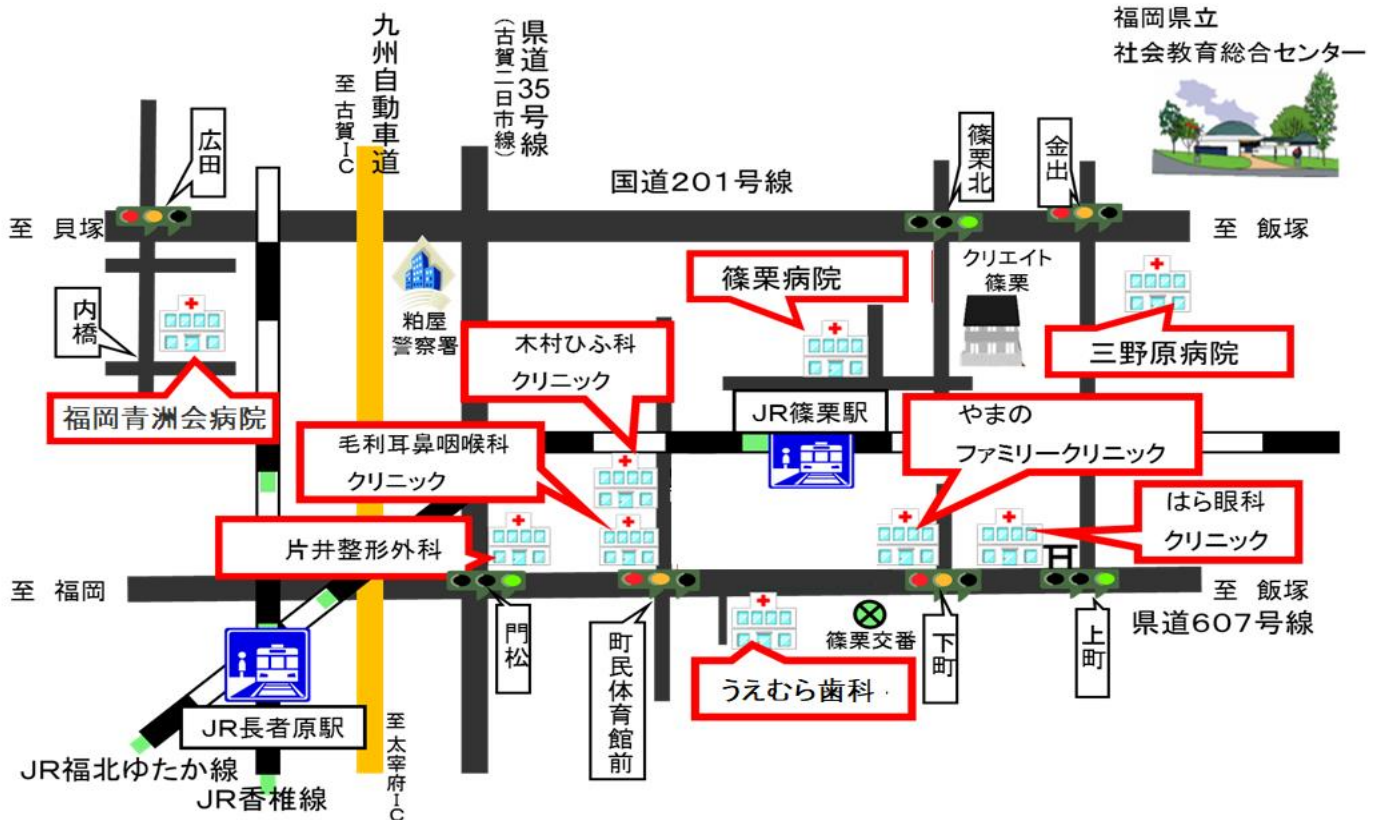


病院案内図

※略図のため、病院・駅等の位置関係と距離は比例していません。

※社会教育総合センターから最寄りの病院のみ載せています。詳しい案内図については、地図アプリ等をご活用ください。

※病院受診を行う際は、第1事務室職員にご連絡ください。



福岡県救急医療情報センター (24時間病院紹介) 092-471-0099

※夜間や日曜・祝日はまず上記へ連絡してください。

診療	病院名	受付時間	月 火 水 木 金 土 日 祝							電話番号	住所	備考	
			月	火	水	木	金	土	日				祝
総合	篠栗病院	9:00~17:00	○	○	○	○	○	▲	×	×	092-947-0711	〒811-2416 篠栗町田中1-10-1	▲9:00~12:00 小児不可・ママシ血清有
	福岡青洲会病院	8:40~11:30 13:00~16:30	○	○	○	○	○	○	×	×	092-939-0010	〒811-2316 粕屋町長者原西4-11-8	
整形外科 内科	片井整形外科内科病院	9:00~12:30	○	○	○	○	○	○	×	×	092-938-4860	〒811-2316 粕屋町大隈132-1	※土PM、日、祝は急患のみ受付
		13:30~17:30	○	○	○	○	○	×	×	×			
内科	三野原病院	8:30~17:00	○	○	○	○	○	▲	×	×	092-947-0040	〒811-2402 篠栗町金出3553	▲8:30~12:00 小児不可
内科 小児科	やまのファミリー クリニック	8:00~12:30	○	○	○	○	○	○	×	×	092-947-0310	〒811-2417 篠栗町中央1-5-24	
		14:00~18:00	○	○	○	×	○	×	×	×			
眼科	はら眼科クリニック	9:00~12:00	○	○	○	○	○	○	×	×	092-957-4141	〒811-2405 篠栗町篠栗4915-2	
		14:00~17:30	○	手術	○	×	○	×	×	×			
歯科	うえむら歯科医院	9:00~13:00	○	○	○	○	○	○	×	×	092-947-6990	〒811-2419 篠栗町庄2-9-16	
		14:00~19:00	○	○	○	○	○	×	×	×			
皮膚科	木村皮ふ科 クリニック	9:00~12:30	○	○	○	○	○	▲	×	×	092-957-4129	〒811-2413 篠栗町尾仲510-1	▲9:00~13:30
		14:00~18:00	○	○	×	○	○	×	×	×			
耳鼻咽喉科	毛利耳鼻咽喉科 クリニック	9:00~12:30	○	○	○	○	○	○	×	×	092-931-4187	〒811-2413 篠栗町尾仲513-1	▲14:00~18:00
		14:30~18:30	○	○	×	○	○	▲	×	×			
内科 小児科	粕屋中南部休日診療所	9:00~12:00	×	×	×	×	×	×	○	○	092-652-3119	〒811-2501 久山町大字久原3168-1	
		13:00~17:00	×	×	×	×	×	×	○	○			
内科 小児科	福岡市急患診療センター	19:30~6:30	○	○	○	○	○	▲	◎	◎	092-847-1099	〒814-0001 福岡市早良区百道浜1-6-9	▲内科19:00~7:30 ▲小児科17:00~7:30 ◎9:00~7:30

○教材等価格表（令和8年3月25日現在）

2階 売店（レストラン前）で取り扱っています。

「食数・教材申込票」による「事前注文」での販売となります。ご了承ください。

品名(内容・量・備考)	単価(円)	品名(内容・量・備考)	単価(円)
キャンプファイヤーセット (薪、灯油、枕木、衣装等貸出含む)	3700	パラフィン（ロウソクの素） (1kg・10~15人分)	2400
キャンドルのつどいセット (ロウソク、燭台、衣装等貸出含む)	1000	ロウソクの芯 (2.5m・20~25人分)	350
古代ペンダントセット (高ろう石、紙やすり2種、ひも)	350	焼き杉セット (杉板、ヒートン、やすり、ひも)	320
プラホビー用プラ板 (B4判1枚・4~6人分)	190	木いホルダーセット (丸太、紙やすり、ひも)	150
プラホビー用Gリング (キーホルダ金具・1つ)	90	ラミネートフィルム (はがき判・1枚)	50
ガスボンベ（1本）	240	ラミネートフィルム (定期券判・1枚)	40
薪（1束）	480	もえるごみ袋（大 45L・1枚）	150
炭（3kg）	800	もえるごみ袋（小 30L・1枚）	100
炭（6kg）	1300	もえないごみ袋（45L・1枚）	15
		空き缶・空き瓶用ごみ袋（45L・1枚）	15
		ペットボトル用ごみ袋（45L・1枚）	15

◎料金は税込です。単価につきましては変更の場合もございますので、あらかじめお問い合わせください。

☆キャンドルのつどい・古代ペンダント・焼き杉・プラホビー・木いホルダーを荒雨天プログラムとして計画し、当日が晴天のために実施しない場合、返品（キャンセル）することができます。それ以外の教材については返品ができません。

☆野外炊飯活動で使う薪や炭は、レストランで食材を注文された場合、食材費に含まれています（薪はグループに1束、炭は人数による）。上記は「単品」または、「追加」注文時の価格です。

