

本誌はネイチャーゲームの奥底にある“Sharing Nature”（シェアリングネイチャー）をテーマに
自然と人のつながりやつき合い方を見つめる情報誌です。



特集 今、小学校で 「体験の充実」を 進める意味



P.1 日本の民話から「雪ん子」

ネイチャーゲームの森 76号

ネイチャーゲームは米国のナチュラリスト ジョセフ・コーネル氏により発表された活動です。
みる・きく・さわる・かぐなど、私たちひとり一人が持っている感覚を使って、楽しみながら自然を体験する活動です。

日本の民話から「雪ん子」	1
テーマ別実践ヒント《雪》	6
達人から学ぶ「自分が楽しむアクティビティを持とう!」	7
自然を丸かじり《草木染めて色を楽しもう》	8

ネイチャーゲームでひろがるつながる《森のようちえん》	8
あなたの本棚見せて!	9
ネイチャーゲーム川柳	10

SHARING NATURE COLUMN

日本の民話から Vol.3

日本の民話には、自然の化身ともとらえられる妖精や妖怪が多く登場します。

彼らと人間との関わりから自然と人のつきあい方を考えてみませんか。



写真／雪の白川郷（岐阜県）



【雪ん子】

冬になると現れる雪の精霊。愛らしい子どもの姿をしていて、山の神の使いとも伝えられる。怖い話が多いが、それは同時に春の訪れを告げている。

雪というやがて消えゆくものに宿った命。
雪が解けると、遠くに春の足音が聞こえてくる。

昔、北の国のあるところに、子どものない老夫婦がいた。長い間そのことを寂しく思っていた彼らを哀れんで、冬の神様が雪で作った人形に息を吹き込んで、老夫婦の子として育てるように告げた。老夫婦はその子をたいそう可愛がり、その子も老夫婦にとっても懐いていた。けれど、春を告げる村祭りの夜。祭りの火を囲んでいる時、子どもは溶けて流れてしまった。後には一握りの雪の塊だけが残っていた。



Special feature - 15

新学習指導要領とネイチャーゲームの役割を考える 今、小学校で 「体験の充実」を 進める意味

取材・文／伊東久枝
写 真／日本協会
撮影協力／神奈川県相模原市立二本松小学校
構成／編集部

教科書や学校での学習指導のもととなる
「学習指導要領」が
10年ぶりに改訂になりました。

文部科学省が10年ぶりに改訂した『学習指導要領』が、2011年4月から全国の小学校で全面实施になりました。そこでは、言語活動の重視とともに「体験活動の充実」が示されています。学力向上が求められるなか、体験活動はどのような意味を持つのか。そして、小学校教育のなかで今後ネイチャーゲームはどのような役割を担っていくことができるのか。

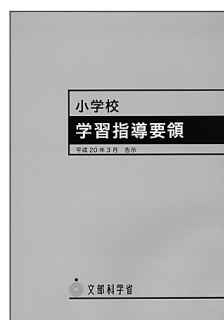
文部科学省初等中等教育局視学官・日置光久氏、そして自然体験活動や環境教育とも関連が深い理科の教育普及を担当する同教科調査官・村山哲哉氏にお話をうかがい、小学校で求められている教育の最前線を探ってみました。

小学校学習指導要領

■学習指導要領とは…

全国どここの学校で教育を受けても、一定の教育水準を確保するために、各教科等の目標や内容などを文部科学省が定めているもので、教科書や学校での指導内容のもとになるもの。

ほぼ10年ごとに改訂され、今回は平成20年3月に告示、小学校ではこの平成23年4月より全面实施されている。(文部科学省発行資料「生きる力」より一部引用)



今年度小学校で全面实施となった『新学習指導要領』は、「総合的な学習の時間」の大幅削減、教科の時間数増…と、一見「詰め込み教育」に戻ったかのように見え、自然体験活動や環境教育にとっては逆風のように見えます。しかし、この度の改訂は「ネイチャーゲーム」とっては追い風です」と断言するのは、文部科学省で学習指導要領の編纂と普及にあたる日置光久氏と村山哲哉氏。

それは、自然体験や環境教育が、それぞれの教科のなかでも重視されているからだといえます。

では、具体的に学習指導要領の改訂ポイントはどうなのか、うかがってみました。

*

*

村山さんは、現在理科の学習指導要領の普及に全国の小学校を回っているとお聞きしましたが、このたびの主な改訂ポイントを教えてくださいませんか。

村山 学力低下が問題になっていたこともあり、いくつかの教科の時間数が増えました。とくに理科と算数に力が入られ、新たな学習内容も入りました。

——新たに加わった内容とは具体的にどのようなものなのでしょうか？

村山 自然体験や環境教育に関連のあるものとしては、たとえば3年生の「身近な自然の観察」「風やゴムの働き」などがあります。「風やゴムの働き」は、つまり自然エネルギーの学習ですね。

そして、加えられた1つ1つの内容だけでなく全体を通して「体験の充実」をうたっていることが大きなポイントです。新学習指導要領では「理科の目標」を以下のように定めています。

「自然に親しみ、見通しをもって観察、実験などを行い、問題解決の能力と自然を愛する心情を育てると



<フィールドビンゴ><宝さがし>などのネイチャーゲームでは、五感を使って自然を楽しく体験します。

という言葉です。では「実感をともなった理解」とはどのようなことなのか。ポイントは3つです。「習得」と「活用」、そして「体験」。

理科における「学び」では、他者の経験や知識をなぞるのではなく、まず自分が体験し、実感することが重要です。理科の学習の多くは、自然の事物・現象を観察したり実験したりすることが中心になります。そうすることにより脳の理解もちろんですが、その前にまず身体で理解していきます。

——観察や実験というのはこれまでの学習でも広く実施されていたことだと思うのですが…。

村山 たしかにそうです。ただし、体験の質が問題なのです。たとえば「身近な自然の観察」ですが、自然のなかで観察を行うと、たいいてい子どもたちは見つけたものの名前を知りたがりです。でも、名前を知ってしまうと、そこで学習が終わってしまう場合があります。人間の認識とはもともとそのような形で起きているのです。したがって、名称を知ることから入るのではなく、形や色など、そのものに触れながら全身の感覚を使ってまず観察することが大切です。

「経験」になる体験と

「経験」にならない体験

日置 「教育」というと、何かを教えなければならな

ともに、自然の事物・現象についての実感を伴った理解を図り、科学的な見方や考え方を養う。」



村山哲哉 むらやま てつや (文部科学省初等中等教育局教育課程教科調査官・国立教育政策研究所教育課程研究センター研究開発部教育課程調査官・学力調査官) 都内の公立小学校の教諭、副校長、墨田区教育委員会統括指導主事を経て、2009年より現職。著書『実感を伴った理解を促す理科学習 (全4巻)』(東洋館出版社)他多数。日本ネイチャーゲーム協会体験型環境教育研究会。

いと思っています方がいます。しかし「体験による学び」は本来子どもたちが自ら学ぶものです。教師や指導者は子どもが学ぶ助けをする役割を担います。

そしてこの「学び」は、単に体験させればよいというものではありません。ではどうすればできるのか…。まず考えて欲しいのは、「子どものためになる体験とは何か」ということです。

良質な体験をつくるポイントのひとつが、今回の改訂で「体験」と共に重視されている「言葉」です。

子どもたちは何かを体験すると、喜んだり驚いたりします。それを見て指導者は「体験できた」と満足しがちですが、実はその「表現」が表出するまでの過程を引き出すことが重要なのです。

「表現」が表出するまでには、子どもたち個々の心や頭のなかで「考えたり、思ったり、感動したり」という外には現れない動きがあります。これこそがその後も消えずに残るものであり、これらを大切にこそ、「表現」が意味あるものになるのです。

——その見えない動きを言葉として引き出し、子ど



ネイチャーゲームをすると、いつの間にか大地に寝転がり、体験したことを話し合う子どもの姿が見られます。

「体験」を奪っている社会

村山 今の子どもたちは体験する機会が極端に少ない。放っておくと、テレビを見てゲームをして、体を動かしません。ほとんど外では遊ばなくなってしまうました。不審者

も自身に認識させる、学びとして定着させるのが教師や指導者の役割ということでしょうか？

日置 「体験」と似た言葉に「経験」があります。この「経験」とは、実は「ここにはない体験」のこと、過去の体験の記憶です。そして「経験」こそが「体験による学び＝知識・技能」になるのです。

この「体験」を経験化することが重要です。いくら多くの体験をしても記憶に残らない体験は、学びにはなりません。

——「体験」を通して感動や気づきを与え、そこで起こった心や頭の動きを「言葉」を使って整理することにより結晶化させる。ネイチャーゲームのシェアリングの過程に似ているように思います。

日置 そうですね。「体験を経験化する」ということは、そう簡単なことではありません。その点、ネイチャーゲームはよくできているプログラムだと思います。ただし、マニュアル通りにやれば経験化できるわけではない。個々のアクティビティが伝えたい「本質」を抜かしてしまうと、学びではなく単なる「楽しい遊び」になってしまいますからね。

への心配や、最近の放射線問題などが、さらに拍車をかけています。

「便利な生活」というのは、体や頭を使うこと、そこから生まれる気づきを奪ってしまっています。

たとえば、急速に普及したものにナビゲーションのソフトがあります。はじめての場所でも迷わず行けるとても便利なツールです。その一方で、もしナビを使って目的地に着けなかったら、人はどうするでしょう。きっと多くの人がナビを制作・販売している会社に苦情をいうでしょう。その商品を選んだ自分の責任を考えもせず。そういう時代なのです。

でも、昔、地図を見て目的地を探したときには、たどり着けなかったからといって地図を作った会社に文句をいう人はいなかったはず。目的地に着かなかったことは自分の責任でした。

ところが今は、自分の責任ではなく、自分以外のところに責任があると多くの人が思っています。失敗してもそれが「体験」にならない。だから「判断力」が育たない。その結果、つねに情報に左右されて同じ失敗をくり返しています。このようなことは、自分の命や生活は守れません。

——同じ場所にたどり着いても、地図を見て自分で探して行ったのと、ナビゲーションを頼りに行ったのでは、「体験の質」が違うということですね。

村山 よく人の成長には「成功体験」が大切だといわれます。けれど「失敗体験」もまた、知識や技能を高めるには大切なのです。しかし、今の子どもたちは周りの大人が意図的に体験をつくっていないと、「失敗すらできない社会」に生きています。

「体験」とは、つねに「自分事」。他人の体験をいくら映像や雑誌で見ても「経験」にはならないのです。日置 体験を経験化することが大切だと思いました

が、新学習指導要領ではさらにその「経験」を「体験」につなぐことをうたっています。つまり経験として蓄積されたことを、その子の生活のなかに落とす。日常生活とは、いわば「体験」のかたまりですからね。そして「経験」は、知識として持っているだけではなく、「活用」してこそ生きるのです。

最近急速に増えているものに「バーチャルリアル」があります。3D映像などの仮想現実や拡張現実の世界です。学習にはこれらを上手に使うことは有効ですが、バーチャルリアルが生きるためには、直接体験が基盤（土台）としてなければなりません。バーチャルリアルはさまざまな直接体験の上にあつてこそ、リアルに体験できるのです。つまり、バーチャルリアルは直接体験の代わりには決してならない。「直接体験」と「バーチャルリアル」は横並びにあるのではないのです。直接体験というベースの上にバーチャルリアルがある。そしてその上に、頂点にあるのが「記号」です。

——バーチャルリアルは「経験」の増幅体験であり、



日置光久 ひおき みつひさ (文部科学省初等中等教育局視学官)

広島大学大学院修了後、広島女子大学助教授、文部省初等中等教育局小学校課教科調査官等を経て、2008年より現職。著書「『理科』で何を教えるか—これからの理科教育論」(東洋館出版社)他多数。日本ネイチャーゲーム協会指導者養成委員、体験型環境教育研究会。

「記号」とは「経験」のある人の共通言語ということですね。「経験」のないところ、すなわち「体験」のないところには「バーチャリアル」も「記号」も十分機能しない。

日置 しかし、最近

はバーチャリアルだけが増大して、ベースが揺らいでいます。子どもたちはゲームなどバーチャルリアルの世界にひたっています。バーチャルリアルの世界の刺激はとて大きく、それに比べて直接体験の刺激はソフトですからね。

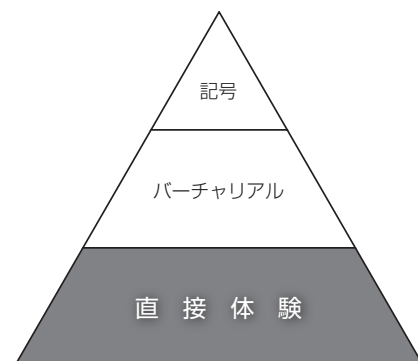
放っておけば子どもは刺激の強いほうにひかれてしまう。それをソフトでも深みや広がりのある、リアルな自然の面白さに気づかせ、その子のベースを広げてあげること。それが教師や指導者の役割なのではないでしょうか。

ネイチャーゲーム指導者の役割

— このような現実のなか、今後小学校でネイチャーゲームを行うことの意味。ネイチャーゲーム指導者が担える役割というのはあるでしょうか。

村山 子どもは「生きものを見ておいで」といわれども、最初は何を、どこを見ればいいのかかわからないのです。ですから「この植物を観察しなさい」というだけではダメなのです。

一方で、先生にも自然の見せ方がわからない人が



たくさんいます。そういう先生方に、たとえば「今回の改訂で6年生に組み込まれた『食物連鎖』を身近な自然で体験させるには、このようなアクティビティがあります」と提案するといいいのではないのでしょうか。ネイチャーゲームのアクティビティは、自然と関わりのある授業の導入やまとめとしてとても有効だと思います。

日置 教員は、「学力に結びついていかないことは授業ではやりにくい」というのが現実です。しかし、「体験」のベースが広がれば、「経験」知識や技能が増え、三角形の頂点である記号の理解も増えるはず。つまり学力も向上するはずなのです。それをしてしっかり理論として説明できるということです。

他に、教員でないネイチャーゲームリーダーがこれから学校に入っていく場合、理解しておいたほ

やってみよう！ 小学校でネイチャーゲーム



第二段階
感覚を研ぎすます活動

〈ミクロハイク〉

【ねらい】 小さな生き物の視点で地面を観察することで、生きものの気持ちを体験したり、地表面の生きものや植物への関心を高めます。



1mの糸を地面に置く。腹ばいになって、顔に虫メガネを近づけて地面を観察し、糸に沿って少しずつ前に進みます。



気づいたこと、感じたことを話し合う。教員は教えるのではなく、体験を引き出すように心がける。

- 1・2年生（生活科）
春をさがそう／秋とあそぼう
- 4年生（理科）
季節と生き物

選者：益川洋子さん（上鷗宮小学校教員）

「アリの目になって草の中を探検しよう！」という、「ええー！」と子どもたちの驚きの声が返ってきます。草に触れたことのない子どもたちが、初めて草の中にはいづくばい、さまざまな生きものを発見していきます。なかなか腹ばいになれない子ども、友だちの歓声につられて、いつの間にか夢中に。ふだん見過ごしている足元の自然の中にも生きものがあることに気づくとともに、自然と一体になる心地よい感覚を体験することができます。



【プロフィール】
「ネイチャーゲームに出会ったことで人生観が変わった！」一人です。児童文化的な活動とネイチャーゲームの融合を目指し、自分も楽しみながら実践しています。

うがよいことはありますか？

村山 子どもを知る努力をする。「学校」という特殊な場所の事情を理解する。目的をしっかりと、いろいろなことをしようとしなさい、この3つです。

日置 ゲストティーチャーとして学校に入るときには、少なくとも「何のためにネイチャーゲームをするのか」ということを担当の先生に確認してください。先生は指導案の中で、必ず活動を位置づけているはず。その目的を共有してほしいですね。

そして、アクティビティはあくまでもコミュニケーションツールだということを忘れず、子どもと自然をつなぐください。

— ありがとうございます。教員であるなしに関わらず、今回の改訂を指導方法を見直すきっかけに、子どもたちの能力を育んでいきたいと思っています。

Naturesgame テーマ別 実践ヒント

今回のお題は、雪

雪が積もると、いつもの風景が一変。他の季節とは違った自然の姿を存分に感じることができますね。雪をテーマに活動されている3人の方々に、お話を伺いました。

取材・文 大地佳子



雪遊び、スノーシュー、冬芽観察、動物の足跡探しなど、雪の中での楽しみ方は豊富。そこにネイチャーゲームをプラスすればより楽しめます。導入として動物に関連したアクティビティを行い、そのあと雪の森へ出かければ、リアルな動物の気配に触れることができます。また、雪の季節以外に行う定番のアクティビティも、木々の様子や視線の高さが変わることによって新しい発見があり、季節の変化を実感できます。雪そのものの冷たさや感触を楽しむアクティビティもあります。ただし安全対策には十分留意してください。

おすすめアクティビティ

- 雪関連：＜白いキャンパス＞＜このぬけ跡だあれ＞＜マントラッキング＞＜ごちそうはどこだ＞等
- 動物関連：＜動物あてゲーム＞＜動物交差点＞＜動物ヒントリレー＞＜キツネ・ウサギ・葉＞等
- その他：＜サウンドマップ＞＜フィールドビンゴ＞＜木の一年＞等。他の季節と比較すると楽しい。

(注) ・安全のため、雪のない状態を熟知している場所で行う。
・防寒と汗による冷えに注意。参加者は十分な装備を。
・あたたかい飲み物で、水分をまめに取るようにする。

雪の楽しさと、自然の息遣いを感じよう！

この分野のポイント

- ・雪の季節ならではの視点・色・音などを五感で感じる。
- ・動物関連のアクティビティは実体験につなげやすい。(足跡や落とし物の発見など)
- ・雪そのものを活かしたネイチャーゲームもおすすめ。
- ・動から静、屋内と屋外など、活動にメリハリをつける。

私たちも実践しています！

兵庫県 田中 誉人さん

雪の森はモノトーンに見えますが、実は発見だらけ。冬は、春に向かうエネルギーに満ちた、自然界の一年の始まりと考えています。＜サウンドマップ＞では、動物の気配や、木々を通り抜ける風の音を感じられます。子どもたちとは、最初に一緒に思いっきり遊んでコミュニケーションをとると、落ち着いてプログラムに入れます。



北海道 能條 歩さん

雪を楽しむ活動は色々ありますが、冬の動物や植物を感じるきっかけとしてネイチャーゲームを使っています。フィールドビンゴでは、夏よりも景色が単調な分、対象物により集中できます。北海道では子どもたちは意外と外で遊びません。むしろ雪をうとうとうしく感じているほど。雪の自然の面白さに気づいてもらいたいですね。



山形県 白川 広之さん

1995年、雪のプログラムを考える講座の中で＜このぬけ跡だあれ＞というネイチャーゲームを考案しました。新雪に子どもたちがバタンと倒れて跡をつけていたのを見て思いついたのです。自然の中では子どもたちが自発的に遊ぶのが本来の姿と考えていますが、少し活動が滞った時などにはネイチャーゲームを取り入れています。



自然案内人1999 P.66参照

おすすめの ネイチャーゲーム 《白いキャンパス》

実施
の
ポイント

- ・太陽があたって雪が溶け始める、晴れた日がおすすめ。
- ・作品の上手・下手より、雪の中での発見や交流を楽しんで。
- ・終わったら作品は元の自然の状態に戻す。



1～5人程度のグループを作り、テーマ(動物、虫など自然関連がよい)に沿ってどんな作品にするか相談する。



決められた移動範囲の中で、雪の上に落ちているものや、木に引っかかっている枯葉や枝、動物の落し物などの材料を探す。



グループで、雪と集めた材料を使い作品を作る。できたらお互いの作品を鑑賞する「見学会」を行い、気づいたことを話し合う。

達人

から学ぶ

【その十五】

ネイチャーゲームトレーナー
北村允彦さんの巻



きたむら まさひこ
(ニックネーム：キタさん)

ネイチャーゲームを知ったことで、自然に対する気持ちと世界が広がりました。小枝のささやきに引かれて、クラフトを作っています。自然と触れ合うたびに、新たな発見と感動に感謝!! ありがとうございます。

募集中

このコーナーでは、全国の「達人」情報やリクエストを募集しています。ある分野でのネイチャーゲームの達人、熟練指導員の達人技、あの人の技を聞いてみたい...どしどし応募ください。
mizushina@naturegame.or.jp

自分が楽しむアクティビティを持つとう！

日常の中で自分が楽しめるアクティビティを、いくつ持つていますか。数多くあればいいというものではありませんが、外に出た時にふと自然と仲良くなれるアクティビティがあるといいですね。

●自然の声を聞く

今の季節、私は自分で考案したネイチャーゲーム(落ち葉のささやき)を楽しみます。友だちを探すような気持ちで、足元にある落ち葉に関心を向けていきます。関心は、自然との出会いの入口なのです。何か呼びかけられたような気がしてふと目をやると、たくさんの落ち葉にまぎれて、1枚の剥がれ落ちた樹皮が呼びかけています。



「よく来たね! 冬支度のために服を脱いだとこ」と聞こえてきました。「今年は暑かったよね。だから多くの友だちが、ほくの所に涼みに来てくれたよ。アリの家族やテントウムシ、北からやってきた鳥や、土の中にいるかわいい虫たちがやってきたよ。」ちよつぱり自慢げに夏の思い出を語っているように感じました。

まず自分が楽しむために、周りの状況に敏感になり、自然へのアンテナの感度を良くしましょう。あなたの心が、風のない湖面のように、静かに周りの景色を写している状態であれば、あなたはたくさんの自然からのメッセージを受け取ることができます。

●すべての瞬間が特別な自然

ここで、レイチェル・カーソンの文章を少し紹介します。「わたしはかつて、その夜ほど美しい星空

流れるような誘導、指導、そして楽しそうな笑顔が印象的な北村さん。今回は北村さんが日常でやっているというアクティビティを教えてくださいました! 自然と仲良くなるヒントがいっぱいです☆

を見たことがありませんでした。(略)たとえ、たったひとつの星の名前すら知らなくとも(略)子どもたちといっしょに宇宙の美しさに酔いながら、いま見ているものもがもつ意味に思いをめぐらし、驚嘆することもできるのです。(レイチェル・カーソン『センス・オブ・ワンダー』より)

絶えず表情を変える自然との出会いの一つ一つを大切にすることは、自然との関わり方やネイチャーゲームの指導に深みを持たせることに、つながっていくのではないのでしょうか。

●日常を楽しむネイチャーゲーム

一日の終わりに、(パーティカルボム)をよくやります。一日をふりかえり、自分の中で一番心に残っているものは何だろうと考えてみます。そして「風が気持ちよかった」「空が青かった」「秋の虫が鳴いていた」「原稿依頼がきた」という風に短いフレーズを決めます。例えば、今日私が選んだフレーズは「げんこういらい」です。

「げん」元気な声が、
「こ」こっちだよと、
「う」うれしそうに、心の中から、
呼びかける

「い」今、悩んでいるのかい、
悩まなくていいよ

「ら」楽な気持ちで、
「い」いつものことを、書けばいいのさ。

このように、日々の出来事をふりかえることで、ネイチャーゲームは自然の中に行かなければできないのではなく、生活の中で楽しむこともできるのです。



ネイチャーゲーム自然教室
『夏の森で100%体験!!』

2011. 8/19(土) 21(長野県)

小川 郁 (新潟県)

今年は娘のキリと息子のトッキが参加しました。小一で初参加の息子は、出発前からだいぶ緊張している様子でしたが、戸隠に到着すると振り返りもせず宿舎へ向かって一直線。挨拶もなし?と母は寂しかったのですが、本人は期待で胸いっぱいだったのだと思います。

自然学校終了後、泥だらけの洗濯物を片付ける私の横で、息子は早速荷造りを開始。「どうしたの?」と聞くと「また戸隠に行くんだ!」と言って、戸隠仕込みの見事なウサギの走りを披露してくれました。あまりの気の早さに苦笑いしつつ、息子の喜ぶ顔を見て、参加させて良かったと思いました。トッキもキリも戸隠でまた新しい仲間に出会えることを楽しみにしています。皆さん、どうもありがとうございました。



戸隠山をバックに笑顔

『五感で自然再発見! 子どもたちの森アートプロジェクト』

2011. 10/16 (東京都)

石橋万里子 (東京都)

新宿御苑のネイチャーゲームに、小学校二年生の息子と初めて参加しました。自然の中で、4つのネイチャーゲームをしました。ジャンケンをして、勝った人がドングリを拾って来るゲームや、耳を澄まして自然の色々な音を聞いて、みんなで話し合うゲーム、自然のものが描かれたビンゴ用紙に、見つけたら穴をあけていくビンゴゲーム。(ちなみに、全部あけることができました!) 最後は、額を持ち、好きな自然の中に設置して



秋の新宿御苑を楽しみました

作品にして、美術館のようにみんなで互いの作品を見て回るゲームをしました。どれも、楽しみながらみんなで自然と触れ合えるゲームでした。他にも沢山ネイチャーゲームはあるみたいなので、色々なゲームを体験したいです。
※この活動は、子どもゆめ基金の助成を受けて実施しています。

自然を丸かじり

フクフク 食べて楽しんで

「草木染め」というと、難しそうなイメージがありましたが、川崎市の青少年施設で精力的に創作活動を行っている伊藤めぐみさんを訪ねると「煮出してみて、色が出れば染まりますよ」と話してくださいました。伊藤さん自身、イベントだけでなく、普段の業務の傍ら、事務室のコンロを使ってぐつぐつ染めてしまうことも多いとか。よく使う材料はビワ・サクラ・モミジの葉、ドンダリの殻斗、ススキ、ヨモギ等。剪定で出た枝葉や、玉ねぎの皮なども立派な材料に。サクラの枝からピンク色が出た時は驚いたそうです。

その3

取材・文 大地 佳子

草木染めで色を染しもう

作り方

綿のハンカチの絞り染め
(ここではシワの葉を使用)



綿などの植物性の繊維は下処理⇒ハンカチを牛乳か豆乳に20分浸し、絞って干す。(絹や羊毛など、動物性の繊維は下処理が不要)

染液を作る：生葉は染めるハンカチの2倍の重さ(乾燥葉は同重量)を用意し、ちぎって20分煮る。



絞りの模様をつくる：ビー玉と輪ゴムでハンカチをしぼる。



完成：水洗いしながら輪ゴムを取り、乾燥させる。

ワンポイントアドバイス

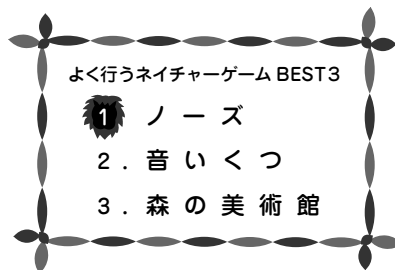
素材は身近な木の枝・葉や草等でOK。実験感覚で試してみよう(枝の場合、染液を作る際40分ほど煮出し時間が必要です)。どんな色が出るかはお楽しみ。種類や季節等で色合いが異なります。



染める：水に浸してから染液で15分煮る⇒媒染液(40度のお湯1L当たりミョウバン4gを入れたもの)に15分浸す⇒再び染液に入れ15分煮る。



NPO法人国際自然大学
校・黒川青少年野外活動
センタースタッフ・ネイチャー
ゲームリーダー (川崎市)
伊藤めぐみさん



- 1 ノーズ
- 2 音いくつ
- 3 森の美術館



熊本県菊池郡 田島司生 (たじま・しせい) さん
野遊び体験活動研究会理事長
県森林インストラクター、ネイチャーゲームインストラクター他。
↓「野遊びキッズクラブ」HP
<http://noasobi-kids.com>

シンプルでネイチャーゲームほど子どもたちの緊張ほぐれ、自然の中での開放感アップ!



ネイチャーゲームでひろがるつながる

の大切さを伝えている市民グループだ。おすすめネイチャーゲームは「ジャンケン落ち葉集め」! 「ジャンケン」は幼少期の子どもたちにとって自然な手遊びで、集めてきた落ち葉の色・形や表情が指導者と子どもたちの距離を一気に近づける」と理事長・田島さんも太鼓判。さらにここから登場させる「ドンダリの妖精」との出合いは、子どもたちと自然の壁を溶かし、子どもたち主体の、発見・ふれあいの世界へと誘い出していく仕掛けのひとつになる。時間を忘れて森の中で遊んだ子どもたちの表情は、今日もキラキラと輝いている。



『野遊び体験活動研究会』は、主に2〜5歳児の野外自主保育、森のようちえん(親子の外あそび支援)等によって、豊かな感性を育み、体験をわかちあうこと

森のようちえん
自由な発想と夢を広げる



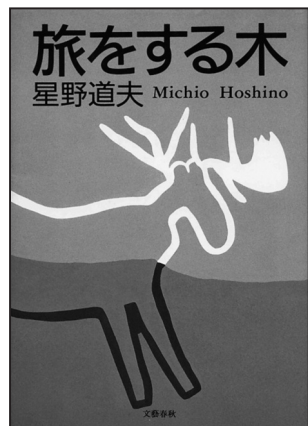
森のようちえんHP <http://www.morinoyouchien.org/>

あなたの 本棚見せて!



やまもと まさき
山本真樹さん(静岡県)

シュタイナー教育との繋がりを
感じつつ、保育園や幼稚園、
芸術を学ぶ子どもたちとの
ネイチャーゲームを実践中。
ドイツの木の玩具「シンプル
イ・ショップ」店主。ブログ
「こどもデザインと遊びの森」
<http://asobi.sienta.jp/>



山本さんの この1冊!

「旅をする木」文藝春秋

写真家としてだけでなく、文筆でも知られる星野道夫さんが、心から愛したアラスカについて記したエッセイ集。毎日を生きている同じ瞬間に「もうひとつの時間」が確実にゆったりと流れている…。そうした繋がりを意識すると、自分がどこにいても心の静けさをずっと呼び戻せると気づいた一冊です。ネイチャーゲームもこの感覚から始まるんじゃないかな、とも思います。足元の自然や、出会う人、世の中への想像も広く深く。ああ、旅に出たくなりますね。

お勧め本ベスト5

- ①「旅をする木」
(著: 星野道夫)
- ②「木をかこう」
(著: ブルーノ・ムナーリ)
- ③「ぼくは「つばめ」の
デザイナー」
(著: 水戸岡 鋭治)
- ④「狼森と箕森、盗森」
(著: 宮沢賢治)
- ⑤「地球の目線」
(著: 竹村真一)

日本協会理事会ご報告

平成23年度第2回理事会が9月13日に開催され、以下の内容が承認されました。

- 特命事項担当理事の選任
地域支援に関する事項 阿部利也理事
総務に関する事項 清水建司理事

〔地域ネイチャーゲームの会設立・解散〕

設立

- ・みふねもりもりネイチャーゲームの会(熊本県)

解散

- ・伊黒・品川ネイチャーゲームの会(東京都)
 - ・伊賀の里モクモクファームネイチャーゲームの会(三重県)
 - ・ひえつきの里椎葉ネイチャーゲームの会(宮崎県)
- これにより地域の会は230会となります。

第22回全国ネイチャーゲーム 研究大会IN岩手

抱きしめよう～復活の大地と海～
みちのくイーハトーブから

本大会では、従来のネイチャーゲーム体験や情報交換、会員交流の時間だけでなく、3月の震災で被災された方との「シェアリングネイチャープログラム」も取り入れようと企画を進めています。全国のみなさんが持つパワーをぜひ岩手にお持ちよりいただき、復興支援へのご協力をいただければうれしいです。

日程: 2012年6月1日(金)～3日(日) 2泊3日
会場: 休暇村 岩手網張温泉
※詳細は日本協会ホームページをご覧ください。



実践事例・研究報告 募集

2010年度より分野の整理、応募方法と様式の統一等を行いました!

- 新しい分野
分野1. 地域実践
分野2. 講師活動
分野3. コーディネート活動
分野4. 学校教育における活動
分野5. 幼児教育・保育における活動

詳細はホームページにてご確認ください。過去の事例・研究はホームページにて公開中です。どなたでもご覧いただけます。

- 応募締切り: 2012年3月31日
- 応募方法: 専用様式にてメールで
ご応募ください。
- 送付先: 日本協会 事例・研究係
jirei@naturegame.or.jp

ネイチャーゲーム奨励賞募集

日本協会では毎年、ネイチャーゲームに関するすぐれた実践や研究を奨励しています。自薦、他薦は問いません。ぜひ積極的にご応募ください。
・指導者養成部門(個人での実践活動・研究活動)
・普及部門(組織での実践活動・研究活動)

- 応募締切り: 2012年3月31日
- 応募方法: 指導員ハンドブック理論編(第6版) P.155、又はホームページを参照してください。
- 送付先: 日本協会 奨励賞係
shoreisho@naturegame.or.jp

専門委員会開催報告

●指導者養成委員会

- 9月27日(火)
・シェアリングネイチャーセミナーについて
・CONE制度改正に伴うリーダー養成講座の改正について

●アクティビティ開発認定委員会

- 11月6日(日)
・新ネイチャーゲーム申請分の実践指導及び体験
・二次審査

●新ビジョン策定委員会

- 10月31日(月)
・新公益法人への移行を踏まえて日本協会のミッションなどを議論
本誌に同封した別紙をご参照ください。

お詫びと訂正

「ネイチャーゲームの森 VOL.75」に誤記がありました。皆様に不快な思いをさせてしまい、誠に申し訳ございませんでした。心よりお詫び申し上げます。

P11(裏表紙)

誤) 福岡 → 正) 福島

日本協会年末年始休業のお知らせ

2011年12月29日(木)～2012年1月3日(火)

ネイチャーゲームを 体験しよう!

- ❖体験イベントは全国各地で参加できます
- ❖公認講師を呼んで体験会や研修会が開催できます
- ❖リーダー養成講座ではより深い体験ができます

リーダー養成講座 ▶

ネイチャーゲームに関する情報はwebで
<http://www.naturegame.or.jp/>



読者プレゼント



野菜、雑草ファン必見！

1 野菜観察便利帳 校庭の雑草観察便利帳 ／岩槻秀明

2冊セット 各1,575円 1名様
野菜は食べる部位ごとに分類され、科目や栄養素、その野菜にまつわるエピソードが紹介されています。写真がいっぱいで、身近な野菜について楽しく知ることができる一冊。

(提供：ネイチャーゲームクラブ)

2 雪だるま手ぬぐい

1名様

便利さとシンプルなデザインで再びブームとなっている手ぬぐい。おしゃれなプリント手ぬぐいもよく見かけられるようになりました。かわいい雪だるまプリントは、これからの季節にピッタリ！

(提供：佐藤久美子さん)

3 25周年記念Tシャツ

(特別仕様：グリーン) 1名様

日本ネイチャーゲーム普及25周年を記念して作成したロゴマーク入りのTシャツです。クリーム色はクラブで販売中ですが、今回は非売品のグリーンをご紹介します！

(提供：日本協会)



特別な1枚！

【編集後記】

※再びロングを目指し、ポップ時代へ。(しな)
※「お茶っこ広場」で被災者の方々と交流。一日も早い復興を応援しています！(ちゃ)

表紙の写真

雪の結晶(撮影：小寺卓矢)
誰かに呼ばれたような気がして振り返ると、枝先に咲く二つの「六花」。
小寺卓矢 森の写真館↓
<http://www.ne.jp/asahi/photo/kodera/>

Sharing Nature News Letter

ネイチャーゲームの森 第76号

発行日 2011年12月15日

発行人 西澤信雄

発行所 社団法人日本ネイチャーゲーム協会

〒160-0004

東京都新宿区四谷4-13-17 ワークスナカノ2F

TEL 03-5363-6010 FAX 03-5363-6013

<http://www.naturegame.or.jp>

jimukyoku@naturegame.or.jp

編集 佐々木香織・水信亜衣

デザイン 橋本陽子(ビー・ビー・エフ)

田崎恭子(リクバ)

第一資料印刷(株)

イラスト 安藤美紀子(P.5・6)

DTP 第一資料印刷(株)

本誌掲載の記事、写真、イラストなどの無断掲載を禁じます。



この情報誌はスポーツ振興くじ助成金を受けて作成しています。

読者アンケート

本誌がさらに魅力的な情報誌になるように、読者の皆さまの声を聞かせて下さい！ アンケートに答えていただいた方の中から抽選でステキなプレゼントをさし上げます。プレゼント当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

読者プレゼント締め切り日 ▶▶▶ 1月15日

●あなたのお名前

●会員ID。(または、ご住所／電話番号)

●あなたはネイチャーゲームの会員になって何年たちますか？

☐ 1年未満 ☐ 1～3年 ☐ 3～5年 ☐ 5～10年 ☐ 10年以上 (年)

●本誌「ネイチャーゲームの森」についてご評価ください。また、その理由を聞かせてください。

A. 大変参考になる B. 参考になる C. 普通 D. 参考にならない
理由 ()

●今号の中で良かったコーナーに○、普通だったコーナーに□、いまひとつだったコーナーに△をつけてください。

Sharing Nature Column () ネイチャーゲームでひろがるつながる ()
特集「今、小学校で「体験の充実」を進める意味」... () あなたの本棚見せて！ ()
テーマ別実践ヒント () NGニュース ()
ネイチャーゲームの達人から学ぶ () ネイチャーゲーム川柳 ()
自然を丸かじりっ () 復興支援情報(裏表紙) ()

●ネイチャーゲーム川柳の投稿、本誌へのご意見、ご要望等 自由にご記入ください。

●プレゼント希望(ご希望に添えない場合もあります。ご了承ください)

☐ ① ☐ ② ☐ ③ ☐ どれでもOK ☐ プレゼント不要



FAX 返信

03-5363-6013

メール返信

mizushina@naturegame.or.jp

プレゼントの締め切り日を過ぎても、アンケートの返信は受け付けています。



ネイチャーゲーム川柳

ネイチャーゲームの面白い体験、失敗談、ちょっとした話を川柳でお楽しみください。

—— 特 選 ——

子に引かれ
薄目で歩く
わたしの木

てる・徳島県

その他9句
ダックコール吹いても誰も帰ってこず (カビカビ／神奈川県)
はじめまして何度やってもあたらしい (モヤ／広島県)
かまきりくんカモフラージュで見つけられ (てっ／東京都)
スタッフ数数に入れたや参加者数 (匿名)
バットモス食べる寸前声消える (キユ／佐賀県)
おしめがね子より夢中になる親父 (しせ／熊本県)
耳澄ますいびきの音がハーモニ (しの川／東京都)
ふりかえりなんて立ってる背も暑い (HAGI／徳島県)
稲穂ゆれカップル茜群れて飛ぶ (日高義之／宮崎県)

ネイチャーゲーム川柳 募集中！

あーあるある！と共感できる楽しい川柳をお待ちしています。特選の方にはプレゼントをお送りします！ 投稿先→mizushina@naturegame.or.jp

私たちは、ネイチャーゲームのプログラムや組織、
所属する会員の活動を通して、
被災地や被災者の皆さんのお手伝いをしていきます。

岩手・宮城で 全国銘菓お茶っこ広場開催中!

ネイチャーゲーム協会
では、9月末以降『全
国銘菓お茶っこ広場』
を開設し、全国の会員
の皆さんに呼びかけて
集めた銘菓とお茶をお
供に、被災地の皆さん
とゆっくりとした時間
を共有する活動を岩手・
宮城の両県で開催して
います。活動の様子は
協会HP及び災害支援メ
ーリングリストHPにて
公開中!



<東日本大震災支援活動 メーリング
への登録>
以下アドレスに空メールしてください。

join-jnga-ssk.cSMT@ml.freeml.com



10月16日(日) 全国一斉ネイチャーゲームの日 復興支援チャリティイベント報告!

10月16日(日)「ネイチャー
ゲームの日」に合わせ、
全国9会場で復興支援チ
ャリティイベントを開催
し、189名が参加。
支援寄付34,412円が集ま
りました!



⇒当日の様子は、協会HPの「イベントレポート」へ!

つながろう岩手・宮城・福島開催!

会員同士の交流イベント、10/22～23「つな
がろう福島」、10/29～30「つながろう岩手・つ
ながろう宮城」を開催。福
島12名、宮城・岩手27名が、
秋に彩られたフィールド
でネイチャーゲームを楽
しみ、今後の活動を話し
合いました。



JNGA自然災害支援活動基金

支援金総額(11/20時点)1,471,220円

支援金用途:岩手・宮城・福島県協会への支援金や、
お茶っこ広場活動等で808,985円支出。(詳細は
HPに掲載)引き続きボランティア活動・研究
大会2012(岩手県)での被災地支援プログラム
などに活用予定。

【郵便局】

番号 00190-9-389750

名義 JNGA自然災害対策基金

【ゆうちょ銀行】

支店名 019支店

口座番号 当座 0389750

ジェーエヌジーエーセンサイガイタイサクキキ

・ネイチャーゲーム会員の方は会員番号を、
一般の方はイッパンとご記入ください。

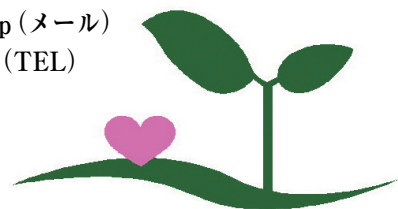
応援シールで 支援の輪を広げよう!

“応援”の気持ちをアピール。

1枚500円。300円がJNGA自然災
害支援活動基金に寄付されます。

問合せ・購入⇒office@ngclub.jp(メール)

03-5363-6061(TEL)



つながろう
ニッポン!

2011 NATURE GAME

社団法人日本ネイチャーゲーム協会

※このロゴマークは左記のホームページより
ダウンロードできます。



地球と遊ぶ。
自然と話す。

社団法人日本ネイチャーゲーム協会

TEL 03-5363-6010 FAX 03-5363-6013

〒160-0004 東京都新宿区四谷 4-13-17 ワークスナカノ 2F

jimukyoku@naturegame.or.jp

URL <http://www.naturegame.or.jp/>