



令和6年度「ちっちゃい探検隊（春）」実施報告書

I 事業の概要

1. 期 日 令和7年3月8日(土)～9日(日) 1泊2日
2. ねらい
 - ・親元を離れ、大自然の中で仲間と生活することを通して、自分で行動する自信をつける。
 - ・班の中で自分の意見を言えたり、友だちの意見を聞いたりすることができる。
 - ・友だちと力を合わせて活動することを楽しいと感じることができる。
3. 参加対象 小学校1～3年生
4. 応募者 51名
5. 参加者 35名（大学生サポーター 15名）
6. 参加費 3,200円
7. 日 程



3月8日(土)		3月9日(日)	
10:30	受付開始	6:30	起床
11:00	出会いのつどい	7:00	朝のつどい
11:30	ダークエルフとうじょう!	7:20	そうじ 荷物移動
11:50	なかよしのエルフたち!	8:00	朝食
12:30	昼食	8:50	退所点検
13:45	オリエンテーション 荷物移動	9:00	ダークエルフをたおそう!
14:30	ブレスレットの材料を手に入れよう!	10:00	春のピザパーティー!
16:30	自分だけのブレスレットを作ろう!	13:30	感想記入 発表練習
17:30	夕食	14:15	別れのつどい
18:45	フラワーパワーのありがさをさがそう!	14:45	解散
20:00	入浴 就寝準備		
21:15	消灯		

II 実施状況

■1日目の活動の様子<3月8日(土)天候 晴>

35名の子どもたちと学生サポーター15名が参加して、ちっちゃい探検隊(春)がスタートした。出会いのつどいの後、連絡・諸注意の時間では、ハンドベルが鳴ったら静かに手を挙げるというルールも伝えた。このルールが2日間を通して参加者は守ることができていた。「ダークエルフとうじょう!」では、はじめにエルフ2人が登場し、そのやりとりの中で「フラワーパワー」(春のもと)のお



かげで春が訪れているということを伝えた。その後、突然会場が暗くなりダークエルフの登場。フラワーパワーの入った「フラワーパワーボックス」(箱)を奪って逃げてしまう。エルフやダークエルフの寸劇を見てもらうことで、参加者たちの「奪われたフラワーパワーを取り返そう」という気持ちを高めることができた。

活動の一つ目は、参加者同士の距離を縮めるために「なかよしのエルフたち!」(交流レクリエーション)を実施した。レクリエーション活動を通して、参加者同士で楽しく交流ができていた。昼食後は、オリエンテーションで館内利用の約束について説明した。次の「ブレスレットの材料を手に入れよう!」は、「チャレンジゲーム」のある6つの場所を班ごとにまわり、6つのゲームを全てクリアすることで材料を手に入れることができるという活動である。それぞれのチャレンジゲームの名称も「エスパーアイ」、「ダンシングボール」など、エルフの世界の雰囲気になぞらえて工夫した。各班が全てのゲームを協力してクリアしたことで、ブレスレットの材料を手に入れることができた。次の「自分だけのブレスレットを作ろう!」では、革のブレスレットを編み込む活動に取り組んだ。班ごとに輪になり、早くできた友達や学生サポーターに手伝ってもらいながら、全員が自分のブレスレットを完成させた。支援としては、動画を流して大まかなイメージを理解した後、大きなフェルトで作った見本を前に掲示し、実際にその見本を編みながら一緒に編んでいった。また、紙で作成した手順書も班に1枚ずつ配り、すぐに確認できるようにした。

夕食後の「フラワーパワーのありがさをさがそう!」は、班ごとにランタンを持ち、館内にちりばめられたキーワード6文字を見つけ、そのキーワードを並べかえるとフラワーパワーの場所が分かるという活動。班ごとに暗い館内をまわることで、ドキドキ感を味わえる活動になった。活動の最後に集合し、キーワードを並べかえると「たいいくかん」になった。「明日は体育館でダークエルフからフラワーパワーを取り返そう」と参加者と一緒に決起し、1日目を終えた。

■2日目の活動の様子<3月9日(日)天候 晴>

2日目は朝のつどいで、エルフ2人が登場して参加者を励ました。体操のエビカニクスの場面では、大学生サポーターたちが自ら立候補して前に並んで見本を見せてくれて頼もしかった。朝食後は、「ダークエルフをたおそう!」の活動で鬼ごっこを実施。フラワー鬼(氷鬼)と、とおせんぼ鬼を実施し、鬼ごっこに勝利した参加者はフラワーパワーを見事取り返すことができた。取り返したフラワーパワーの入っているフラワーパワーボックスを参加者の目の前で開けてみると、中には花だけではなく缶バッジが入っていた。参加者は箱を開けるときには目がとても輝き、入っているバッジをプレゼントすることを知るととても嬉しそうな表情を浮かべていた。

取り返した感動を味わった後は、春を祝う「春のピザーパーティー」へと活動を移した。ピザの作り方を動画で確認した後、食堂へ移動してピザ作りを行った。班で作ったピザに参加者は大満足の様子であった。

最後の別れのつどいでは、班の代表と学生サポーターが感想を発表した。学生サポーターと職員で参加者を見送りし、全ての日程を終えた。別れを惜しんで涙を浮かべている参加者も数人いて、その姿がとても感動的だった。



Ⅲ 総括

1. 参加者の感想(抜粋)

- ・ 「ブレスレットの材料を手に入れよう!」でいろいろなゲームができて楽しかった。みんなで協力できてよかったです。
- ・ 「ダークエルフをたおそう!」で体育館でおにごっこをしました。にげるのが楽しかったです。
- ・ 一ばんたのしかったことは、ピザをつくったことです。みんなでいっしょに、たすけあったことです。
- ・ いっぱいともだちができてうれしかったです。みんなも楽しそうでした。
- ・ ダークエルフが最後に仲まになってうれしかった。
- ・ おかあさんとおとうさんがいなかったから、じぶんやみんなでできることがいっぱいになってうれしかったです。



2. 成果

- ・ 「ハンドベルの音が聞こえたら静かにして腕を挙げる。」のルールを導入したことで、参加者は静かにして次の活動への姿勢を作れていた。
- ・ 大学生サポーターの活躍の場ができてよかった。事前にセリフを配ったり、登場人物を決めていたりしたのも良かった。また、自分から「～を自分たちでやりたいです。」「～やりましょうか?」という意欲的な姿があり、頼もしかった。
- ・ レザークラフトでは、視覚的な支援の工夫ができた。サポーターにも直接支援をしてもらうことで、全員が作品を完成できた。
- ・ 鬼ごっこのように参加者にとって楽しい活動を設定できてよかった。



3. 課題

- ・ 劇を行う登場人物と、活動の説明・進行役が同じ人になると、参加者には今どんな場面なのかが伝わりにくいので、登場人物と活動進行役は分ける必要がある。
- ・ 鬼ごっこの実施にあたっては事前に職員会で検討し、実際の場で打合せを入念に行うことで、安全面について配慮していくことができた。これからも安全面については、活動ごとに検討するのが重要であると感じた。

