

2019年パークレンジャー養成基礎講座

野外ゲーム(ネイチャーゲーム)

2019/9/29

NPO法人日本パークレンジャー協会

アイスブレイクゲーム

催しを始める時に、参加者の固まった気持ちをほぐし
打ち解けて話しやすくする

キーワードで自己紹介(室内)

誕生日順に並ぶ(室内/屋外)

出身地順に並ぶ(室内/屋外)

葉っぱジャンケン(屋外)

ジャンケン列車(室内/屋外)

私は誰でしょう(室内/屋外)

生き物の名前の字数で集まる(室内/屋外)

実は私こう見えてもXXXです:自己紹介(室内/屋外)

ネイチャーゲームのねらい

自然を知識として伝えるのではなく、五感で自然を味わい感じてもらい、感動や面白さ・楽しさを体験することで自然を理解してもらう

- 考案者：米国 ジョセフコーネル
- 人にとって(特に子どもたち)、単に草花の名前や種別を教えるような接し方はなじみにくい
- ネイチャーゲームでは先ず体験し感じることで、子どもから大人まで自然を楽しみながら知ることができる

良くやるゲームとねらい

ゲーム	ねらい
葉っぱジャンケン	色々な形の葉があることを知る/一枚の葉から伝えられる
私の木/木の歴史 木のシルエット	目かくしで自分の木発見/木を見てその歴史を説明 木を見て自分の体で表現する
音いくつ サウンドマップ	自然を味わう
ナイトハイク	暗闇の体験、何故動物は夜に活動する?
フィールドビンゴ	自然を五感で発見する/自然の見方を知る
目かくしトレイル	目かくしで、4感で自然を感じる(匂い、音、味、触覚)
カモフラージュ	自然観察のつかみ/擬態の不思議/生き物の生き残り
私は誰でしょう	アイスブレイクとして/自然観察の前につかみ
ごちそうはどこだ	カラスやリスはドングリを貯食する/残ったものが発芽する