

イニシアチブゲーム

自然や人工物を利用して作られたいくつかの障害物や課題をクリアしていく。
ゲームを通して協力すること、責任・友情といった価値を自然に学ぶことができる。

場 所 大ファイヤー場周辺（雨天時は室内でも可）

対 象 学 年 小学生以上

所 要 時 間 1時間30分

実施可能期間 5月～10月(室内の場合は、年間通して)

所で準備する物 イニシアチブゲーム用具一式（マニュアル含む）、ゼッケン

団 体 準 備 物 なし

実 施 要 領 ※一ゲームにつき一人指導者が必要です。
(但し、ゲームの数は調整できます。)



ラインナップ



むかで登り

- ①地図を配布する
- ②オリエンテーション（進め方の説明）
 - ・ポイントを班で回る。
 - ・各ポイントでは、指導者の指示に従う。
- ③一斉にスタートし、空いているポイントを中心にまわる。各ポイントでは指導者の指示に従う。
- ④全部回り終えた班から終了する。
- ⑤地図を回収する。

ゲ ー ム 名		課 題
A	ラインナップ	丸太に乗り、指定された順番（年齢順、アイウエオ順、誕生日順など）に並びかえる。地面に落ちたらやり直し。
B	バック フライング	一人が台上で直立して後ろ向きに倒れる。他の者は、全員で受けとめる。 ①倒れる者は、両腕を前にクロスして組み、背筋を伸ばして倒れる。 ②受ける者は、向かい合って組み手を作り、特に腰と上体、頭部を支える。 ③帽子、眼鏡、時計は外すよう指導する。 ④平地で、「地蔵倒し」の練習をしてから、台を使う。
C	むかで登り	全員の足をひもでしばり、協力してカニ歩きで斜面を登りきる。
D	ビーム (室内では不可)	グループの全員が一方から反対側に丸太を乗り越える。 乗り越えた人は手を貸すことができない。
E	目隠し列車 (室内では要相談)	最後尾の人以外は目隠しをする。 両手を前の人のお肩にかけて列車状態でコースをまわる。 最後尾の人は、肩を叩くなどして、右折や左折を知らせる。
F	日本列島	ブロックの上に全員が乗り10秒間立ち続ける。 体の一部が地面にふれたらやり直し。
G	ホールインワン	全員目隠しをして輪につかまり、目印のポールの所まで移動する。

※上記 A～G 以外に、「H フラフープ送り」「I ブラインドスクエア」「J スタンドアップ」を追加して行うこともできます。ゲーム詳細については職員にお尋ねください。