

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	団体に準備する物 <input type="checkbox"/> 「ぼうけんの書」（班数分） 鴨青が貸し出す物 <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"/> 入所手続きの際に「備品使用書」を提出します。 <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	<input type="checkbox"/> 館内は、走らずに歩いて行動してください。 <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。 <input type="checkbox"/> 館内の備品を動かさないでください。
実施判断	<input type="checkbox"/> 実施判断は、活動責任者が行ってください。

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
<ul style="list-style-type: none"> 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
<ul style="list-style-type: none"> 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
<ul style="list-style-type: none"> 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
<ul style="list-style-type: none"> 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
<ul style="list-style-type: none"> 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
<ul style="list-style-type: none"> 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
<ul style="list-style-type: none"> 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

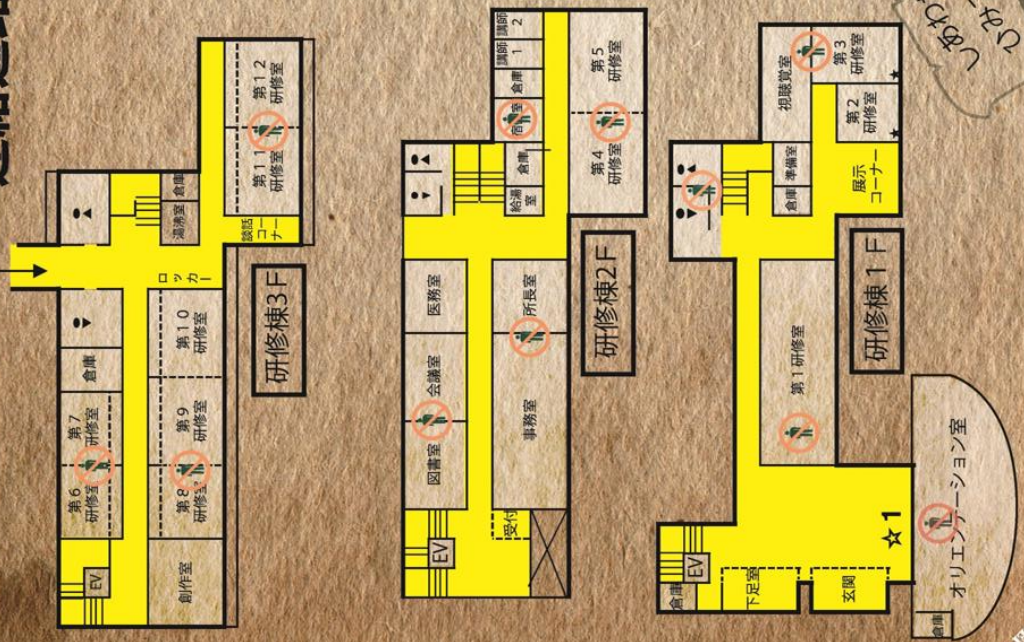
- 地図は難易度によって選択できます。
- 初級（地図の各フロアの色と問題の色が対応しているもの。）
- 上級（地図の色と問題の色がすべて同じもの。）
- 館内の備品を動かさないでください。（必ず見える位置にポイントを設置してあります。）

4. モンスター（引率者）のポイントゲーム（例）

<p>○人間知恵の輪（年齢に応じて制限時間を設ける。）</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 	<p>○グループじゃんけん</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。
<p>○ヒューマンチェア</p> <ol style="list-style-type: none"> 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掛け声で一齐に腰を下ろし、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、合図で一齐に立ち上がります。 	<p>○フラフープ送り （年齢に応じて制限時間を設ける。）</p> <p>道具：フラフープ</p> <ol style="list-style-type: none"> 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



いらは
 すかせたか
 さあ、はいろう

じょうげに
 ぶくそうら
 そのとせりの
 かいだんき みろ

いぶんだけの ものま
 そうぞうする
 ひまつの へや

さかなたちの
 てんらんかい
 うみの しんびに
 きみは きづけるか

1にらの つかいき
 いやすまほう
 かたまで つかいば
 ぶくくぶく

ここは せいのせかいへ
 つながる とびら
 よこには あかど
 あおの ちず

80この くらが
 たからさ まっている

このさきは
 えらばれ(もの)か
 たちいることが
 できない

1ばん たかい
 まどからは
 そと うみが
 まじる

けがま したものが
 おとされる
 あんずくの ばしよ

★1
 モンスター からの
 ゲームにしようしろ

★2
 モンスター からの
 ゲームにしようしろ



かべれい
鳴青アドベンチャーマップ

こちらのおおいとりをさがしだし
 こつこのあんどこうをかいとくしろ!

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
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
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	ばん 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くごくらく。「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」

