

# 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もう一度前の人の肩を手でつかみ、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