
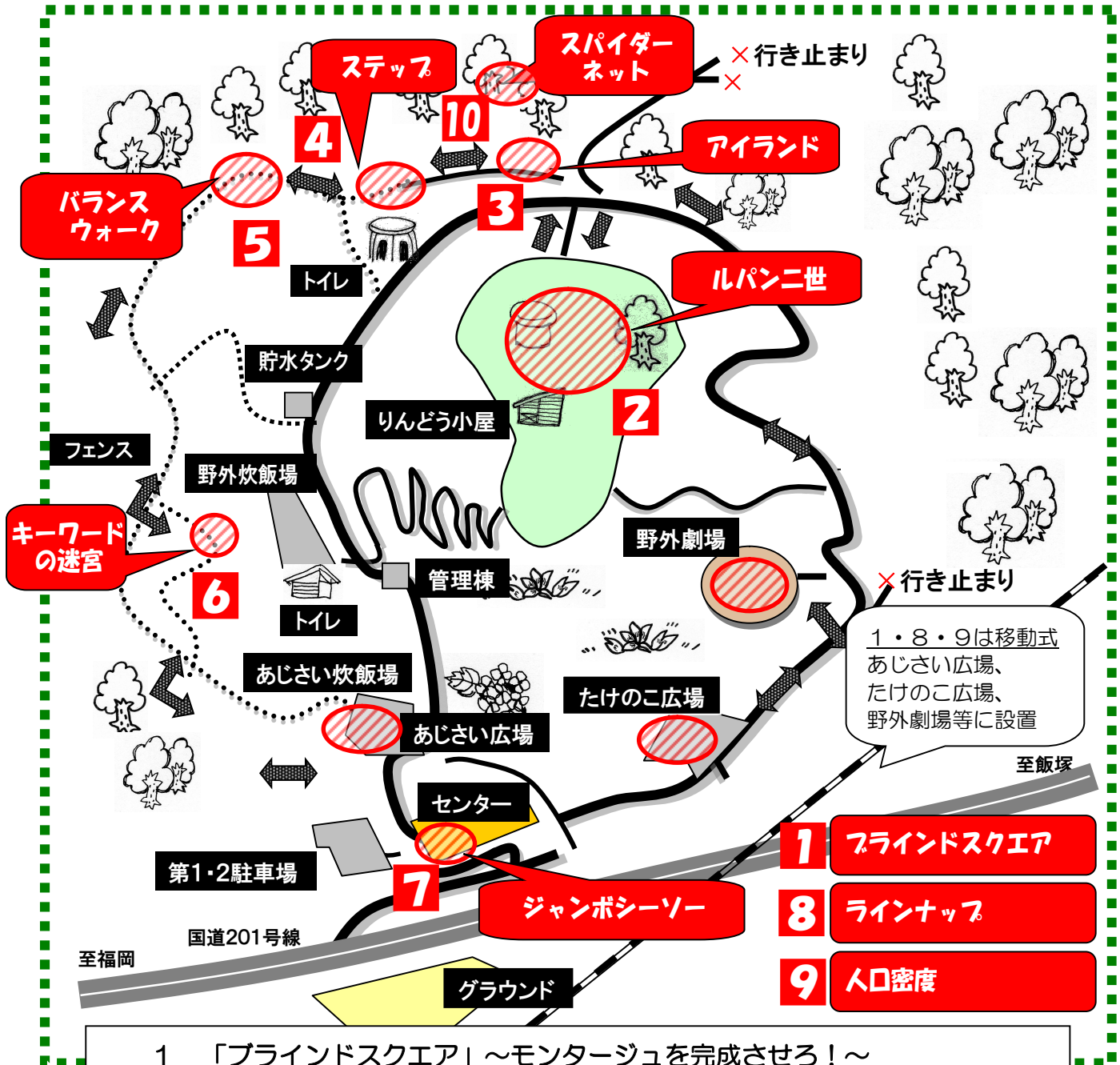


F-9 きずなの森プログラム

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	 きずなの森 H P 詳細へ
	○		◎	◎	
	歴史文化に親しむ		知識	創意・工夫	
				○	
条 件	場所	きずなの森（裏山）、センター周辺		対象	小学生以上
	時間	1.5～4 時間程度 ※計画内容により変動		人数	100 名程度まで可能 ※活動数と同数の指導者は必要
	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"/> きずなの森道具（活動によって） <input type="checkbox"/> 〈データ資料〉振り返りシート			<input type="checkbox"/> 水筒 <input type="checkbox"/> タオル <input type="checkbox"/> 帽子 軍手 <input type="checkbox"/> 救急セット	
展 開	※詳細は別冊「きずなの森実施マニュアル」を参照ください。				
	<div><div><div>1 事前（当日までの準備）</div><div><div>(1) 主旨やルールを把握する。</div><div>(2) 事前踏査（下見）を行う。</div><div>(3) コースや実施方法を決定する。</div><div>(4) 活動グループの組み分けを行う。</div></div><div>2 活動（当日の流れ）</div><div><div>(1) センター職員と指導者で活動場所の設営を行う。</div><div>(2) 活動全体の概要、主旨の説明、スタート場所の確認</div><div>(3) 各グループ、各スタート場所への移動</div><div>(4) 「きずなの森プログラム」の実施</div><div>〈各アクティビティの流れ（めやす時間）〉※20 分間設定のとき</div><div><div>①アクティビティのルールの確認（1 分）</div><div>②試技（必要に応じて）（4 分）</div><div>③目標設定の時間、作戦の確認（5 分）</div><div>④挑戦する時間（7 分）</div><div>⑤振り返る時間（3 分）</div></div><div>(5) 全ての活動を終えたら、集合場所へ移動する。</div></div><div>3 事後（片付け）</div><div><div>(1) 人員の確認、健康チェック</div><div>(2) 道具の撤収、返却、終了の報告</div></div><div>→撤収については、支援します。お声かけください。</div><div>※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。</div></div><div>職員との打合せ、相談は随時受け付けています。本活動については、活動の特性から数回の打合せを要します。ご理解のほどよろしくお願いします。</div></div>				
実施の留意点	<div><div>○ 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。</div><div>○ 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。</div></div>				

きずなの森



- 1 「フラインドスクエア」～モンタージュを完成させろ！～
- 2 「ルパン二世」～時限爆弾を撤去せよ！～
- 3 「アイランド」～3つの島を征服せよ！～
- 4 「ステップ」～ボルタリングを克服せよ！～
- 5 「バランスウォーク」～バランス保って渡りきれ！～
- 6 「キーワードの迷宮」～迷路から脱出せよ！～
- 7 「ジャンボシーソー」～心を合わせて入れ替われ！～
- 8 「ラインナップ」～知恵をしぼって並び替われ！～
- 9 「人口密度」～仲間を信頼して島へとびのれ！
- 10 「スパイダーネット」～力を合わせてくぐり抜けろ！～

「鍛ほめ福岡メソッド」推進プログラム

「きずなの森」 実施マニュアル

福岡県立社会教育総合センター
学習サポート室

Ⅰ 実施要項

(1) 活動のねらい

センター内に設置された複数の課題解決型（イニシアチブ）アクティビティに、グループで挑戦することを通して、主体性や協調性、社会性、思いやりの心等を育み、チーム内のつながり（団結力、協働）をより強いものにすること、また、チャレンジ精神や困難に立ち向かう心を伸ばすことをねらいとする。

※単なるフィールドアスレチックではありません。



Ⅰ 実施要項

(2) 活動場所 及び 集合場所

活動場所	きずなの森（センター裏山）、玄関前広場、たけのこ広場、あじさい広場 〈荒雨天時〉体育館、プレイホール、講堂、研修室 等
集合場所 (説明場所)	たけのこ広場、あじさい広場、体育館 等

(3) 活動人数、グループ編成、及び 必要人員

活動人数	5人～100人（1団体あたり）
グループ編成	1グループ 6～8人が望ましい。※最小5人、最大10人
必要人員 (先生・指導者)	各アクティビティに1名ずつ、必要になります。（評価者として）

(4) 活動時間

1時間30分～4時間 ※各アクティビティ20分間（移動時間含む）

※団体の活動時間に応じて、対応可能です。

※実施アクティビティの数によっても変わります。

1 実施要項

(5) 実施に関する注意事項

- ① 実施される学校の先生、団体の指導者、保護者の皆様が本プログラムの主旨やねらい、ルールをしっかりと理解いただいた上で実施していただくことが必要であること。
※詳細な下見や打ち合わせが必要
- ② 本プログラムは、単に「課題が解決できたか」や「解決時間が早い、遅い」等によって競うものではないこと。**グループで協力し、話し合いながら課題解決に取り組んでいるかどうか**を評価の中心とすること。
〈評価の視点〉・グループ全員の意見が大切にされているか
・グループ全員で課題解決に取り組んでいるか
・困っている仲間への配慮がされているか
・最後まであきらめずにチャレンジできたか
- ③ 活動終了後に必ず「振り返る活動」を設定し、「良かった点」「気づいた点」を話し合わせる。チャレンジの結果にかかわらず、前向きな振り返りになるように、声かけや支援を行うこと。
例：〈チャレンジ成功時〉「成功の理由は何だと思えますか」
〈チャレンジ失敗時〉「どんなことに気をつければ、成功につながると思えますか」

1 実施要項

(5) 実施に関する注意事項

- ④ 設定されている時間を必ず守ること。
〈アクティビティ 基本の流れ（20分間）〉

移動	時間	1～3分	5～7分	7分	5分	移動
	活動内容	説明を聞く	試技（※1） 目標設定の活動 （作戦タイム含む）	挑戦する活動 （※2）	振り返る活動 （評価）	

※1 試技は必要に応じて実施する。その場合は、説明の時間等で調整すること

※2 仮に時間内に課題が解決できなくても終了し、「振り返る活動」を行い、次の活動に遅れないように移動を促すこと

- ⑤ 活動にあたっては、安全に実施できるように声かけ、支援を行うこと。また、事前に注意する箇所等の確認を行うこと。

2 アクティビティの内容

(1) 「きずなの森」アクティビティ一覧

活動名	活動内容概要	準備する物	活動名	活動内容概要	準備する物
1 ブラインドスクエア ※屋内実施可能	1.5m程度のロープを全員が目隠しをした状態で持ち、設定された図形（正方形や正三角形等）づくりに挑戦する。5分間の作戦タイムの中で、役割分担や実施方法等の共通理解を図っておくことが重要である。	・ストップウォッチ ・ロープ（1.5m） ・目隠し	6 キーワードの迷宮 （きずなの森常設）	チームで協力して、迷路の途中に隠されているキーワードを集めながら、設定時間内に迷路を抜け、集めたキーワードをつなげ言葉を探し出すゲーム。チーム全員で協力することが課題解決への早速となる。	・ストップウォッチ ・キーワード
2 ルパン二世	全員に配布されるヒントカードをもとに、制限時間が過ぎている地図と小屋のカギを探し出し、制限時間内に制限時間を撤去する。リーダーがヒントカードをとりまとめ、的確に指示を出せるかどうか成功のカギとなる。	・ストップウォッチ ・ヒントカード ・カギ及び制限時間	7 ジャンボシーソー ※屋内実施要相談	チームで二手に分かれてシーソーに乗り、所定の位置につく。そこから、シーソーの端が地面に着かないようにうまくバランスをとりながら位置を入れ替わるゲーム。声掛けと呼吸を合わせた動きが成功の鍵となる。	・ストップウォッチ ・ジャンボシーソー
3 アイランド	長短2枚の板を使って、島から島へ渡っていくゲーム。2枚の板は地面（海）に着けることはできない。途中で失敗すればやり直し。未知の結果と橋を渡る順番が成功を左右する。	・ストップウォッチ ・橋となる板（2枚）	8 ラインナップ ※屋内実施可能	チーム全員が平均台に1列で並んで乗る。そこから、地面に落ちないように「誕生日順」などの課題に沿って指定された方向から並び替える。入れ替わりの方法を身体的特徴に合わせて見つけ出すことが重要である。	・ストップウォッチ ・平均台
4 ステップ （きずなの森常設）	個人に設定された色のステップ（丸太）の上を制限時間内に渡りきるゲーム。ステップは難易度（低・中・高）に応じて色分けされている。他者への補助と作戦タイム、色の振り分けが課題解決のカギとなる。	・ストップウォッチ	9 人口密度 ※屋内実施可能	スタート台から小島（約50cm四方の台）へ1人ずつ乗り移っていく。全員が乗り移って10秒間地面に落ちなければ成功。乗り移る順番や立ち位置などが成功への鍵となる。	・ストップウォッチ ・人口密度専用器具
5 バランスウォーク ※屋内実施要相談	バランスを取りながら、木と木の間に張られている幅5cmのストラップライン上を渡っていくゲーム。極度の緊張感と戦いとなる。補助者の協力とチームの声掛けが欠かせない。	・ストップウォッチ ・ストラップライン	10 スパイダーネット （きずなの森常設）	木と木の間にクモの巣のように張り巡らされたロープの網を1人ずつ通り抜けていく。通り抜ける箇所は難易度に応じて得点がある。1人では通り抜けることはできないので、チームの協力が目標得点へ達する鍵である。	・ストップウォッチ ・ブルーシート

2 アクティビティの内容

(2) 「なかまづくりプログラム（室内実施可）」アクティビティ一覧

活動名	活動内容概要	準備する物	活動名	活動内容概要	準備する物
1 キーパンチ	コートに広げられた1～30の数字プレートに、グループの仲間と協力して、順序良くタッチしていく。目標となる数字（ゴール）はグループで設定可能。誰がどの順番でタッチしていくかなど作戦を立てることが、目標達成のカギとなる。	・キーパンチ （1～30の数字プレート） ・ストップウォッチ	6 ヘリウムフープ	グループの仲間と輪をつくり、全員の手の人差し指に集めたフープを気持ちに合わせて下に降ろす。誰の指からも離れることなく、フープを下に降ろすことが目標となる。グループ間の呼吸が成功のカギとなる。	・フープ
2 パイプライン	制限時間内にグループ全員でパイプをつなぎ、玉をゴールまで運ぶ。何個運ぶか（ゴール）は、グループで設定可能。どのようにパイプをつなぐかグループ間の声かけが成功のカギとなる。	・ストップウォッチ ・玉 ・パイプ ・バケツ	7 グループワーク① 「ぼくの座席はどこ？」	班員の持っている情報を口頭で出し合い、リーダーを中心に空席の座席表を完成させるグループワーク。制限時間内に正確に座席表を完成させることが目標となる。情報をいかに伝えつなげていくかが成功のカギとなる。	・指示書 ・解客用紙 ・マジックペン
3 フープリレー	グループの仲間と手をつないで輪をつくり、スタートの人の腕にかかっているフープを手を離さずに一周させる。一周の速さを目標とするチャレンジ。どのようにフープを送るか、グループ間の声かけが成功のカギとなる。	・フープ ・ストップウォッチ	8 グループワーク② 「コピーは見た！」	班員が見たある図形の情報を口頭で伝え合い、リーダーを中心に作図していくグループワーク。制限時間内にできるだけ正確に図形を完成させることが目標となる。情報をいかに伝え、つなげていくかが成功のカギとなる。	・見本の図形 ・解客用紙 ・マジックペン
4 インパルス	グループの仲間と輪をつくり、スタートの人から次の人へと拍手をつなぎ、一周する。最後の人が拍手したときの速さを記録し、速さを目標とするチャレンジ。グループ間の呼吸と声かけが成功のカギとなる。	・ストップウォッチ			
5 ビート	グループの仲間と輪をつくり、みんなで気持ちを合わせて、決められたリズム打ちをする。リズム打ちを始めてから終わりまでミスなく終えることが目標となる。グループ間の呼吸と声かけが成功のカギとなる。	（特になし）			

3 実施例

① 「きずなの森」基本の流れ

〈8人×6グループ／指導者6名の場合〉

※活動にかかる時間は推奨時間



- 本館～裏山間の移動を考慮し、2か所に分かれて活動する。
- 指導者は各活動に1名ずつファシリテーターとして配置する。
- まず、裏山で3つの活動、本館周辺で3つの活動を行い、それぞれ終えたら入れ替わり、残りの3つの活動を実施する。

3 実施例

② 「きずなの森」

〈8人×5グループ／指導者6名の場合〉

※活動にかかる時間は推奨時間

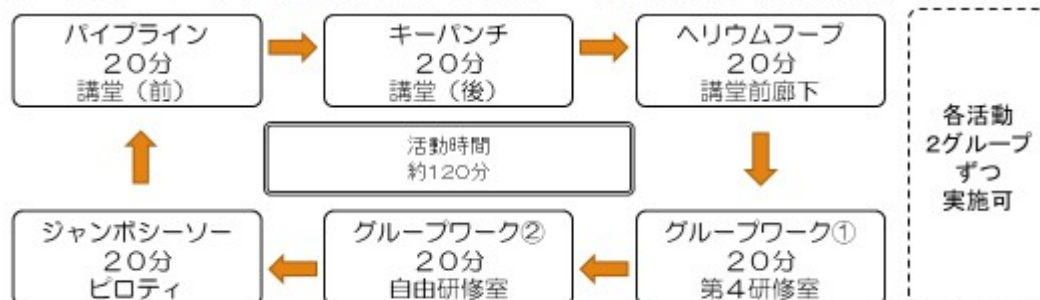


- 本館～裏山間の移動を考慮し、2か所に分かれて活動する。
- 指導者は各活動に1名ずつファシリテーターとして配置する。ミニレクリエーション係1名を配置。
- まず、裏山で3つの活動、本館周辺で2つの活動を行い、それぞれ終えたら入れ替わり、残りの活動を実施する。前半に本館周辺で活動した班は早めの移動となるが、裏山トイレ付近広場でミニレクリエーションを行い、時間を調整するとよい。

3 実施例

③「なかまづくりプログラム（館内実施）」 〈8人×12グループ／指導者6名の場合〉

※活動にかかる時間は推奨時間



- 場所については、要相談。講堂、体育館、プレイホール、研修室等から調整して実施する。
- 指導者は各活動に1名ずつファシリテーターとして配置する。
- 館内のため、移動時間を短縮して実施することが可能。ジャンボシーソーのみ、ピロティ（館外）での実施。

◎ おわりに

「きずなの森」は、「フィールドアスレチック」では**ありません**。

本紙の「（1）活動のねらい」にも示すよう、グループで挑戦することを通して、グループ、学級、チーム内のつながりや団結力を高めることをねらいとした「仲間づくり」のための活動場所です。

「きずなの森」での体験活動を通して、まずは、子どもたちが仲間と共に目標に向かってチャレンジすることの楽しさを感じてほしいと思っています。

そのことが、それぞれの学級やチームでの日頃の活動とつながり、絆を深めることにつながると考えています。

「きずなの森」プログラムの主旨や方法をしっかりとご理解いただいた上での実施をお願いいたします。

