

名称	五感ゲーム		雨天 Δ
活動の概要	人間の五感(視覚、聴覚、味覚、嗅覚、触覚)を利用したゲームです。		季節 通年 対象 小学生～
持ち物・費用	本文参照		人数 200人まで 時間 1～2時間 職員の対応 事前指導
<p>【特長】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・物事に対する注意力、判断力やチームワークなどを養うことができます。 ・きもだめしとは違い、ゲームを主体に行うため、低学年でも取り組みます。 ・各ポイントでゲームを行うため、「きもだめし」より時間がかかります。 			
<p>【場所(コース)】 ※コースの詳細は別紙資料を参照してください。</p>			
りすコース	ファミリー広場周辺を通るコースです。途中で急な坂道などがあり雰囲気は最高です。		
ロングコース	場外に出るコースです。時間、指導者の数に余裕がある場合に最適です。		
やまどりコース	運動広場を一周する、平坦な道のコースです。		
ふくろうコース	運動広場周辺を通るコースです。アップダウンがあります。		
その他(場内)	その他場内でコースを設定することができます。		
<p>【方法】※詳細は裏面を参照してください。</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ・聴覚…各ポイントから出される「発信音」を頼りに、ポイントを見つける。 ・嗅覚…特徴のある「におい」が何であるかを当てる。 ・味覚…特徴のある「味」が何であるかを当てる。 ・視覚…暗闇の中に吊るされたものを一瞬の光によって何であったかを当てる。 ・触覚…袋(箱)の中に手を一定時間入れて、中に入っているものが何であるのかを当てる。 			
<p>【計画上の留意点】</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム開始前(明るい時間帯)にコース下見を行い、危険箇所などのチェックをしてください。 ・ゲーム中の事故、迷子などの対策を十分に立てておいてください。 ・危険箇所などにポイント係が必要となります。ポイント係の数は別紙資料を参照してください。(ポイント係の数が足りない場合、職員に相談してください) ・他団体がいる場合、活動場所(スタート、ゴールなど)を考慮してください。 ・前後の班が団子状になることがあります。スタート時間やコース設定に注意してください。(スタートの間隔は班数にもよりますが、3～5分程度が最適と思われます) 			
<p>【指導上の留意点】</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ・雷雨時は即時に中止してください(コース内の参加者はその場にとどまり、指示を待つ)。 ・途中で電灯提灯が切れた場合や、ケガが発生した場合の対処法を説明しておいてください。 ・班がバラバラにならないように指導してください。 			
<p>【その他】</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ・雨天時の場合、資料館などを使って行うことができます。 例: さえずり広場(スタート) → 資料館 → ファミリー広場(ゴール) 運動広場(スタート) → やまどりコース → 自然の家(ゴール) ※詳しくは職員にお尋ねください。 			

【プログラムに必要なもの】

<グループ>

・電灯提灯(100円/個) ・筆記用具(班の数) ・チェックカード

<個人>

・防虫スプレー ・長袖、長ズボンが望ましいです

<ポイント係>

・懐中電灯 ・防虫スプレー

・無線機 ・長袖、長ズボンが望ましいです

・発信音を出すもの ・ポイント用物品

【各ポイントで必要とするもの】

聴覚	竹、木、笛、金属類、楽器、その他(すべてのポイントに必要)
嗅覚	たまねぎ、にんにく、しょうが、紙コップ、ガーゼ、綿など
味覚	コーヒー、酢、塩水、ソース、砂糖水、紙コップ、わりばし、ストローなど
視覚	ほうき、長靴、やかん、なべ、傘、ロープ、懐中電灯など
触覚	ボール、タワシ、綿、スプーン、黒ビニール袋(箱)など

【活動の手順】

①集合	班ごとに整列、健康状態などのチェック。
②ポイント配置	ポイント係は必要なものを持って、それぞれのポイントへ移動。
③ゲームの説明	ルールなどの説明、各ポイントでのゲーム方法などの説明。
④諸注意	班行動、危険予知、緊急時の対応など。
⑤スタート	各班に電灯提灯、チェックカードを渡し、所定の間隔をあけてスタート。
⑥ゴール	人員を確認し、電灯提灯を回収、返却。
⑦採点、評価	

