

ネイチャーゲームを通じての国際交流・2

村上宜輝（阿波徳島ネイチャーゲームの会）

はじめに

昨年に引き続き今年（平成18年）も阿波徳島ネイチャーゲームの会に対し、JICA（国際協力機構）の青年招聘事業「合宿セミナー」で、青年同士の交流を目的としたネイチャーゲームの依頼があった。今回の対象はパプアニューギニア青年と、ベトナム青年である。

ここにネイチャーゲームを通じての国際交流について、2件の事例をもとに報告する。今後同様の行事を行う方の一助となれば幸いである。

1. パプアニューギニア青年との合宿セミナーについて

日 時：平成18年6月10日（土）11日（日）

場 所：県立鷲敷青少年野外活動センター

主催団体：ハーモニーワークキャンプ

参加者：パプアニューギニア青年15名、日本人青年15名、通訳・スタッフ数名

リーダー：5名

実施内容：6／10

16：10 あいさつ、ネイチャーゲームとは・・・屋外

16：15 〈はじめまして〉・・・屋外

16：50 〈カモフラージュ〉・・・屋外。3カ所で実施。

17：30 〈かおりの小箱〉・・・屋外

17：50 終了

a. 実施内容の詳細

リーダー同士の事前の打ち合わせで、誰もが楽しめる〈カモフラージュ〉と、昨年交流の効果があった〈はじめまして〉を行うことにした。〈かおりの小箱〉は、国際交流とともにネイチャーゲームで鷲敷の自然を、日本の文化を伝えたいという思いで計画した。

当日は屋外で〈はじめまして〉を開始。活発に会話が進んだ。興味深い答えは、

- ・ 森の中で動物にであったことがありますか？

→ ロビンさん「カンガルー（色は？と聞くと「マホガニー」とのこと）」

→ シャロンさん「極楽鳥（バードオブパラダイス）」

であった。特に極楽鳥はパプアニューギニア（以下PNG）の国鳥で、国旗にも描かれているそうである。今回のPNG青年は英語が通じたため、英文併記のカードで意思疎通できた。

〈カモフラージュ〉では、見つける楽しさを共有できた。正解にならず、悔しがる様子も伝わった。通訳を介してのルール説明に時間がかかり、参加者の集中力が保ちにくかった。

ヨモギを使った〈かおりの小箱〉では、日本人がPNG青年を案内して、嗅覚を頼りにあ

たりを探し回った。よもぎ餅や、葉っぱの止血効果など、日本での使い方を説明し、PNG青年からは、止血に使う葉っぱが自国にもあるとの感想があがった。

b. 参加リーダーの感想

- ・ 気温も適度で、ゆったりと楽しくやれた。開放的な国民性がでていて、陽気に乗ってくれた。
- ・ 反省点としては、通訳の活用の仕方に一工夫ほしい。
- ・ 〈はじめまして〉は、英訳してあったので、言葉が分からなくてもジェスチャーや片言の言葉でも通じ合い、それぞれの国の自然や考えかた等を分かり合えて楽しかった。
- ・ どのアクティビティも見たり、嗅いだり五感を使った活動なので、言葉がなくても活動にはいるとみんな夢中になり楽しんでいたように思う。
- ・ 説明を通訳する時間が予想外にかかり、ゲームへのおもしろさが少しそなわれた感じがした。
- ・ 時間は伸びても良いとの主催者の話があったので、カリキュラムを詳細にたてていなかったが、たてておいた方がスムーズ進行できたのでないか。

c. パプアニューギニア青年の感想

- ・ 自然と一体になれるとてもすばらしいゲームと思った。
- ・ 毎日とても多い自然の中で生活しているにも関わらずこんなに身近に自然を体験し、自然の中へ溶け込んだのは初めての経験であった。
- ・ 帰国後、自然をまた改めて見直す事ができる。また自然災害も多い国なので日本で学んだ事を生かし、自然と共存したい。

d. 主催者の感想

- ・ ネイチャーゲームについて勉強不足で、全てをまかせてしまった。
- ・ 自然を体感し五感全てが敏感になっている事に気づいた。
- ・ 主催者はゲームの指導ができなくても、前もってリーダーから説明を受け、通訳時間をふまえた進行の時間を計算し、スムーズに進行するのが役割。
- ・ それぞれが感じた事をその場で言い合い、交流を深めるとよかった。
- ・ ゲームを通し、自然が心の安らぎや和や優しさと大きな物を心に与えてくれた。ネイチャーゲームの持つすばらしさだと思う。



〈はじめまして〉



〈カモフラージュ〉

2. ベトナム青年との合宿セミナーについて

日 時：平成18年7月28日（金）～30日（日）

場 所：県立鷺敷青少年野外活動センター

主催団体：阿波国際クラブ つばさ

参加者：ベトナム青年26名、日本人青年20名（通訳・スタッフ含む）

リーダー：4名

実施内容：7/29

13:00 あいさつ、ネイチャーゲームとは・・・室内

13:10 〈はじめまして〉・・・室内

13:35 〈動物ヒントリレー〉・・・室内

14:00 10分間休憩、屋外へ

14:10 〈カモフラージュ〉・・・15人・15人・20人の3班

14:50 〈カメラゲーム〉・・・2人1組で3枚ずつ撮影。用紙には描かず。

15:10 終了

a. 実施内容の詳細

今回〈はじめまして〉カードの項目を減らした。「もういちど行きたい自然は？」は地図がなければ分かりづらいし、「あなたはどこから来ましたか？」はベトナムからと分かっているので不要であった。4項目に精選し、同じ質問を複数の人にできる様、記入欄を増やした（末尾参考資料のページ参照）。ただ実施直前の打ち合わせでほとんどの参加者は英語ができないと分かり、急遽ベトナム語版を作成・印刷した。質問したい番号をカードで指さし、通訳に入ってもらうなどで進行した。座ってのふりかえりでは、発言の手がどんどん上がった。ベトナム青年からの答えで興味深いものは、以下の通り。

- ・ 森の中で動物にであったことがありますか？
 - ダムさん「野ブタ（牙があったけど、怖くなかったとのこと）」
 - ベトナム男性「ヤギ」
 - ディ エンさん「大きい鳥、3キロ～4キログラムある。ベトナム語でクーガイと呼ぶ」
- ・ 何か生き物を育てたことがありますか？
 - テウィさん「犬。とても可愛くて、賢い犬だったが、盗まれてしまった」
- ・ あなたのふるさとの自慢は何ですか？
 - 「すだち」と答えたら、テウィさんは「ベトナムにもよく似たものがある」との答え。それを家でジュースにして飲むそう（作り方も教えてくれた）。
 - ベトナム女性「国を守る心（この答えに皆が拍手）」

〈動物ヒントリレー〉では、4～5人10班に編成。ベトナム青年にも分かるようにと、4種類の絵を使用した。リレーのやり方も、順番に取ること、カードは1枚ずつ、その場で見ないなどリーダーが丁寧にデモでやってみせた。しかしはじめてみると、どの班も負けじと盛り上がり、その場でめくってしまう人や、2、3枚いっぺんに持ち帰る人もいた。答え合わせでは、日本では子どもに好かれている「テントウムシ」が、ベトナムでは嫌な匂いを出す虫として嫌われているとわかった。

休憩の後、後半は屋外に出た。今回の〈カモフラージュ〉では、事前に通訳と綿密な打ち

合わせをし、説明内容を訳しておいてもらった。またデモではロープと人工物を配置して、通り方や禁止事項を身振りで表現した。その甲斐あって、3班に分かれてもスムーズに進行できた。今回は環境問題がテーマだったので、ふりかえりで生き物の暮らしについてふれた。

〈カメラゲーム〉は2人1組で3枚ずつ撮影した。互いの見せたかったものが分かるかどうか、話し合う予定であったが、屋外の暑さに集中力を欠いていたか、日越青年のペアで意思の疎通が十分でなかったのか、うまく分かち合いが行われなかったように感じた。

終了後、日本人青年と雑談中に、「カメラゲームは難しかった」との感想を頂いた。何か違和感があったということは、クマの雰囲気になっていなかったのかもしれない。

翌朝、有志10人（日本人青年4人、ベトナム青年6人）を対象に〈音いくつ〉を実施した。デモを行い、全員1分間静かに耳を澄ました。実施後は少し落ち着いた雰囲気になった。

b. リーダーの感想

- ・ 屋内、屋外と場所を変えながら、テキパキとプログラムが進行された。彼らが暑さに強くないのが意外だった。建国、国を発展させる想いの強さがにじみでていた。
- ・ 反省点としては、ネイチャーゲームとは、を含めると、2時間に5項目やったので、いそがしかった。「ネイチャーゲームを伝える」には、〈はじめまして〉は、いらないかもしれない。
- ・ カリキュラムをきちんとたてていたのので、スムーズにできたと思う。やはり通訳する時間について、余裕がいたと感じた。
- ・ あまり言葉がなくても活動できるものを選んであったので、とても楽しくすすめる事ができた。子どものように夢中になっての活動もあり、抑えるのが大変な活動もあるくらいだった。
- ・ 通訳と詳細に打ち合わせができていた。ゲームのルールを前もって通訳が知っていたので、活動中分からない人にすぐ説明でき、スムーズに活動ができた。
- ・ どの合宿でも感じたことだが、お互いの国の自然や考え方がよく分かり、楽しい交流ができた。

c. ベトナム青年の感想

- ・ （ネイチャーゲームを体験して）自分のことを話し、相手の話を聞いて、お互いを理解することが出来、レクリエーションとして楽しかった。
- ・ （気づいたこと）普段気づかない物事を集中して観察できることの大切さに気づいた。
- ・ （ここがよかった）自然だけでなく、物事をじっくり観察することの重要性を知った。
- ・ （ここが悪かった、次にこうして欲しい）暑い中での活動は、苦しかった。時間が長かった。
- ・ （ 〃 ）日本人と通訳を通さなければ話が出来ず、スムーズに自己紹介が出来なかった。

d. 主催者の感想

- ・ 事前の打ち合わせが出来ず、申し訳なく思う。
- ・ コミュニケーションがうまくいかないと、おもしろくないと思った。せめて英語がわかる外国人であったらと思う。

3. まとめ

ベトナム青年とのネイチャーゲームは、ひとえに通訳との綿密な事前打ち合わせにつきる。前半を室内で行い、互いの親密さが増した。参加者の集中力の高さも実感できた。

〈動物ヒントリレー〉の盛り上がりを見ると、どのアクティビティでも実施可能だと感じた。言葉の壁を乗り越える工夫（英語・ベトナム語の文章を併記など）をする必要はある。

2時間で4アクティビティ実施したことで、全体に急いだのが反省点である。じっくり時間をかけたかったが、最初の〈はじめまして〉では、デモで時間をとりすぎ、肝心の実施時間を削ってしまったのが悔やまれる。

ネイチャーゲームは参加者に応じることを基本としているため、事前のプログラム通りに行かない場合もある。リーダー同士協力をして、プログラムや実施場所の変更は、機敏に対処したい。実施前の主催者との打ち合わせも大切である。特に合宿セミナーは時間が細かく設定されており、ネイチャーゲームで予定時間を超えることは避けたい。事前の打ち合わせで外国人参加者の人数・年齢層・男女比・職業などをつかんでおくと、プログラムを設定する上で役に立つ。

過去3回の合宿セミナーに参加したリーダーは、外国人対象のネイチャーゲームについて、おおいに自信となっている。前回同様、参加したことで人とのつながりも広がった。今後も実践を積み重ね、ネイチャーゲームについてさらなる可能性を探りたい。



〈動物ヒントリレー〉



〈動物ヒントリレー〉



〈カモフラージュ〉



〈カモフラージュ〉

はじめまして Nice to meet you!

あなたのことについてきかせてください。 Please let me ask about you!

年 月 日 / 場所
/The place

わたしのなまえは
My name is ...

① なにか生きものを育てたことがありますか？

Have you ever raised any living thing?

その生きものは あいてのなまえは
It is ... Person's name is ...

です。 さん

It is ... Person's name is ...

です。 さん

③ もり なか た 森の中で食べたいものはありますか？

Is there any food you want to try in the forest?

それは あいてのなまえは
It is ... Person's name is ...

です。 さん

It is ... Person's name is ...

です。 さん

② もり なか どうぶつ 森の中で動物にであったことがありますか？

Have you ever saw animals in the forest?

その動物は あいてのなまえは
The animal is ... Person's name is ...

です。 さん

The animal is ... Person's name is ...

です。 さん

④ あなたのふるさとの じまん 自慢はなんですか？

Where are you from?

それは あいてのなまえは
The country is ... Person's name is ...

です。 さん

The country is ... Person's name is ...

です。 さん