

ディスカバーウォークを研究しよう

岡山県マニュアル研究会

こんな考え方もある

- ① 冬のネイチャーゲームの会(宇部の会:8km 程度:18年)…地元の冬山をハイキングしながら
- ② きらら博(委託:2km 程度のコースを常設:18日間)
- ③ 街を楽しむネイチャーゲームの会(宇部の会:6km 程度:4年実施、今年から復活)…市街地を歩きながらを1日を使って実施、ディスカバーウォークそのもの。
- ④ 湯遊ウォーク(委託:4~6km 程度:10年実施、今年も予定)…里山・自然観察コースをネイチャーゲームで演出
- ⑤ シェアリングネイチャーウォーク(委託:4km 程度:2年目)…25年続いた宇部市民ウォークラリー大会(レク団体として取り組んでいたが、取り組める団体が無くなったため中止になった)を引き継いで、③の実績・ノウハウを使って実施、市民レベルまでに拡大させる。今年2年目の取り組み。
- ⑥ 学校と周辺を見直し理解を深めるという活動にディスカバーウォークは最適
新入生と在学生在が交流し短大キャンパスと周辺の自然・季節を感じる項目および短大の伝統・歴史を知る項目でカードを作成。地図は在学生在が案内できる範囲でしたので特には準備していない。苦労したのは、毎年恒例で何年か続けたので在学生在が少し悩んだり新入生と一緒に探す項目(特に伝統歴史項目)を選定すること。範囲は徳島のものと比べたら全然狭いですが1時間~1時間半はしっかり楽しめた様子。グループの自然・季節・伝統歴史何でも感じたことからこれからの短大生活に向けてのメッセージを書いてもらう欄も作った時があって、意外とグループでちゃんと楽しんで今後の学生生活に前向きなメッセージになってるなあと感じた。
- ⑦ 神戸では、よくウォークラリーをします。異人館では、よくコースを作りました。異人館にちなんだ歴史、文化です。異人館の中には、木々が多く、そこに、ネイチャーゲームの観点をに入れて、一番音が聞こえる木はどこ？聴診器をグループに1本渡したり、薄い紙を用意して木の皮を色鉛筆で移したり、そんなコースをとり、一般の広報をのせ、地域の会で実施しようかと思います。2年先の神戸でのイントラ研でできればと思います。
- ⑧ 小学校の総合学習授業で、毎年カモフラージュ、フィールドビンゴで近くの池のある公園でしていたが、趣向を変えてディスカバーウォークでこの公園の自然に親しんだ。学校の授業では成果物ができると喜ばれる。発表したり、見せ合ったり、掲示したりできるように、B4版の画用紙に記録カードを一人一枚用意した。地図はグループに一枚、貼り付けたり、書き込んだりできるものとして、4~5人のグループでまわってもらった。
- ⑨ 味覚で感じられるものを用意して、ふりかえりながら味わう。おにぎり(塩むすび)に、桜の葉っぱの塩漬けを巻いて食べる。和菓子に季節感があるものが多い。お茶と共に。

作成するときに気をつけよう

- 事前に十分下見に行けない場合は当日早めに入って下見を行う。
- 会場のことをよく知っている地元のインストラクターに協力してもらう。(事前情報が大切)
- なんとんでも大変なのはコースの設定。限られた時間の中でどこをどう歩くのか。
- 参加者の自由度が高いものがよい。
- 参加者同士が共有できるものを入れる
- 自分の得意とするもの(趣味的な)絵画、写真、口笛、物まね(鳥の声や動物の鳴き声)など
- 何かテーマを設定するのも目的意識が高まるかも
- 入れたら盛り上がるのは、味覚ですね(今回風さんもそこを工夫されて「地元特産のゆこう・すだちを食べてみる」という項目を入れています)
- どのような年代が来てほしいようなコース設定

会場設定の注意事項(会場の下見が重要)

- 現地の特徴が入ったほうが良い。(地元の特産品やその自然を象徴するもの)
- カードにその会場の特徴やヒントが入ったほうが良い(見つけやすい)
- 基本的には「いつも歩いている道で、意外な発見があるぞ！」が効果的。
- 地図の作成が大変。Googleマップや、マピオン、住宅地図なども利用できる
- こちらが「見つけてほしいな」と思っているものを地図上でどう表記するのもけっこう悩む。
- あまりピンポイントだと発見の楽しさがなくなる。あまり大雑把だと気づかずにスルーしてしまう。
- 「観察ゾーン」を設ける…ヒントをカードに記入
- コースの全体に渡って、参加者の集中力を持続させる仕掛けが大事(探るのがフィールドビンゴのような項目ばかりだとスタートしてすぐに、全部見つかってしまう場合がある。全部見つかったら、後は惰性になってしまう)
- 徳島県の場合は、果樹園を管理されている農家の方との交渉が大切。事後のお礼も。
- フィールドの魅力を活かす。
- 下見の時にいた生きものは、実施するときにはいない。
- 当日、草刈りをされていた。当日、工事中で通れない。
- 天候によって、全く違う。
- アクティビティと参加人数の関係
- スタッフの配置
- 安全対策

当日開催するときに(説明をする場合の留意点、時間設定失敗例など)

- 実施に結構時間がかかるから気をつけよう。(フィールドに影響されるアクティビティ)
- マナーを守る。
- 説明は短く、わくわく興味がわくように説明する
- 途中の目安の時間を設定しておく調整しやすいかも)
- 今回1時間半でした。皆さんどうでしたか？ 長かったですか。
- コースを歩きながら、一定の区間で、フィールドビンゴ、宝さがし、フィールドパターン、裸足で歩こう、森の色あわせ、美の小道、木のキャッチフレーズなど。
- 変わりネタでは、
 - ①-1) 動物あてハイク…動物あてゲームのアレンジ。ヒントを印刷したカードをチーム数だけ用意し、袋に入れて、コースの途中に設置し、参加者は袋からヒントカードを採取して行きながら、ゴールの寸前でヒントカードからいくつかの生きものを推測する。私たちは、「動物あてハイク」と称している。
 - ①-2) ノーズ…いくつかのヒントを看板にして、コースの設置し、その生きものが何であるか推測する。
 - ①-3) 森の美術館…一定区間に、スタッフでフレームを設置し、ギャラリーをつくり、参加者に鑑賞してもらう。
 - ①-4) 童謡の小道…テーマ(例えば、里山)に合わせて、そのフィールドにあった童謡をコースの途中に看板で設置。参加者は歌いながら歩く。
 - ①-5) 民謡の小道…その土地にある民謡をいくつかに細切れし、コースの途中に看板で設置。参加者は民謡を読みながら歩く。
- コースにポイントを設けて、木の鼓動、音いくつ、カモフラージュ、バードコーリング、ひとりぼっち、アニマルウォーク、木のセリフなど
変わりネタでは、
 - ②-1) 詩をつくる…詩を創って、短冊にしたための。俳句を作る
 - ③-2) 明日への手紙…手紙を書く
 - ③-3) とじこめる…落ち葉や押し花を挟み込んで、メッセージを書く。
 - ③-4) 被災地にメッセージを送る…メッセージを書いてもらい、東北に送る。
 - ③-5) ネイチャークラブ…自然の素材で、参加記念品を創る。
 - ③-6) 草花の種…完歩賞に、種袋(オリジナル)を贈る。フウセンカズラ、ヘチマ、アサガオ、オクラ、ゴーヤ、オジ

ギソウ、千日紅、ヒマワリ、ワタなどの種を採取し、オリジナルパッケージ袋(メッセージ記載:種を植え付け、いのちを育て、緑をつくり、花や実を楽しみ、温暖化防止(緑のカーテン)に役立て、また、種を採取して、他の人に種をまく)に入れて贈る。

項目を考えよう(考えられるものを書き出してみました)

- 題名を考えよう
ディスカバーウォーク旭、
- 副題を考えよう
さがそう！わたしの町、見つけよう自然、My シティー探検隊
- 項目を考える

視覚で探すもの

赤い実、青い実、赤い魚、ピンクの花、スタチ、ココウ、カワガラス、大きな岩(5m以上)、なまこ、ロゼット、丸い石、赤い石、白い石、黒い石、緑の石、3色の石、黄色い土、さらさらの砂、鉢植えの花、季節の花、花びらの多い花、まあるい葉、三角の葉、細長い葉、四角い家、昔ながらの壁、古い置物、わらぶき屋根、足あと、おもしろい模様の木の幹、顔に見えるもの、かわいい虫、虫食いの葉、猫、犬、小鳥、ふわふわの雲、くもの巣、地面にできた模様、背の高い木、曲がった木、おもしろい木、なかよしの木、楽しそうな木、今にも歩きそうな木、びっくりした木、木の実、みずたまり、こけのついた石、つぼみ、動物のおとしもの、あめんぼ、すずめ、黄色い花、赤い花、顔より大きな葉っぱ、手より大きな葉っぱ、どんぐり、星に見えるもの、サボテン、松、とげとげのもの、抱えきれない大きな木、アオスジアゲハの幼虫、ヒガンバナ、プチ紅葉、まっすぐなもの、1cmより小さなかわいいもの、

嗅覚で探すもの

いいにおいがするもの、あまいにおい、なつかしいにおい、やさしいにおい、つんとくるにおい、春のにおい、夏のにおい、秋のにおい、冬のにおい、森のにおい、人間くさいにおい、生活のにおい、おいしいにおい、風に乗って届いたにおい、

聴覚で探すもの

虫の声、聞こえた音、水之音、鳥の声、遠くの鳥の声、電車の音、自然の音、ヤッホーの声、こだま、人間の出す音、心地よい音のする場所、

触覚で探すもの

春の風、夏の風、秋の風、冬の風、ちくちくするもの、寝転がってみる、冷たい井戸水、あったかそうなもの、つめたいもの、あったかい場所、手触りのいいもの、裸足で歩いて心地よい場所、

味覚で探すもの

温泉街がコースの場合(温泉の味はどんな味)、お茶屋さんで飲む新茶、

少し考えてさがすもの

風が造った風景、水が造った風景、人間が造った美しい風景、木が造った美しい風景、100年後も変わらない風景、100年(50年)後も残したいもの、川を見つめてみよう、山を見つめてみよう、森を見つめてみよう、橋の上でヤッホーと叫んでみよう、この町のいいところを見つける、買い物をしてみる、1年前はどんなだったのだろう、参加者が見つけたフリースペース、木の赤ちゃん、木の親子、名前をつけることができた木、名前をつけることができた石、見たこともない木、海外の風景に似た場所、ミクロの世界、

インタビューをする

町の人に『この町のすてきなところを教えてください』と聞く、昔の人が言ってきた言い伝え、

自然をテーマにしたもの

自然を利用した家の構造、1年経ったら変わっているところ、1週間で変わっているところ、1日で変化する自然、日陰を作ってくれる大きな木、50年以上前のもの、人間が手を入れ続けないと保てない自然、背丈より大きな鉢植えの木、花の咲いている庭木、ぼこぼことした根、薬になりそうな草、虫が食べているもの、自然界にあってはならないもの、生きているもの、消えそうなもの、ねむっているもの、動物がかくれている場所、魚がかくれている川、ミカンなど食べられる植物、カエデの種飛ばし、ペンギンのような木、ねじれている植物、小さなわき水、春になるとおたまじゃくしがいる場所、ヘビのような形をした川、自然を利用した仕事、自然を利用したデザイン、くるくる回っているもの、

町をテーマにしたもの

帽子をかぶったおじさん、人間が立ち入っていけない場所、住んでみたくなる場所、すてきな場所、気持ちのいい場所、先人の知恵を感じるもの、こんなマークを探そう(お寺の家紋)、諏訪大社系の神社がコースにある場合(神様になった木を探そう(御柱のご神木))、家紋や市町村のマーク、街中でするとき、ゴール(集合場所)で季節を感じられるもの、市章をさがそう(結構あるものです)「公園の外灯」や「標識」や「マンホール」「…」以外ですよ

遊べるもの

ヤッホポイントを探し名前をつけよう、むらさきかたばみの茎ですもうをしよう、タンポポ笛を作ってならそう、4つ葉のクローバーを見つけてみよう、枯れ葉のぞうり作り、松葉相撲、葉っぱのお面、石を拾ってけんぱ、もみじの種のヘリコプターなど

創造するもの

雲のかたちをさがそう、虫食いの葉で顔に見えるもの、