

初めてのネイチャーゲーム地域活動

いなベネイチャーゲームの会

初めての地域の会の活動にあたって

当いなベネイチャーゲームの会は、平成18年に三重県桑名市・いなべ市・東員町を活動範囲として発足をしました。しかし地域の会が発足したものの、どのように活動したらよいか分かりませんでした。また活動するにあたり、仲間をどのように集めるかも大きな問題もありました。地域の会を立ち上げたリーダー同士話合ったものの、年1回行われる「ネイチャーゲームの日」(10月)のみではネイチャーゲームの名前が浸透せず、地域の会を立ち上げた意味がないのではという意見が出されました。

そこで、地域の会はどのように活動を始めれば良いかを考えることにしました。

実際の企画を考えてみる

では実際にどのように活動を行ったら良いのだろうか。ネイチャーゲーム指導ハンドブック(理論編)の2章の3節「ネイチャーゲームの実践法」を参考に、机上で話合ってみた。

地域で活動するにあたって、まず参加対象者を特定の地域に絞ってみようということになった。結果、なかなか自然と触れ合う機会の少ない大規模団地の子どもを対象としたらどうかという意見でまとまり、活動場所も身近な場所として団地内の公園で活動することにしました。(交通の便の良さ、ある程度自然を感じる場所などを考慮)そして開催時間は親子一緒に動きやすい土曜日の午前中が良いという結論が出ました。

活動内容は活動ごとに季節のテーマを設定し、フローラーニングを活用した魅力のある活動内容として(ネイチャーゲームだけでなく、クラフトや旬の味覚を体験する)、参加しやすいように参加費の低価格にしようという意見も出されました。

活動にあたり指導をしていただける協力者(リーダー)が必要のため、県内のリーダーヘメーリングリストを活用して協力を呼びかけることにした。(結果、数名のリーダーから協力していただける連絡をいただいた)

下見後、企画内容を決定する

後日、いなべ地域の会のリーダー数名で活動する団地周辺の下見を行い、机上ではわからなかった事(危険箇所、雨天時の対策など)がいくつかわかってきました。この点を踏まえて再度打合せを行い、最終的に下記の内容に決定しました。

(場所の決定)

参加者の対象地域を近年造成された住宅街の桑名市大山田団地とした。そして活動名を身近な自然を発見してもらうことから「身近な自然体験教室」とした。

開催場所は団地内にあるデザイン公園に決定。公園のそばに里山があり自然が豊富で、すぐ横に小学校があり、雨天時には小学校の施設を借りることができる。(しかしその後、学校側と施設借用交渉したが、残念ながら認められず)

安全対策として、公園そばの里山に一部崖になっている場所があったので活動中に参加者が近づかないように注意する。

(活動内容)

継続的に活動を行った方が知名度が上がると思われるので、開催日を4・5・10・11月の第二土曜日の午前中とした。(春と秋の各二回ずつ、雨天は中止)

そして各開催日に季節にふさわしいテーマを決めた。(4月「春の匂い」、5月「竹」、10月「木」、11月「実」)

時間配分の前半はネイチャーゲーム、後半はクラフト。帰り際に匂の味覚を味わう企画とした。

なぞなぞクイズ形式のトークを行い、参加者に自然に興味をもたせるようにする。

参加の記念品として、自然を感じるオリジナルの参加証の作成する。

(広報関係)

周辺の小学校に、児童数全員にチラシを配布する。(紙面をカラー、絵などを入れて自然に興味を持たせる内容とする)

教育委員会の後援を申請する。(イベントの信用性を高める)

ホームページに掲出する。

(役割分担)

当日の役割分担を決める。(受付、ネイチャーゲーム指導、クラフト指導、準備などスタッフ全員が何らかの役割を決めて、企画成功の意識づけをした)

(運営資金について)

地域の会単独運営は資金面から困難かつ参加費を高くすると参加しにくくなると予想されるので、子どもゆめ基金助成金の交付申請を行う。(これにより参加費を大幅に少なくすることができる)

準備をする

以上の結果、最初の活動日までのスケジュールを下記のとおり行うことにした。

12月	イベントの大まかな内容の打合せ 子どもゆめ基金の申請
2月	具体的なイベント内容の決定
3月	現地の下見 教育委員会へ後援申請 公園使用許可の申請 チラシの印刷 教育委員会へ、学校へのチラシ配布申請
4月	学校へのチラシ配布 参加受付開始 役割分担の確認 活動内容の最終決定、準備(アクティビティ、クラフト準備) 活動前日に匂の味覚の準備
・・・・・・4月22日 活動当日・・・・・・	

(準備にあたっての留意点)

チラシは周辺の小学生の枚数分を用意した。(今回は4500枚印刷した)

学校へチラシを配布するにあたって、教育委員長宛にチラシ配布申請を行った。

全員がクラフトの指導ができるように事前に練習をし、活動当日の役割分担を紙面にて明確にした。

活動当日

入念な準備のおかげで、ほぼ予定とおり活動することができた。

5月の開催場所をデザイン公園から大山田第三公園に変更した。(降雨が予想され中止するかどうか迷ったが、急遽大山田第三公園近くの公共施設の会議室を借り、雨天でも開催することにした。よって参加者全員に場所変更の連絡を行った)以降の活動は大山田第三公園とした。

活動を終えて

春2回、秋2回の行事はすべて開催することができ、怪我人もなく無事に終了することができた。

参加人員は下記のとおり。

開催日	テーマ	参加者数
4月22日	春の匂いを感じよう	21名
5月20日	竹を使って遊ぼう	40名
10月21日	木と仲良くなるろう	18名
11月18日	秋の実を探してみよう	25名

合計104名

(気づいた点)

初めての活動だったが、多くの参加者を集めることができた。(学校からチラシを配布したことが良かった)

低学年の参加者が目立った。

4回すべて参加された親子がいた。

10月開催日には地元の子供会でイベントがあったため、10月の企画の参加者が少なくなった。

(良かった点)

口コミで参加者が増えた。(対象地域外からの問合せがあった)

子どものみならず、大人(親)も楽しんでいただけた。

受付方法に電子メールを取り入れた結果、申込みしやすかったとの声があった。

(改善すべき点)

携帯電話のメールからの申込みがあったので、参加要項を郵送する手間がかかった。(パソコンからのメールなら、要項を添付ファイルで返信できたので手間が省け、経済的であった)

市内全域のチラシを配布してほしかったという参加者の声があった。

今後の活動について

今回で活動を終了せず、次年度も継続して行い、ネイチャーゲームの知名度を上げるよう、活動した

い。

今回は子どもゆめ基金の助成金で運営をしたが、企業等からの助成金も活用したい。
この活動を利用して、さらなる地元のリーダー同士の輪を広めたい。

キーワード 「身近な自然、気軽さ、楽しく、協力」

第1回 4月22日(土)「春の匂いを感じよう」 桑名市デザイン公園



受付の様子です。ぞくぞくと参加者が集まってきます。



ビンゴカードを持って、公園のいろんな植物や生き物を見つけます。



その後、匂いでその植物を探すゲームをしました。



最後に桜のケーキ、ヨモギクッキーや団子を食べて味覚で春を楽しみました。

第2回 5月20日(土)「竹を使って遊ぼう」 桑名市大山田第3公園



芝生広場で開会式。今日は何んなゲームをするのだろう？



最初のゲームは「めざせ名探偵」。探す木の証拠品を見せます。



ゲームの後、竹についてお勉強。「筍は一日で何cm伸びるかな？」



最後に竹トンボや簡単な竹笛を作りました。

第3回 10月21日(土)「木と仲良くなるう」 桑名市大山田第3公園



最初のゲームは「森の色あわせ」。同じ色の自然のものを探します。



そして紙と鉛筆を使って「木の肌アート」をしました。



クラフトは「木こりのパズル」。世界に一つしかないパズルの出来上がり！



最後に秋の味覚の試食会。今回は柿とアケビを食べました。

第4回 11月18日(土)「秋の実を探してみよう」 桑名市大山田第3公園



最初のゲームは「ごちそうはどこだ」。餌のドングリを隠します。



次に「ネイチャーループ」。自然のつながりを体験。



ドングリ博士が登場！ドングリの謎についてみんなで考えました。



そしてドングリを使ったペンダントや置物を作りました。