

わくわく冒険ゲーム

課題解決型ゲーム『グループチャレンジ』を幼児向けにアレンジしたアクティビティです。アクティビティを体験することで、『※幼児期に身につけておきたい36の基本動作』の動きを20個以上体験することができるようになっています。わかりやすいストーリー仕立てになっており、各課題は紙芝居パネルで表示し子供たちが楽しく活動できるような工夫を凝らしました。

年長から小学校低学年向けです。特別支援学校も活用できます。



対象	実施時期	定員	所要時間
年長以上	通年	10～90人	3時間
可能な活動場所			
第1ファイア場、つどいの広場、こもれび広場、木の広場など（人数やポイント数によって異なる） ※雨天時は館内にて実施可能。ただし、雨天時のみの実施は不可。			
利用者持ち物		プラザ貸し出し備品	
救急セット・地図・スタンプシート・ゲーム指示書（マニュアル）については事前発送、水筒、帽子		バインダー・各ゲーム備品・各ゲーム指示書（紙芝居）	

ストーリー

ここは名栗の国。昔々はきれいな『虹色の塔』がたっていました。

しかし、ある日魔法使いが『虹色の塔』を壊してしまいました。国王の『ナグリン王』は、みんなの力で『虹色の塔』を直してほしいとたのみます。

しかし、『虹色の塔』に行くにはいろいろな冒険が待っています。はたしてみんなの力で、『虹色の塔』は直せるのでしょうか？

・・・さてさて、わくわく冒険ゲームの始まりです！

ねらい

- いろいろなゲームを楽しみながら、物事をやり遂げようとする気持ちを持つ。
- 友達と楽しく活動する中で、共通の目的を見出し、工夫したり協力する。
- 友達とのかかわりを深める。
- 遊びながら、体を使う楽しみを知り、体力・運動能力の向上を目指す。

実施の流れ

準備（1グループ5、6人程度）

- ① 当所職員と団体指導者による打合せ（ルールの確認、配置の決定、指導方法の伝達）30分程度
- ② 各ゲーム備品の設置

※職員による全体説明はありません。

以降は、各団体で進行

導入

- ① 動機づけ：『ナグリン王』の紙芝居
- ② グループごとにスタンプシートを配布
- ③ 安全上の注意（下記「留意点」参照）

実施

- ① グループごとに、各ポイントに行き、紙芝居を持った団体指導者が指示を出します。
- ② ゲームにチャレンジし、クリアしたらスタンプシートにスタンプを押してもらいます。
- ③ 全てのスタンプが集まったら、『虹の塔』の缶を積み上げることができます。

片付け

- ① 集合時間になり、最後のチャレンジが終了したら、各ゲーム備品を集合場所に移動します。

まとめ

- ・感想発表等

留意点

- ① 団体指導者は、安全確保を第一に考え、事故を未然に防げるような位置に立って見守りましょう。
- ② 団体指導者はゲームのルール以外のアドバイス等は基本的に行わないようにしましょう。

※人間の基本的な動きは 36 種類に分類でき、幼少期からバランスよく身に付けることが望ましいとされている。子どもの体力は 1985 年をピークに著しく低下しており、体力・運動能力の低下は、ケガの増大や生活習慣病の増大につながることに懸念されている。遊びながら運動発達の芽を伸ばすことで、体を使う楽しみを知り、体力・運動能力の向上を目指す。文部科学省の幼児期運動指針でも、様々な基本動作を幼児期に身につけることの重要性が示されています。