

---

# 第5章

## 環境学習アクティビティ集

- アクティビティ集の使い方
- つながりを見つけよう
- はじめまして
- 大きくなあれ！
- サウンドマップ
- フィール・オブ・カラー
- 生きものパントマイム
- 気になる木
- マインド・クロッキー
- たずね鳥をさがせ
- HAIK・ハイク
- カモフラージュ
- 五感モニタージュ
- 欲しいもの・必要なもの
- 自然観察・ビンゴ
- ゴミ・ビンゴ
- 地球へのザンゲ
- ノアの方舟
- スパイダー・ウェブ
- 宇宙船地球号
- ナイトハイク
- ひとかけらの森
- 森のシェルター作り
- 町のおもしろ探検隊
- わたしのサイクル
- 限られた資源
- サイレント・スプリング
- みんなの池
- 誰が川を汚したの？

---

---

## アクティビティ集の使い方

- アクティビティはプログラムではなく、プログラムを構成する個々の活動です。組み立て方は2章（センス）3章（場とネットワーク）4章（組み立て方）を参考にあなたが考えてください。同じアクティビティを使っても、組み立て方によって全く別のプログラムとなります。個別のアクティビティに、どんなスピリットを吹き込み展開するかは、あなた自身の問題です。
- 記載されている時間は、あくまでも目安にすぎません。自分で組み立てようとするプログラムに合わせて、じっくり取り組みたいと思えば長めに、軽く流したり、つなぎとして用いたいのであれば短時間に……というように、自由な発想で組んでみましょう。
- もちろん、この記載どおりの進行でもかまいませんが、スタッフの人手や参加者の要求度に合わせて手直しをすることで、さらに可能性を広げることができます。
- 体を使ったアクティビティと平行して、イメージーションを広げるための知識も、適宜提供していくとよいでしょう。情報源としては、県の「ふるさと千葉環境プラン」、環境部環境政策課の「環境とわたしたち」などの副読本をはじめとして、各種分野の専門家が千葉県には揃っています。資料編P.161などを参考にアクセスしてみてくださいはいかがでしょうか。
- 学習的な要素にポイントをおいたアクティビティは、生涯学習部社会教育課で発行の「地域に学ぶエコプログラム」に掲載されているので、ぜひお問い合わせください（資料編P.161参照）
- 最後にもうひとつ。プログラムを展開するにあたっては、このテキストを読むだけでは不十分だということも、覚えておいてください。環境学習は、基本的には“ひと対ひと”で伝えあうもの。ペーパーにのせてしまうと微妙なニュアンスまでは伝わりませんし、個々への説明も不十分……どうしても限界が生じます。ですからできるだけ時間をつくって、環境学習のワークショップに参加することをおすすめします。腑に落ちなかったことが、案外簡単なワークで解決されることもあることでしょう。千葉県環境政策部ではこうしたワークショップを年何回も行なっていますし、アンテナを伸ばすと、結構いろいろな機会が見つかると思います。ワークショップを体験して、直接あなたの心で受け止めてから、周りの人に伝えてもらえたらそれがベストだと思います。プログラムの展開は、人のためにやるのではなくあなた自身の成長のため。“イキイキとした暮らし”を実現できるかは、あなたの行動次第なのです。

## つながりをみつけよう

### ねらい：

- いろいろなものはつながりあって成り立っていることを身体で感じとる。
- 身体接触を伴った課題達成を通じて、参加者同志の関係を柔軟なものにする。

対象年齢：4才以上

人数：6～20人／グループ

時間・時間帯：20～40分・日中

場所：野外・室内どちらでも可

必要なもの：特になし

キーワード：つながり、関係、課題達成

### すすめかた：

- 1) イメージをふくらませて、森の中にあるものや、森で暮らしているものを、各自1つずつあげてもらおう。
- 2) ひとりずつ順番に、今言ったものを身体で表現してもらおう。
- 3) どんなものが森にあるかを全員が認識したら、ルールの説明をする。
  - ・関係のあるもの同志で手をつなぐ。
  - ・隣りの人と手をつないではいけない。
  - ・右手は左手に、左手は右手につなぐ。
  - ・右手と左手を同じ人とつないではいけない。
- 4) まず初めのひとり（誰でも可）に名乗りを上げてもらい、その人（演じているもの）と関係があると思う人は、手を上げる。
- 5) 自分の役を言い、どうして関係があるのか、それぞれの理由を言ってもらおう。
- 6) 名乗り出た人は、自分に最も関係があると思った人と左右の手をつなぐ。
- 7) 今度は、そのつながれた人と関係があると思う人が、同じように名前と理由を言い、選ばれた人が手をつなぐ。こうして全員が、何らかの理由で両手をつなぐ。
- 8) その状態から、そのまま手を離さずに、からまった腕をほどいていく（手を持ち変えることは可）。
- 9) 腕がほぐれて、ひとつの輪になったら拍手。感想を話しあう。



### 指導上の工夫・留意点：

- ここでは森をとりあげましたが、場所の設定はその時のテーマ、実施場所によって、ふさわしいものを選びましょう。
- 輪をといっていくうちによじれてきた腕は、手を持ち変えさせてあげます。
- 時間の都合がつかない時は、適当な位置で手を離し、都合のいい位置で手を組み直させます。
- ほとんどの場合、1つの輪が完成するので、（時々2つの輪が交差することがある）、時間の都合がつかなくなれば最後まで挑戦させてあげましょう。

# はじめまして

## ねらい：

- 会話のきっかけを与えると共に、相手への理解を深める。
- インタビューすることによって、自分の暮らしを振り返りを促す。
- 周囲の環境に対して、意識化させる。

対象年齢：小学校低学年～

人数：10人程度以上

時間・時間帯：20～30分・いつでも

場所：ある程度の広さのある平地、室内でも可

必要なもの：質問カード、えんぴつ

キーワード：コミュニケーション、自己表現  
きっかけづくり

## すすめかた：

- 1) 質問カードを各自に配布する。
- 2) ルールの説明をする。
  - ・近くの人と2人1組になり、「はじめまして」の挨拶。握手をしてスタート。
  - ・どちらか一方が、相手に質問項目のうち1つを選んでインタビューをする。
  - ・もらった答えと相手の名前を、項目の右隣のスペースに書き込む。
  - ・役割を交替して再スタート。先ほど質問に答えた人が、項目を選んで質問する。
  - ・答えと名前の記入ができたなら、お礼の握手をして別れる。
  - ・新しい相手を探し、握手をして前回と同様に質問をしあう。次々と相手を変える。
- 3) 質問は10項目あるので、少なくとも10人と話ができる。早く空白を埋めることではなく、お互いにいろいろな話を交換することが目的であることを伝える。したがって質問は事務的な受け答えではなく、なるべく会話をひろげるようにすすめる。
- 4) 「はじめ」の合図をして開始。ほぼ全員がインタビューを終えた頃に「おわり」の合図をする。
- 5) 最後に全員に集まってもらい、それぞれの質問にどんな答えがあったかを発表しあう。



参考：コーネル、J. B. 「ネイチャーゲーム2」1991,柏書房

## はじめまして

あなたのことについてお聞かせください

氏名 \_\_\_\_\_

1. 家のまわりで一番、気持ちよいと感じる場所を教えてください。

\_\_\_\_\_ さん

2. いままで訪れた自然の中で、もう一度行きたいと思う場所を教えてください。

\_\_\_\_\_ さん

3. 今朝の食事のメニューを教えてください。  
誰と一緒に食べましたか。

\_\_\_\_\_ さん

4. 野外で生き物に出会ったことはありますか？  
どんな風に出会いましたか？

\_\_\_\_\_ さん

5. 野草を摘んで食べた経験はありますか。  
どこで摘みましたか？

\_\_\_\_\_ さん

6. 今日、ここへ来るまでに印象的だったもの（風景・人etc）を  
教えてください。

\_\_\_\_\_ さん

7. 森の中で静かに読書するのにオススメの本があれば教えてください。

\_\_\_\_\_ さん

緊張をほぐし、和気あいあい。みんなで背中を合わせて一本の木になろう！

# 大きくなあれ！ (Stand UP!)

## ねらい：

- 植物の成長について理解を深める。
- 森林遷移について理解を深める。
- 緊張感をほぐし、グループの凝集性を高める。

## 木になる方法：

- ・背中と背中を合わせ座る
- ・両腕を組み、足は少し開いて、足の裏を地面につける
- ※他の人にぶつからない場所、石などのない場所を選ぶ

## 成長する時のルール：

- ・合図があったら、背中をあわせたまま2人一緒に立ち上がる
- ・挑戦は3回まで



対象年齢：小学生以上

人数：10人程度以上

時間・時間帯：30分程度、いつでも

場所：平地。林内でも可能だが、大きな石などの障害物を取り除くこと

必要なもの：説明用のボードなど

キーワード：成長、遷移、コミュニケーション、グループ作り、協力、挑戦

## すすめかた：

- 1) 2人組になり、植物が成長するのに何が必要か話をする。
- 2) 2人で1本の木をつくり、これからの森の中で成長していくことを話し、そのやり方を説明する。
- 3) すべての幼樹が、成長できるわけではないことを説明しながら、いくつかの2人組みを解消し、3人組をつくり、再挑戦する。
- 4) 3人から4人に人数を増やしていく。最後は、全員で1本の木になり、成長できるか（立ち上がれるか）挑戦する。

参考：“THE NEW GAME BOOK”, A Headland Press Book.  
抄訳：生態計画研究所(1994)

## トピック

森は、大きく4つの層（高木層、亜高木層、低木層、草本層）に分けられる。木々は、光を求めて上方向や横方向に伸びてゆく。森の中で、木々が成長していくためには、高木の間隙から、こぼれてくる光や、反射光を利用して、他の植物よりも早く成長していくことが重要になる。1本の木の葉も、光を吸収しやすいように、葉と葉が重ならないような構造をしている。

また、森の木々は、いつも同じ種類が生存しているわけではなく、条件が変化すれば、長い年月の間には種類も変わっていくのである。

感覚を開く、個性豊かな音の地図づくり

# サウンドマップ

ねらい：

- 周囲の音に注意を向けることで、その場の音環境を感じる。
- お互いの音地図を見せあうこと・話しあうことで、各々の違いに気づき、他者を受け入れる姿勢をつくる。

対象年齢：5才以上

人数：何人でも可

時間・時間帯：10～30分・いつでも

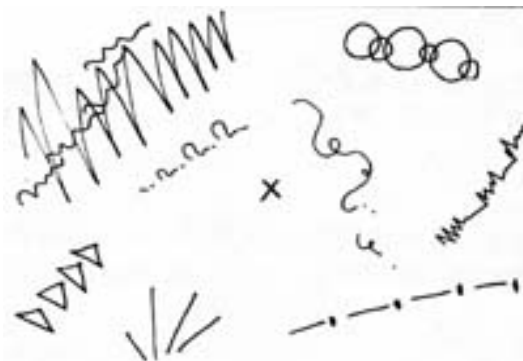
場所：野外

必要なもの：B6版程度のカード、鉛筆、サインペン等

キーワード：聴覚、注意力、表現

すすめかた：

- 1) カードとペンを渡す。
- 2) 全員で目を閉じて、1分間にいくつの音が聴こえたか、音の種類を数えてみる。
- 3) 紙の中心に自分の位置を×で記した後、音の描き方を実際に聴こえてくる音を例として、描きながら説明する。ここでは、自分なりのマークで音を表現することがポイントなので、その点をよく確認すること。



- 4) 描き方がわかったら、各々好きな場所を選び、静かに座って地図を描く。
- 5) 10分程度で集合の合図を出し。マップを見せ合いながら、感想などを話しあう。

## 指導上の工夫・留意点：

- ・音の例を描く時は、なるべく大胆に表現するようにします。
- ・年令が高い子～大人が対象の場合は、凡例を書くこともできるでしょう。
- ・サウンドマップを描く時は、集中するためにも他の人とは距離をおくようにするとよいと思われます。
- ・わかちあいの時、例えば「あの飛行機の音はどんな記号にした？」などと、問いかけてお互いの記号の違いに興味をいくようにするのも一案です。
- ・自然の中だけでなく、街の中で行なったり、公園と住宅地で比較してみたりと、音環境を意識させる上で様々な応用が可能でしょう。

参考：「ネイチャーゲーム初級指導員ハンドブック」1993,日本ネイチャーゲーム協会

# フィール・オブ・カラー

## ねらい：

- 色を通して、他の人の感性を感じる。
- スケッチを交換することで、感性の交流がはかれる。
- スケッチをすることから自然をよく見る。
- 自然の色の妙に気づく。
- 他の人の意見に耳を傾けることにより、自分の自然感をさらに豊かにできる。
- 自然の不思議さ、おもしろさを伝える。

対象年齢：小学校以上

人数：4人以上

時間・時間帯：60～90分・日中

場所：野外

必要なもの：B6版程度の画用紙、色鉛筆（グループ数と同数のセット）

キーワード：自然、観察、表現、感性、交流、発見

## すすめかた：

- 1) 参加者を人数によって2～3つのグループに分け、それぞれのグループ内で、色鉛筆1本と画用紙を渡す。つまり、他のグループに自分と同じ色を持った人が、1人いることになる。
- 2) グループのエリアを決めて、その中で自分の持つ色鉛筆と同じ色の自然物を捜し出し、発見したものをスケッチして、同じ色の部分だけ色を塗るよう説明する。その後、各自で探索にでかける。
- 3) 頃あいを計って集合の合図を出す。全員集まった所で、他のグループの中から、自分と同じ色を持った人（2グループなら2人、3グループなら3人）をさがす。
- 4) それぞれのスケッチを交換して、相手の描いたものを探しに行く。ひとりで探し出すのが難しいような時には、場所等のヒントをだしながら行うのもよい。
- 5) 交換した相手と意見や感想を語り合う。

## 指導上の工夫・留意点

- ・付近の自然の中には絶対にはないと思われる色だと、参加者の意欲を喪失させかねません。下見である程度可能性のある色を選ぶのが無難でしょう。しかし、自然の中に思いがけない色が隠されており、難しい色を探り当てた時ほどその喜びは大きいもの。参加者の意識や意欲を見ながら考えていきましょう。
- ・色見本用の色鉛筆は、通常セット販売されている12色のものでもかまいませんが、参加者の興味をひきつけるという意味からも、バラ売りされているソフトな色彩のものがあるとうれしい。
- ・色鉛筆やペンは、色が塗れるというメリットがありますが、色見本を使うこともできます。これは広告等を切り抜いて簡単に手づくりすることも可能です。



気を留めることで見えてくる動物達の姿。まねっこすると自然のフシギが見えてくる

## 生きものパントマイム (ANIMAL CHARADE)

### すすめかた：

- 野生生物とはどういうものか定義できるようになる。
- 情報を身体で表現するきっかけをつかむ。
- 生き物を観察する時に、重要になるポイントをつかむ。

対象年齢：小学校4年生以上

人数：最大30～40人

時間・時間帯：30分程度、いつでも

場所：野外、室内。落ち着いて過ごせる雰囲気の良い場所

必要なもの：生きもの名前を書いたメモ、それを入れる袋、その生き物に関する資料

キーワード：体で表現する、記憶、協力、生き物

### すすめかた：

- 1) 1人1枚あるいは2～3人に1枚の割合でメモを配り、生きものの種名を1つだけ書いてもらう。あまり詳しい名前でなくてかまわない。また、人間などの場合、個人名は書かない。メモに書いた内容は、秘密にしておくように伝える。
- 2) 折り畳んだメモを回収し、不透明な袋に入れる。
- 3) ゲームのやりかたを説明する。
  - ・1人あるいは2～3人のグループで、メモをひらいてもらい、書いてある生き物についてのパントマイムを全員が協力して演じる。パントマイムなので、声は出さないこと。どんな模様をしているか、どんな身体の特徴があるか、どんなところに棲み、なにを食べて生活しているか、もし見たことのある生きものだったら、その時、その生きものはどんな風に動いていたかなど、具体的に演じる。
- 4) 全員の演技が終了したら、それぞれの生き物について、野生の生き物か、ペットなのか、どこに棲んでいる生きものかなどについて話し合う。その他、出てきた生きもの同士はどのように関係しあっているか、どんな生きものにとっても生きていくのに必要なものは何か、などについて話しあう。

### 指導上の工夫・留意点：

- ・2～3人で演じる場合、周りの環境を演じる役と、生きもの自体を演じる役との2役制か、全員が1匹の生きものを演じるかグループごとに話しあって選ぶとよい。
- ・グループを半分に分け、先攻グループと後攻グループをつくり、演じたりその生きものを当てたりする。
- ・演技開始  
当てる方は、種名がわかったら、鼻の頭を指で押さえる。演じている人が、指してくれるまで、答えは言わないこと。
- ・活動に入る前に、野外で生きものを観察したり、活動後にその生きものを実際に観察し、新たな視点で生き物を見ることにも発展できる。
- ・自己紹介・導入の活動としても利用することができる。
- ・さらに発展させ、その場所の生態系を、劇として演じることも可能である。

出典：!!Project WILD (Western Regional Environmental Education Council) !!

抄訳：生態計画研究所 (1994)

価値観を交流させると、自然も人間も見えてくる

# 気になる木

ねらい：

- 自分の木を選ぶことで、周囲の環境や木の個性に意識を向ける。
- 人と話しあうことで、感じ方、価値観の違いなどに気づく。
- 表現するこの面白さを体験する。

対象年齢：小学校3年生～

人数：4～6人／グループ

時間・時間帯：1～2時間位、日中

場所：木のある所

必要なもの：筆記用具、模造紙、ワークシート、メモ用紙

キーワード：感じる、選ぶ、表現する、コミュニケーション

すすめかた：

- 1) 個人用のワークシートを渡し、個人のワークを行なう。
  - ・自分の気になる木をさがす
  - ・ワークシートに記入する
  - ・時間がきたら集合する

ワークシート

## わたしの「気になる木」

このあたりの木の中で、あなたが特に「好きだな」「面白いな」「不思議だな」と思う“気になる木”を1本選んでください。

- (1) どんなところが気になりましたか。
- (2) その木のイメージをひとことで確かに伝えるとしたら……

### わたしたちの気になる木

| 氏名 | 「気になる木」についてのイメージ |
|----|------------------|
|    |                  |
|    |                  |
|    |                  |
|    |                  |

- 2) 集合したら4～6人のグループを作り、グループ用ワークシートを渡す。ここからはグループワークとなる。
- 3) 「気になる木」を順番に発表し、グループ用シートにその内容を書き込む。
- 4) シートを持ってそれぞれの木へ案内、紹介しあった後、グループとしての「気になる木」を決める。
- 5) その木について周りの様子や、木の手ざわり、聞こえた音、感じたこと、思ったことなどの情報を集める。
- 6) その木がどのような木か、グループごとに自由な形で発表する。
- 7) 思ったこと、感じたことなどをわかちあう。

指導上の工夫・留意点：

- ・この活動に入る前に、五感を開くような活動をしてよいでしょう。
- ・個人あるいはグループで選ぶ木は、何人（グループ）かが、同じものでもかまいません。
- ・発表は、各グループの選んだ木を前に行なうのもよいでしょう。
- ・発表の発展例として、以下のようなものが考えられます。
- ・模造紙に木を中心とした生きもののかかわりあいを表す絵を描く。
- ・木を主題とした俳句や詩をつくる。
- ・木をテーマに物語をつくる。 ・粘土等の造形をする。
- ・落ち葉や木肌のこすりだしを使って、コラージュをつくる。

自然は自分を写す鏡。自然と私をつなぐかけ橋をさがそう

# マインド・クロッキー

## ねらい：

- 自然に対してより親近感をもたせる。
- 自分自身を見つめなおす。
- 自然をよく見る・感じる。

## すすめかた：

- 1) 画用紙、画版等を渡して、集合時間を決め、各自スケッチに出かける。スケッチのテーマは、自然の中で、(1)現在 (2)過去 (3)将来、の自分に最も近い、あるいは似ていると思われるもの。
- 2) スケッチを終えてふたたび全員が集まったら、絵を見せながら話しあいを行なう。スケッチ時どんな気持ちがあったか、自然の感じ方、自分との接点の見つけ方など、ひとりでスケッチをした時間に感じたことをみんなでわかちあう。

参考：「第2回日本環境教育フォーラム」  
体験ワークショップby進士ひろみ（1993）

対象年齢：小学校4年生以上

人数：2人以上

時間・時間帯：60分～90分・日中

場所：野外、林の中など気持ちよく過ごせる

自然の中だとBEST

必要なもの：B5版画用紙、画板クリップ、  
筆記用具

キーワード：自然、対話、表現、スケッチ、  
環境、見つめなおす



## 指導上の工夫・留意点：

- ・このアクティビティに入る前に、心を開くことができるような、導入を行なうとよいでしょう。この時「自分」に意識を向けたいのか、「自然」に意識を向けて欲しいのか、その時の意図するテーマに沿った導入を選択しましょう。

<例えば……>

- ・自分の内面に向い合うために自然の援助を借りたいというのであれば、導入に「私の価値観」(P.54参照) や「こころひかれるキーワード」(P.91参照) などのアクティビティを行ない、興味が自分自身へ向かってから行なうと、よりインパクトの強いものとなるでしょう。
- ・自然との接点・一体感といったものをテーマとするのであれば、積極的に木に触れたり、音に集中するようなもの、五感を働かせるものを行なった後、このアクティビティを行なうと、より効果的だと思います。  
ひとりでポンと放り出されたような印象を与えずに、ひとりの時間を、楽しめるような状態にしてからの展開を考えて下さい。
- ・人数が多い時には、シェアリングは数グループに分けて行なうとよいでしょう。

# たずね鳥をさがせ

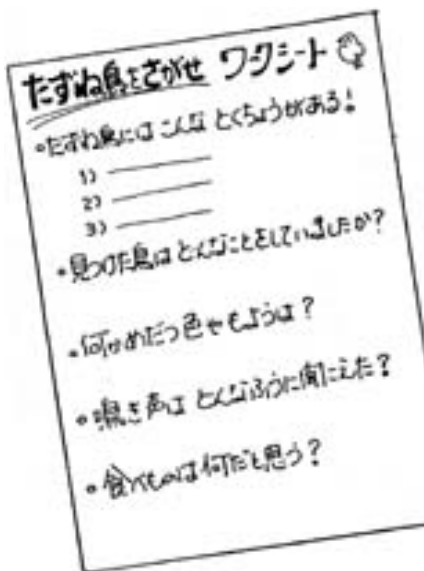
ねらい：

- 鳥を通して自然に関心をもってもらう。
- ワークシートを書く事で、環境とのかかわりや識別のポイントを理解する。
- グループになることで、他の人の視点を知ることができる。
- 自然をよく見る・感じる・

対象年齢：小学校4年生以上人数：30人位まで  
時間・時間対：60～90分・日中  
場所：野外、鳥の観察に向けた所  
必要なもの：双眼鏡、質問用の手紙、ワークシート、筆記用具、鳥の図鑑  
キーワード：自然、鳥、関心、表現、視点、自然環境

すすめかた：

- 1) ゆきちゃんという小学生の女の子からの手紙の紹介をする。  
手紙には、ゆきちゃんが見た鳥の特徴・声・姿などの3つのポイントが書いてあり、その鳥の名前を知りたいというもの。
- 2) 集合時間を決めて、双眼鏡・ワークシートを手に、2～3人1組みでたずね鳥を探しにでかける。この時のグループは、できれば鳥に詳しい（あるいは多少知っている）人と初心者で組みあわせたい。
- 3) 時間になって集まってきた人に図鑑を渡し、ワークシートをもとにどんな鳥がいたか、みつけた鳥の名前を調べてもらう。そしてこの時の体験をもとに、ゆきちゃんへの返信を書く。
- 4) ゆきちゃんへの手紙を披露しながら、みんなでわかちあいを行なう。どんなものが見られたか、何を感じたか、同じ時間に他のグループではどんなことがあったのかなど。単に鳥がいた・いなかったということ以上に自然への不思議さに思いを広げるような展開を期待したい。



参考：「第2回日本環境教育フォーラム」  
体験ワークショップby川崎慎二（1993）

## 指導上の工夫・留意点：

このアクティビティに入る前に、お互いが仲よくなるようなワークを行なうとよいと思います。自然の中での気づきを、より一層心トキメクものにしていくのは、一緒に感動をわかちあう仲間が存在が大きいもの。グループ内でいい関係ができていれば、たとえ鳥はみつからなくても、豊かな時間を過ごすことができるでしょう。この時、ただのおしゃべり会に終らせるのではなくて、自然をテーマに話がはずむような、仕掛けを考えられるとよいと思います。

自然に共鳴した謙虚な心で、あるがままを受けとめる

# HA I K U・ハイク

ねらい：

- 自然の中で、見たものや感じたものを表現することにより、より深く自然や自分を感じる。
- お互いの句を発表しわかちあうことで、各々が異なる視点から自然を感じていることを知る。
- 五・七・五という凝縮された言葉で表現することで、自然に対する感受性を高める。

対象年齢：小学生以上

人数：6人以上12人位まで／グループ

時間・時間帯：1～2時間、いつでも

場所：どこでも可能であるが、落ち着いて1人になれるスペースが必要

必要なもの：1人に1本のペン、ダンボールを短冊状に切ったもの2、3枚

キーワード：注意を向ける、耳をすます、感じとる



すすめかた：(P.94参照)

いくつかのポイントを選び、その場で俳句を作り、わかちあうことを繰り返す。

俳句には、五・七・五の韻や季語があるが、形式にはとらわれずに、短い詩を作るようなつもりでやってみることを説明する。「作る」ことよりも、まず、「見ること、感じること」が大切なポイントになるので、そのことも説明する。

- 1) 最初の場所で、それぞれが1人になり、まず一句作る。この間約10分程度
- 2) 10分後、詠んだ句をみんなで発表しあう
- 3) 次のポイントと成る場所へ行き、また句を作る
- 4) 詠んだ句を発表しあう
- 5) 最後に、このプログラムで感じたことをわかちあう
- 6) 全員の句を載せた句集をつくる

指導上の工夫・留意点：

- ・最初の一句で、「出来ない」「難しい」といって放棄してしまいそうになる人もいますが、そのような時は、決して誰かが評価して、「よい」「悪い」と点をつけるものではなく、より深く、より確かに自然や自分を感じることが目的であることを説明します。
- ・周囲の人の句を聞くことで、触発しあいながらの進行になるので、徐々に気持ちが自然へ向いてきます。あせらずに行ないましょう。
- ・どんな句に対しても、独自の視点や個性があることを認め、それを誉め、励ますようにしましょう。特に最初の一句は、重要です。

参考：川嶋直「日本型環境教育の提案」pp.54-55, 1992, 小学館

見のがしていたものが見えてくる。観察力を養うワーク

# カモフラージュ

## ねらい：

- 自然の中にある人工物を探し出すことから、注意深い観察力を養う。
- 自然界でのカモフラージュの意味を考える

対象年齢：4才以上

人数：6～30人位

時間・時間帯：20～40分・日中

場所：野外

必要なもの：ロープ（20m位）、人工物（10～20個）

キーワード：視覚、注意力、観察力

## すすめかた：

- 1) 事前にコースを決めてロープを置き、人工物をセットする。
- 2) 参加者をコースの10m位手前に案内してから説明をする。
  - ・この先のロープの向こうに、自然の中にはない人工物が置いてあるので探してください。
  - ・人工物は隠してあるのではなく、姿勢を変えれば見つかる場所に置いています。
  - ・範囲は奥行きがロープから1m、高1～1.7m位です。
  - ・ロープに沿っていくつあるか数えながら歩き、ゴールの人にこっそりその数を教えてください。
  - ・「まだあるよ」と言われたら、スタートに戻ってもう1度チャレンジしましょう。

## ルールは……

- ・ロープの中に入ったり、置いてあるものに触らない。
  - ・1人ずつ静かに歩き、他の人と相談はしない。
  - ・前の人を追い越してもいいが、後戻りはできない。
- 3) ゲーム開始。スタッフはゴールで解答を聞き、少なかったらだいたいの目安を教えて再度チャレンジしてもらおう。
  - 4) 正解者が何人か出た所で（2～4回位）終了、答え合わせをする。
    - ・全員でスタートからゴールに向かってゆっくり歩く。
    - ・人工物が隠された所に来たら「ストップ」をかけてもらう。
    - ・見つけた物はその場で確認して、帽子や袋に回収する。
  - 5) どんなものが見つけにくかったか話しあったり、自然界でのカモフラージュの意味を話しあったりする。

**指導上の工夫・留意点：**

- 人工物は特別なものは必要ありません。ハサミ、クリップ、人形、しゃもじ、スプーン、首飾り、ブラシなど、身近な小物を利用しましょう。
- コースを決める時は草の茂みがあつたり、高木があつたりするような変化に富んだ環境が最適です。またはゴミが少ないコースを選ぶようにしたいものです。
- 人工物をセットする時には、スタート付近に大きくて目立つものを置き、後半は目立たないものを置くようにしましょう。地面に置くだけではなく、木にぶらさげたり、枝に巻きつけたりと工夫してみましょう。ただし、必ず見える所に置いてください。
- 全てセットしたら一度自分で歩いて探してみます。セットしたものがわからなくなることもあるので、順番にメモしておくともよいでしょう。
- ゴミを発見して、数にいれてしまうことがあります。こんな時は状況によってはボーナス点をあげてもよいでしょう。
- 「ストップ」がかかったら、その人工物をみんなによく見えるように高く取り上げます。その時、みつきりやすかったかどうかを聞いてみるのもよいでしょう。



参考：コーネル,J.B.「ネイチャーゲーム」1986,柏書房

みんなの感覚を持ち寄ってぴったりのものを探そう

# 五感モンタージュ

ねらい：

- 五感を開き、自然と直接ふれあう。
- グループ決定をする中で、よりよい合意形式の方法を考える。
- 周囲の環境を、意識をもって見つめるきっかけとする。

対象年齢：小学生以上

人数：3～40人位

時間・時間帯：40分～、いつでも

場所：屋外

必要なもの：カード、袋、ペン

キーワード：五感、直接体験、コミュニケーション

すすめかた：

- 1) 参加者に、「色、音、匂い、手触りに関する情報を集めたいので、5分間探索してきてください」と話し、各自情報集めに出してもらおう。
- 2) 集まった参加者に、色、音などの感覚情報を順次発表してもらおう。発表内容はカードに書き、それぞれ感覚別に分けて袋に入れる。これらの情報のうち、音や匂いは名詞ではなく形容詞での表現にするように勧める。例えば「バナナのような匂い」ではなく「おいしそうな匂い」「甘い匂い」。「鳥の声」ではなく「きれいな音」「朗らかな音」などの表現にする。
- 3) 参加者を3～4人のグループに分け、それぞれの袋からグループごとにカードを1枚ずつ引いてもらおう。
- 4) カードの内容、例えば「黄色」「甘いにおい」「ツルツル」などに従い、グループごとにその特徴を持つ「宝」を探してもらおう。時間は10分くらい。「宝」はグループの全員が納得したものとしたい。
- 5) 全員で集まり、各グループの「宝」を発表しあう。もし、見つからないグループがあれば、みんなでその「宝」を探すのもいい。
- 6) グループごとに感想等をわかちあう。

**指導上の工夫・留意点：**

- ・この活動に入る導入として、目をつぶって音を数えたり、アイウイットネス(P.90参照)など、五感を使った活動を行なうと、よりスムーズな展開になるでしょう。
- ・シェアリングを行う時は、促進者1人につき参加者15人位が展開しやすいようです。人数が多い場合は、「宝」を探して戻ってきた順に、数グループずつで紹介しあうようにすすめるのもよいでしょう。こういったグループ間の交流を促す方法は、参加者同志をより親しい関係にしてくれます。この方法でシェアリングをすすめる場合は、取り残されたグループがでないように、気を配ることが必要となります。
- ・感覚のカードは、対象者によって2～4枚と変えるとよいでしょう。

参考：森美文「日本型環境教育の提案」pp.60-62,1992,小学館



本当に必要なものは何？暮らしを見つめてみよう

## 欲しいもの・必要なもの

### ねらい：

- 自分たちの身の回りから環境を見直す・問い直す。
- 本当に必要なものは何かを考え、話し合う。
- 自分の価値観と人の価値観の違いに気づく。
- 漠然とした「欲しい」という気持ちを冷静にみつめる。

対象年齢：小学校4年生以上

人数：40人位まで

時間・時間帯 20～60分・いつでも可

場所：室内でも野外でも

必要なもの：B5版位の紙、筆記用具、  
画用紙、マジック

キーワード：生活の意識化、見直し、改善

### すすめかた：

- 1) 「あなたが今欲しいものは何ですか？」参加者に欲しいものを10以上書き上げ“欲しいものリスト”を作ってもらおう。
- 2) ここからはグループワーク。3～5人のグループになり、リストアップしたものを見せあう。この中から“本当に必要”だと思うものを各グループ内で選び、グループでの「必要なものリスト」をつくってもらおう。
- 3) このリストに書かれたものを分類する。例えば「食べ物」「衣類」「教育」「娯楽」など。また「これを手にすることでどんなイイコトがあるのか」簡単にその理由も記入してもらおう。
- 4) 各グループのリストを発表。これらの発表をもとに話題を展開する。  
＜例＞・これらの中で人間の権利だと言えるものは何か？
  - ・「必要なもの」で最も一般的に上げられたものは何か、どうしてか？
  - ・これを手にすることでどんな影響があるか？（地球に・自分に）
  - ・資源の枯渇に結び付かないものはどれか？
  - ・自分の県内で調達できるものはどれか？
  - ・どんな生活が“いい暮らし”なのか？                   etc…

### 指導上の工夫・留意点：

- ・話しあいの途中で、「欲しいものリスト」にないもので「必要なもの」を指摘する声があれば、例えば「全員の納得のもとで3つまでなら追加可能」としてはいかががでしょうか。この時、追加の分はペンの色を変えて書き加えると、話しあいのための話題提起につながります。

参考：「人権を考える」国際連合広報センター

# 自然観察・ビンゴ

## ねらい：

- 知識からではない、自然を見る新たな切り口を提示する。
- ゲーム性をだすことで、興味をひきつける。
- 人の意見を聞くことで、新しい視点に気づく。
- 自然のしくみの不思議や、おもしろさを伝える。

対象年齢：小学以上

人数：3人以上

時間・時間帯：60～90分・いつでも

場所・野外

必要なもの：B5版程度の紙、画板、筆記用具

キーワード：自然観察、関心、興味、発見、新しい視点

## すすめかた：

- 1) 紙を渡し、3×3のビンゴのマス目を用紙いっぱい書き、マスの左上に小さく1～9の番号を入れてもらう。
- 2) 「これから歩く中で9つの問題を出します。正解したら数字の部分をチェックしてください。タテ・ヨコ・ナナメのいずれかに○が3つ並んだら、元気づく『ビンゴ!』と声をかけてください」とゲームの説明をする。
- 3) 歩きながら要所、要所で出題する。ここでは質問の内容がミソなので、以下のポイントを参考に考えてください。
- 4) 最後まで歩き終えたら、一番はじめにビンゴの声を上げた人と、ビンゴの数が多かった人を表彰、ささやかでも何かプレゼントがあるとうれしい。

## 自然観察ビンゴの出題ヒント

基本は、自然ってすごいなー、おもしろいなー、ふしぎだなー、といった気持ちを伝えること。楽しい雰囲気、自然のつながりに気づき、多様性に目を見られるような展開を心がけてほしい。そして、何より参加者同志が仲よくなれるような配慮と、参加者や自然への思いやりが第一！

- ・「この花は何という名前でしょうか？」といった、知識のある人しかわからないような質問はしない。
- ・みんなで調べられる（参加できる）ような項目を取り入れる。  
ex. 「このタンポポの種子はいくつあるでしょうか？」  
→実をいくつかに分けて（可能であれば人数分）みんなに教えてもらう  
→合計して数をだす。
- \* 全員に行きわたらない時には、幼い子や、ちょっと寂しそうにしている人に積極的に声をかけるようにする（しかし無理強いはいけない）。
- \* この場合ピッタリの人だけが○ではかなり難しいので、258コであれば230～290の間であればOKというようにしたい。

参考；「第3回清里環境教育フォーラム」体験ワークショップby 浜口哲一（1989）

- \*ここで参加者がいくつ位の数を書いたか様子を聞き、ワイワイ楽しくかけひきを行なうのもよいと思う。また実際の数を聞いてどう思ったかコメントを求めて、個人の感想を全員の共有のものとしてほしい。
- \*発展として、タンポポの種類による種の数の違い、繁殖方法の違いなどの話をして興味をひろげることも可能。

・ **アクシデントがあれば、臨機応変に素材としてとり入れる。**

ex. 雨上がりにカエルがでてきた。そこで……

「このカエルは、帰ってくるまでにどちらの方に移動しているでしょうか？ 1番＝道を越えて向こう側へ、2番＝このままじっと動かない、3番背後のヤブの方向へ、4番＝その他」など。

・ **スケッチをする。**

ex. 花盛りの木を指さして、「この木の葉をスケッチしてみましよう。」

葉のギザギザ具合（鋸歯）がきちんと描けていればOK、というような基準を設けて判定する。

\*目的は、自然をよく見てそれを表現することと、違いに気づかせること。このスケッチの後、いろいろな葉をテーマに話をはずませても面白い。

・ **感性を大切にする。**

ex. 「あったかい感じ」「やさしい感じ」などの表現がぴったりだと思うものを参加者にみつけてきてもらい、持ち寄って発表しあう。

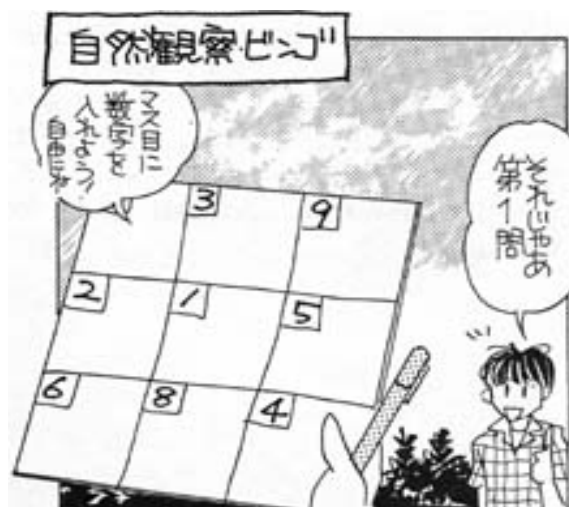
\*みんな違ってみんないい！自分なりの思いを話せば、全員○としたい。

人数が多くて全員の意見が聞けない時は、2～3人1組で発表しあうとよい。ここでは、それぞれの感じたものを話しあい、違いを認めあう姿にポイントをおきたい。

・ **自然と人のかかわりについて考える。**

ex. 「ここから次の曲がり角までに、人工ゴミはいくつあるでしょうか？ ゴミの数と一番多いと思う種類をマス内を書いてください」と言って、みんなでゴミ拾いをしながら歩く。集められたゴミを基に自然界でのゴミの意味を考えたり（空き缶が小さな虫にとっては墓場になったり、釣り糸が鳥にからんで おきる悲劇など）、ゴミ問題についての話題提起をすることも可能。

・ **ゲーム性をもたせるなら欠番をとりいれては？あともう一步……というところで欠番……つまり、全員×というものがあってもおもしろい。経験的には7か8位がいいようだが……。**



# ゴミ・ビンゴ

ねらい：

- ゴミ問題を自分の問題として捉えなおす。
- ゲーム性をだすことで、興味を持たせる。
- 人の意見を聞くことで、新しい視点に気づく。
- 話しあうことで、より深い理解につなげる。
- 標語やポスターづくりなど、具体的な作業を通じて頭の中だけではない総合的な理解を促す。

対象年齢：小学生以上

人数：3人以上

時間：60～90分

場所：野外でも室内でも

必要なもの：B5版程度の紙、ビンゴ用のますめと数字を記入した紙、筆記用具、マジック（またはクレヨン）、模造紙

キーワード：ゴミ、関心、暮らしの問い直し、表現、視点、環境問題



すすめかた：

- 1) 紙を渡し、ゴミを減らすためにはどうしたらいいの  
か、そのアイデア・提案を9つ書き出してもらおう。
- 2) 書き出したアイデアに、適当に1～9番号をつける。
- 3) ます目に1～9までの数字のはいったビンゴカード  
をくばる。この時初めてビンゴゲームであることを  
伝える。これで準備は完了。
- 4) ここからはビンゴゲーム。できれば輪になって、顔  
を見あわせながらはじめたい。  
ひとりずつ順番に、自分の書いたアイデアを発表す  
る。自分と同じ内容のアイデアが読み上げられた  
ら、カードのますの番号に○をつける。同じ意味な  
のか、違う意味で使ったのかわからない時は、質問  
や交渉もドシドシOK。発表者は自分の意図したこ  
とが的確に伝わるように、必要を感じたら補足の説  
明をつけ足す。



- 5) タテ・ヨコ・ナナメのいずれかに○が3つ並んだら元気よく「ビンゴ!」と声をかけてもらう。
- 6) 状況を見ながら適当と思われる時にストップをかける。その時点でビンゴの数が一番多い人と、一番○の少ない人を表彰する。
- 7) ○の一番少ない人に、残りのアイデアをあげてもらおう。
- 8) 3～6人のグループになってもらい、自分の用紙に○がつけられなかったアイデアについて発表しあう。
- 9) このグループでゴミを減量するための標語を考え、その標語のポスター（時間によってはラフなデザインだけでもよい）を作成し発表する。



#### 指導上の工夫・留意点：

- ・いきなり「アイデアを出して下さい」と言われても、場の雰囲気によっては難しいことがあります。より豊かなアイデアを出すためには、ブレインストーミング (P. 76参照) を展開したいところですが、ここでは『個人的考え』としてのアイデアを出してもらいたいため、導入は「場の緊張を解きほぐすこと」と、誘導的にならない「素材の提供」程度にとどめておきましょう。ゴミに気持ちるを向ける「導入」の例として、以下のようなものが考えられます。

#### 具体的に

- ・リフレッシュも兼ねて5分間のゴミ拾いを行ない、持ち寄って簡単に分類してみる。休憩時間を利用して行なうのも良い。

#### ふり返って

- ・ゴミだと思ふものをどんどん挙げてもらい、それを黒板等へ書き上げる。

- ・一週間の生活をふり返り、自分が出したゴミを挙げる。
- ・ここで大切にしたいことは、○のついたことよりもむしろ最後まで○のつかなかったもの、つまり、違った観点からの提案。ビンゴゲームを使うと、ともすれば多数意見の方が“いい”というような印象を与えかねないので十分な配慮が必要。



みつめることが行動への第1歩。思い起こしてみよう。昨日の自分を

# 地球へのザンゲ

## ねらい：

- 自分が地球に対してどんなインパクトを与えているかを、客観的にみつめる。
- いつもは無意識下にある、いけないことの意識をあらためて問いなおす。
- 「いいわけ」をすることで、社会的な環境破壊の構造に気づく
- 自ら改善案を提示することで、自分にできることを意識化する。
- 他の人の意見を聞くことで、ひとりでは気づかなかった問題点や改善の道を見つける。

対象年齢：小学校4年生以上

人数：40人位まで

時間・時間帯：20～60分・いつでも可

場所：野外・どちらでも可

必要なもの：可能であれば白板または模造紙、  
なくてもかまわない

キーワード：ふりかえり、日常、基礎化、改善、  
見直し

## すすめかた：

- 1) 全員の顔が見えるように、円になって腰をおろす。
- 2) 「この1週間に、あなたが行なったことの中で、地球にイケナイことだと感じたことを1つあげてください。」と言い、名前を言って、順番に話してもらおう。まず、あなた自身のざんげからスタート。なるべくおおげさに、それでいて暗くならないように話す。次からの人は、なるべく、他の人が言ってないことを拾うように促す。この時、別の人に挙げられた内容を黒板などに書いてもらうのもよい。
- 3) 促進者は、出された発言のひとつひとつに、多少オーバー気味にリアクションを返す。たとえば「なに、ひとりでタクシーに乗って家に帰った！そりゃ～たいへんだ、エネルギーも大気汚染も深刻だというのに。地球さんも～しわけない、ごめんなさい！」といった具合に……。オーバーに、明るく、笑いを誘うような運びにしたほうが、参加者はリラックスできて自由な発言をひきだせる。人前に話すということで、参加者自身の問題意識はひきだされているのだから、それに追い打ちをかける“問い詰める”ようなことは言わない。しかし、何が問題だかわからない人がいることも想定されるので、自分なりに問題を感じたことは、繰り返しのリアクションの時に明示する。こころがけたいのは決して暗い雰囲気にはしないこと。遊びゴコロを大切にすすめてほしい。
- 4) 一巡したら、次はざんげした内容に対する言い訳をする。たとえば「だって忙しくて、疲れていて、それに時間も遅かったし……あてにならないバスを待つのがおっくうだったんだもん。おまけに本数が少なくて早い時間におわっちゃうし……私だって好きこのんでタクシー使ったわけじゃないんだよ。それしかなかったんだよ。もっとバスがあれば私だってそっちを利用するんだけど……しょうがないじゃない……」。などと自己正当化して、強気にいいわけをしていく。

- 5) 促進者はざんげの時と同様に、出された意見に対して、同調の意志をユーモラスに表現する。たとえば「そりゃ～たいへんだ！仕事一番、仕事が大事。私も遅くまで仕事をするところがあるけど、まあグッタリ疲れて、あてにならないバスなんか待てるもんじゃない。そりゃ～しかたないよね。あなたはがんばってやってんだもん、バスが少ないのが悪いよ。あなたのせいじゃないよ！……」
- 6) こうして言い訳が終ったところで、「それでは、この現状のなかで『自分として』は、これからどうしていくか」について話す。だいたい、言い訳けを言うなか・聞くなかで、それぞれに気づいた改善案・反省点があるもの。本人の決意をもって、みんなの前で話してもらおう。「確かに、遅い時間にバスを待つのはつらいことだけど、利用者が減れば、ますます本数が少なくなってしまうんですよね。それに、そんなに遅くまで仕事をやっているって、評価されることじゃないし……。結局、朝遅くなって、午前中は仕事にならないことも多いし……。体のためにもよくないし……。これからは、なるべく早起きをして、午前中からしっかり仕事にとりかかって、あまり遅くにならないようにしていこうと思います。そうすれば、タクシーを使うことも少なくなるし、健康にもなれそうだし、お金もかからなくなるし、地球も私も喜ぶ暮らしに近づけるような気がするから！」
- 7) 改善策には、とりたてておおげさなリアクションはいらない。発言者を尊重するようなあたたかな目で見守り、ゆっくりと話を聞いてあげるような姿勢をもつこと。目を見てゆっくりとうなずき、必要を感じれば発言のあとに静かに繰り返す。冗談まじりにワイワイしていた雰囲気を、ここでしっかりうけとめる方向に変える。



参考：第1回日本環境教育フォーラム」体験ワークショップby 川嶋直（1992）