

# 鴨青アドベンチャー

概要	館内に隠された宝箱を見つけ、かけら（文字）を集めて、最後に宝物を見つけます。			
目的	文字を集めていく中で、グループのメンバーと協力することの大切さ、全員でやり遂げる達成感を養います。			
諸条件	【時期】	通年	【対象】	小学生以上
	【人数】	制限なし	【所要時間】	60～90分
	【費用】	なし	【会場】	鴨青館内
	【天候】	—		
準備物	<b>団体に準備する物</b> <input type="checkbox"/> 「ぼうけんの書」（班数分） <b>鴨青が貸し出す物</b> <input type="checkbox"/> バインダー <input type="checkbox"/> 筆記用具 <input type="checkbox"/> 鴨青アドベンチャーマップ <input type="checkbox"/> モンスター用暗号（2枚）			

	項目	内容	備考
入所前 (手順)	事前準備	<input type="checkbox"/> 活動責任者は、鴨青アドベンチャーの内容を確認し、当日の説明ができるようにしておきます。 <input type="checkbox"/> 事前に班分け、班の中の役割を決めます。 ※例：班長、時計係等 <input type="checkbox"/> 「ぼうけんの書」を班数分用意します。 <input type="checkbox"/> モンスター役の指導員を2名決めておきます。 <input type="checkbox"/> モンスター役は、配置場所と出題課題を決めておきます。	<input type="checkbox"/> 資料1  <input type="checkbox"/> 資料3
	当日 (手順)	実施確認	<input type="checkbox"/> <b>チェックイン時に「備品使用書」を提出します。</b> <input type="checkbox"/> 活動責任者は、実施判断を行い、事務室に連絡します。 <input type="checkbox"/> 所員より、貸し出し備品を受け取ります。
当日 (手順)	活動前	<input type="checkbox"/> 集合前にトイレを済ませてください。 <input type="checkbox"/> スタート場所（研修室）に集合します。 <input type="checkbox"/> 鴨青アドベンチャーの説明（約10分）	
	活動中	<input type="checkbox"/> 各班は、時間差でスタートします。 <input type="checkbox"/> 班員は一緒に行動します。 <input type="checkbox"/> 活動中は、歩いて行動することを徹底してください。 <input type="checkbox"/> 研修室や宿泊室など部屋の中には、入りません。 <input type="checkbox"/> 設定した活動時間ちょうどになるようにスタート場所へ戻ります。 <input type="checkbox"/> 戻り次第、言葉を入れ替えて宝の文章をつくります。	<input type="checkbox"/> 資料2
	活動後	<input type="checkbox"/> ケガの有無や、健康状態を確認します。 <input type="checkbox"/> 活動責任者は、問題を回収し、答え合わせをします。 <input type="checkbox"/> 貸し出し備品を事務室へ返却し、終了の報告をします。	<input type="checkbox"/> 資料4
想定される リスク	<input type="checkbox"/> ケガ（捻挫、打撲等）		

安全指導	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> 館内は、走らずに歩いて行動してください。</li><li><input type="checkbox"/> 研修室や宿泊室、食堂などには入らないでください。</li><li><input type="checkbox"/> 館内の備品を動かさないでください。</li></ul>
実施判断	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> 実施判断は、活動責任者が行ってください。</li></ul>

# 資料1 鴨青アドベンチャー（指導者用）について

## 1. 目的

文字を集めていく中で、グループのメンバーとの協力することの大切さを実感し、全員でやり遂げることで達成感を得られます。

## 2. 進行の流れ

(1) あいさつ・ゲームの説明
・文字が隠されている場所の暗号を解き、その文字を探していきます。集めた文字を入れ替えながらつなげていき、1つの文章（宝物）を完成させます。
(2) 班への備品配布
・各班にゲームに必要な備品を配布します。 鴨青貸し出し備品・・・館内地図、ぼうけんの書、バインダー、モンスター用暗号（2枚） 団体用意・・・筆記用具
(3) ルール説明
・班のメンバー全員で行動します。（班がばらけているのを見つけた場合は減点となります。） ※グループで行動することの意味を考えさせ、協力性や協調性を養うことを伝えてください。 ・館内は走らず、歩きます。 ・制限時間を守ります。（遅れた場合は減点となります。） ・研修室、宿泊室などの部屋には入りません。（他団体に迷惑をかけないようにします。） ・モンスター（引率者）を見つけて文字をゲットしてください。
(4) 質問タイム・作戦タイム
・地図を見ながら各班で作戦を立てよう。
(5) ゲームスタート
・各班時間差をつけてスタートしよう。
(6) ゲーム終了・答え合わせ
(7) 振り返り
・団体行動ができたか、協力できたことはどんなことだったか等
(8) 終了報告・備品返却
・団体代表者は、貸し出し備品を事務室へ返却し、終了の報告をしてください。

## 3. 活動上の留意点

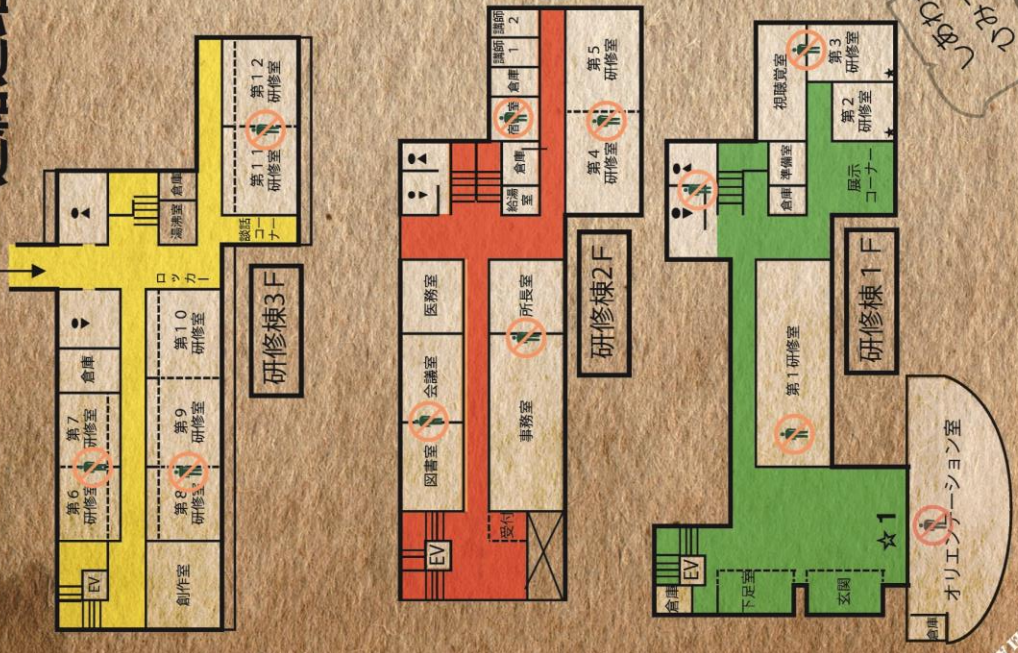
- ・地図は難易度によって選択できます。  
初級（地図の各フロアの色と問題の色が対応しているもの。）  
上級（地図の色と問題の色がすべて同じもの。）
- ・館内の備品を動かさないでください。（必ず見える位置にポイントを設置してあります。）

## 4. モンスター（引率者）のポイントゲーム（例）

○人間知恵の輪（年齢に応じて制限時間を設ける。） ①班全員で円になります。 ②隣以外の人と右手をつなぎます。 ③隣以外、右手をつないだ人以外と左手をつなぎます。 ④手を離さずに、元の円に戻ります。	○グループじゃんけん ①グループで出す手を決めます。 ②モンスターと班全員でじゃんけんします。 ③あいこ、負け、出した手がバラバラの場合は、もう一度、①からやり直します。
○ヒューマンチェア ①全員で輪になり「右向き」「左向き」で揃えます。 ②前に人の両肩を両手でつかみ、自分のつま先を前の人のかかとと5～8cmくらいにします。 ③掛け声で一斉に腰を下ろし、後ろの人の膝に座ります。 ④座れたら肩から手を離し、拍手をします。 ⑤もう一度前の人を肩を手でつかみ、合図で一斉に立ち上がります。	○フラフープ送り （年齢に応じて制限時間を設ける。） 道具：フラフープ ①全員で円になり手をつなぎます。 ②スタート位置を決め、フラフープを手に通します。 ③手を離さずにフラフープを隣の人に送りながら一周させます。 ④クリアできたらカードの文字をゲット

しんにゆうきんし  
**進入禁止エリア**  
 アドベンチャーのどちゆうで  
 このエリアにたちいることは  
 きんじられてい

れんらくつうろ  
**連絡通路**



はらは  
 すかせたか  
 さあ、はいろう

じょうげに  
 うごくそうち  
 そのとなりの  
 かいだんを みろ

じぶんだけの ものを  
 そうぞうする  
 ひみつの へや

1にちの つかれを  
 いやすまほう  
 かたまで つかれば  
 ごくらくごくらく

80この くちが  
 たからを まっている

1ばん たかい  
 まどからは  
 そらと うみが  
 まじる

★1  
 モンスター からの  
 ゲームにしようりしろ

さかなたちの  
 てんらんかい  
 うみの しんぴに  
 きみは きづけるか

ここは そとのせかいへ  
 つながる とびら  
 よこには あかと  
 あおの ちず

このさきは  
 えらばれしもの しか  
 たちいることが  
 できない

けがを したものが  
 おとずれる  
 あんそくの ばしょ

★2  
 モンスター からの  
 ゲームにしようりしろ

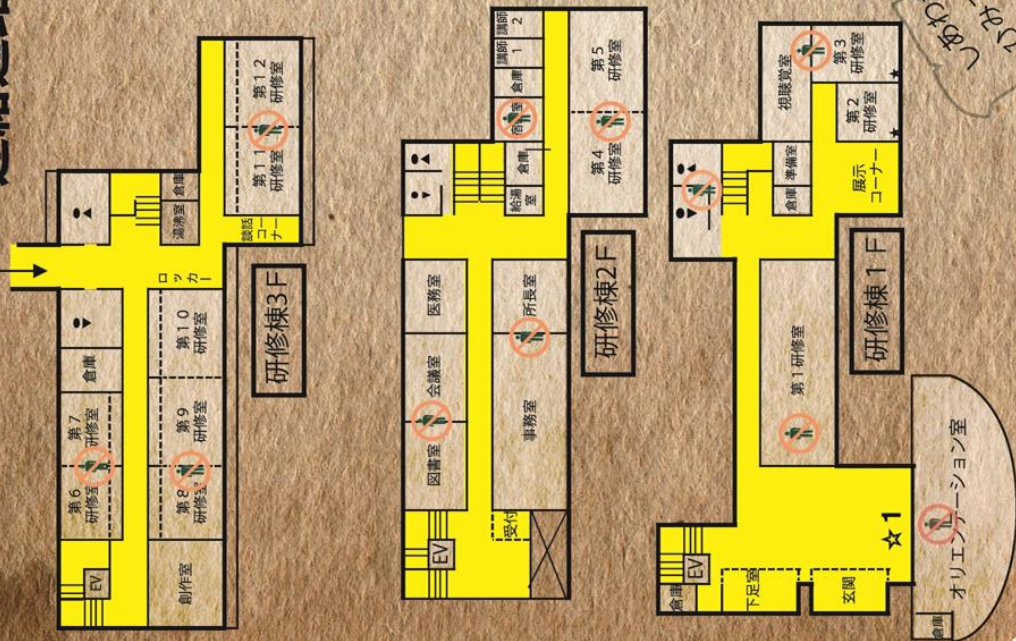


かべれい  
**鳴青アドベンチャーマップ**

しめはあおいとりをさがしだし  
 びつこのあおんごうをかいとくしろ!

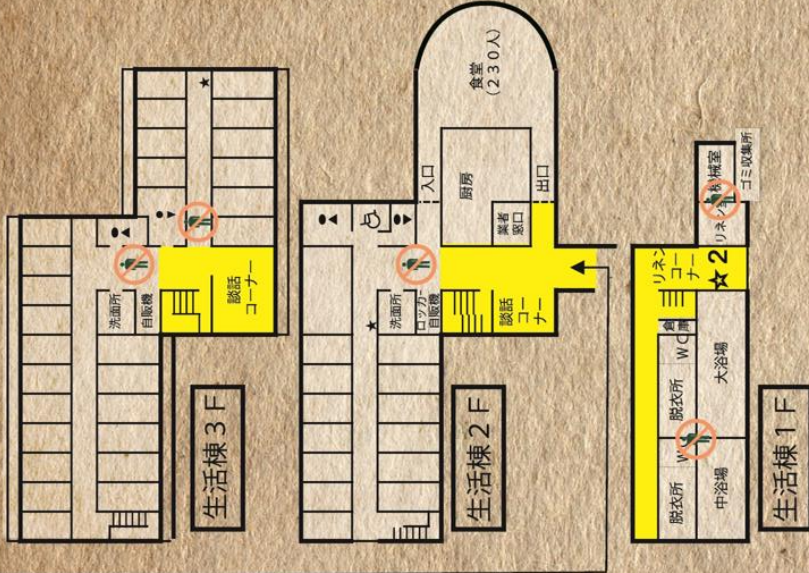
しんにゆうきんし  
**進入禁止エリア**  
 アドベンチャーのどちゅうで  
 このエリアにたちいることは  
 きんじられてい

れんらくつうろ  
**連絡通路**



はらは  
 すかせたか  
 さあ、はいろう

じょうげに  
 うごくそうち  
 そのとなりの  
 かいだんを みろ



じぶんだけの ものを  
 そうぞうする  
 ひみつの へや

1にちの つかれを  
 いやすまほう  
 かたまで つかれば  
 ごくらくごくらく

80この くちが  
 たからを まっている

1ばん たかい  
 まどからは  
 そらと うみが  
 まじる

★1  
 モンスター からの  
 ゲームにしようりしろ

さかなたちの  
 てんらんかい  
 うみの しんぴに  
 きみは まづけるか

ここは そののせかいへ  
 つながる とびら  
 よこには あかと  
 あおの ちず

このさきは  
 えらばれしもの しか  
 たちいることが  
 できない

けがを したものが  
 おとずれる  
 あんそくの ばしょ

★2  
 モンスター からの  
 ゲームにしようりしろ



かべたい  
**鳴青アドベンチャーマップ**

こちらをあおいとりをさがしたし  
 じつこのあんどろをかいとくし

かもせい  
鴨青アドベンチャー

しよ  
ぼうけんの書

もじ かく てん 文字 (各5点)	もじ かく てん 文字 (各5点)

ぼうけんほう  
ぼうけん方法

- 館内にあるポイントを探して、文字を書く。

ぼうけんルール

- 仲間全員で行動すること。
- 館内は走らない。
- 他の冒険者の迷惑にならないようにする。
- 部屋には入らない。
- ものを動かさない。

みつけた文字をならびかえて、おたからをかいどくしろ(クリアで40点)

お宝は、

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

ぼうけんの仲間 なかま	クラス	はん 班	ごうけい 合計	てん 点
----------------	-----	---------	------------	---------

## 資料4 ポイント設置場所・回答について

●地図をもとに文字を集め、一つの文章を作ります。文字10箇所、モンスター（引率者）は2箇所あります。モンスターはグループがゲームをクリアしたら文字を教えてください。

●ヒント（問題）と文字の場所（階）は同じ色枠で囲われています。（引率者だけに説明）

※ヒント（問題）と文字の場所（階）がすべて同じ色枠で囲われた地図も用意してあります。（難易度UP）

●出来上がる文章は【なかまとのたくさんのおもいで】

A…エレベーター付近

・上下に動く装置の隣の階段をみる「な」



B…海洋理科センター水槽模型

・魚たちの展覧会。海の神秘に君は気がつけるか「か」



C…トイレ脇ボイラー室へ下る階段

・この先は選ばれし者しか立ち入ることはできない「ま」



☆1…モンスター①…玄関付近「た」 ☆2…モンスター②…リネン室付近「く」

※モンスター役には事前に文字を伝えておいてください。

D…受付前

・ここは外の世界へと繋がる扉。横には赤と青の地図。「さ」



E…医務室

- 怪我をした者が訪れる安息の場所。「ん」



F…創作室前

- 自分だけのものを創造する秘密の部屋。「の」



G…コインロッカー

- 80個の口が宝を待っている。「お」



H…食堂入り口付近

- 腹は空かせたか。さあ入ろう。「も」



I…浴場

- 一日の疲れを流す魔法。肩までつかればごくらごくら。「い」



J…生活棟 3F 談話コーナー

- 一番高い窓からは、海と空が混じる。「で」

