

# いろんなところで探しモノ「MM21 33ポイント」 実施マニュアル

横浜みなとみらい21地区は興味深い町です。地図をたよりに様々な造形物を探しながら歩き、普段は気がつかない小さなスペースにも「こんなモノがあったのか!」と驚き、楽しみながら歩けるでしょう。いろいろな地域で応用ができるプログラムです。

## 1 ねらい

見知らぬ地域を歩いてみると、普段は気にすることのない場所に、面白く興味をひかれる造形物がたくさんある。地図と写真を使い、グループで歩きながら地域を知り・楽しむ方法を体験するとともに、課題解決にグループ内でのコミュニケーション必要性やお互いの協力の大切さにも気づく。

## 2 対象および人数

- (1) 小学校高学年より大人まで 1グループ5人～7人ぐらい  
※ただし、グループに引率する大人がいる場合、行動範囲や課題の難易度を変えることで、幼児からの参加は可能。

## 3 準備する用具

- (1) 地図 (P.58 資料1 参照)
- (2) 写真 (P.59、60 資料2 参照)
- (3) 課題解答用紙 (P.61、62 資料3 参照)
- (4) バインダー (5) エンピツ 等

## 4 プログラムの所要時間

3時間程度 (間に昼食時間として1時間を含む。※一斉にスタートできるので、待ち時間はない。ゴールの時間を指定できるので、所要時間が明確である。)

## 5 事前説明事項

- (1) 交通安全を含め、お互いに身の安全に注意すること。
- (2) 全ての課題が出来なくても時間を守って帰ってくること。
- (3) グループが協力して、困ったときにもよく話し合っ課題を解決すること。
- (4) 道に迷ったなどの緊急時には、緊急連絡先 (課題解答用紙に記載) に連絡すること。
- (5) その他
  - ・交通ルールを守り、お互いの安全に注意する。
  - ・課題は全員で考える。
  - ・単独行動はしない、必ずグループで行動する。
  - ・昼食のゴミ等は必ず持ち帰る。

## 6 ルール

- (1) 地図上に示された番号の場所に行くと、別紙写真に示された構造物のどれかを見つけることができる。解答用紙には、場所の番号のところにその写真に記載されたアルファベット、記号または数字を記入し次の場所へ移動する。
- (2) (1)の課題以外に、解答用紙に描かれている課題を歩いている間に協力して

考えて解答する。

- (3) あらかじめゴールする時刻（3時間程度）は決めておき、その時間までに帰ってくる。解答用紙を採点し順位を決定する。遅れて到着した場合は、時間点を合計より減点する。1分につき－1点。

## 7 プログラムの進め方

手 順	留 意 点
<p>(1) 5人～7人くらいのグループをつくる。</p> <p>(2) 導 入</p> <p>① 地図、写真、解答用紙をグループに配布。 メンバー全員で内容を確認する。</p> <p>② ねらい 地域を楽しむこと、全員で協力することの大切さに気づく。</p> <p>③ 課題 地図と写真を使って地域を歩きながら楽しむプログラムである。協力が必要である。</p> <p>④ ルールを説明する。 上記6を説明。 質問を受けて答える。</p> <p>⑤ 終了時刻、安全上の留意事項の確認をする。</p> <p>ア 道を間違えたり、分からなくなったら正しい所まで必ず引き返すこと。</p> <p>イ あまり急がずに、周囲の安全に気を配りながら歩くこと。</p> <p>ウ 周囲にいる人に声をかけて聞いてみるのも一つの方法である。</p> <p>エ 緊急時は、速やかに5(4)に連絡を入れること。</p> <p>(3) プログラムの実施</p> <p>① 準備、トイレ、作戦タイムを入れて10分後に同時スタート</p> <p>② 必要があれば、適宜エリア内を巡回</p> <p>③ 連絡係を本部に一人配置</p> <p>(4) 結果発表 全グループが戻ってきて、休憩・採点が済んだ時点で、全グループが集まり結果発表を行う。</p> <p>(5) ふりかえり、まとめ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 解答用紙の課題は、配布時にあらかじめ全員で確認しておいた方がよい。</li> <li>• 終了時間の設定は、グループの年齢構成を考え、無理のない時間設定を行う。途中、昼食が入る場合も十分な時間設定が必要である。</li> <li>• 緊急時の連絡先、連絡手段を各グループに確認する。</li> <li>• 時刻を確認する手段の有無を確認。</li> </ul>

## 8 ふりかえり

- (1) 見ているようで、意識しないと気づかないこと
- (2) 目線を変えることの大切さ
- (3) いろいろな人の見方の違い
- (4) グループ全員で夢中になることの大切さ

## 9 プログラム作成上の注意、プログラムの作り方

### (1) 作成手順

① エリアの範囲を決定（実際に歩く時間を考慮）し、地図（資料1）を入手する。



② 実際にエリア内を丁寧に歩きながら参加者に注目してもらいたいテーマに沿った題材を決め、写真におさめる（まずは沢山撮影し、後から使う題材を決定する。）。同時に、写真におさめた対象物の場所を地図上に落としていく。



③ 課題とする対象物を絞り込む。  
地図にポイントを落とす。エリアの地図は、必要以上に建造物等の情報がない方がよいので、可能であれば自ら描いて作成してもよい。



④ 対象物の写真を選定し、アトランダムに並べる。写真には、1枚ずつひらがなやアルファベットなどを記す（実際にはないモノの写真を数枚入れたり、解答が出来上がったときに意味のある文章が出来上がるなど工夫次第で楽しめる。）。



⑤ 写真の文字以外に、歩きながら考えられる課題を考え解答用紙に付け加えていく。



⑥ ほぼ完成したら、実際に試行し手直しを加える。実施前には必ず下見し、写真の修正等が必要になる。

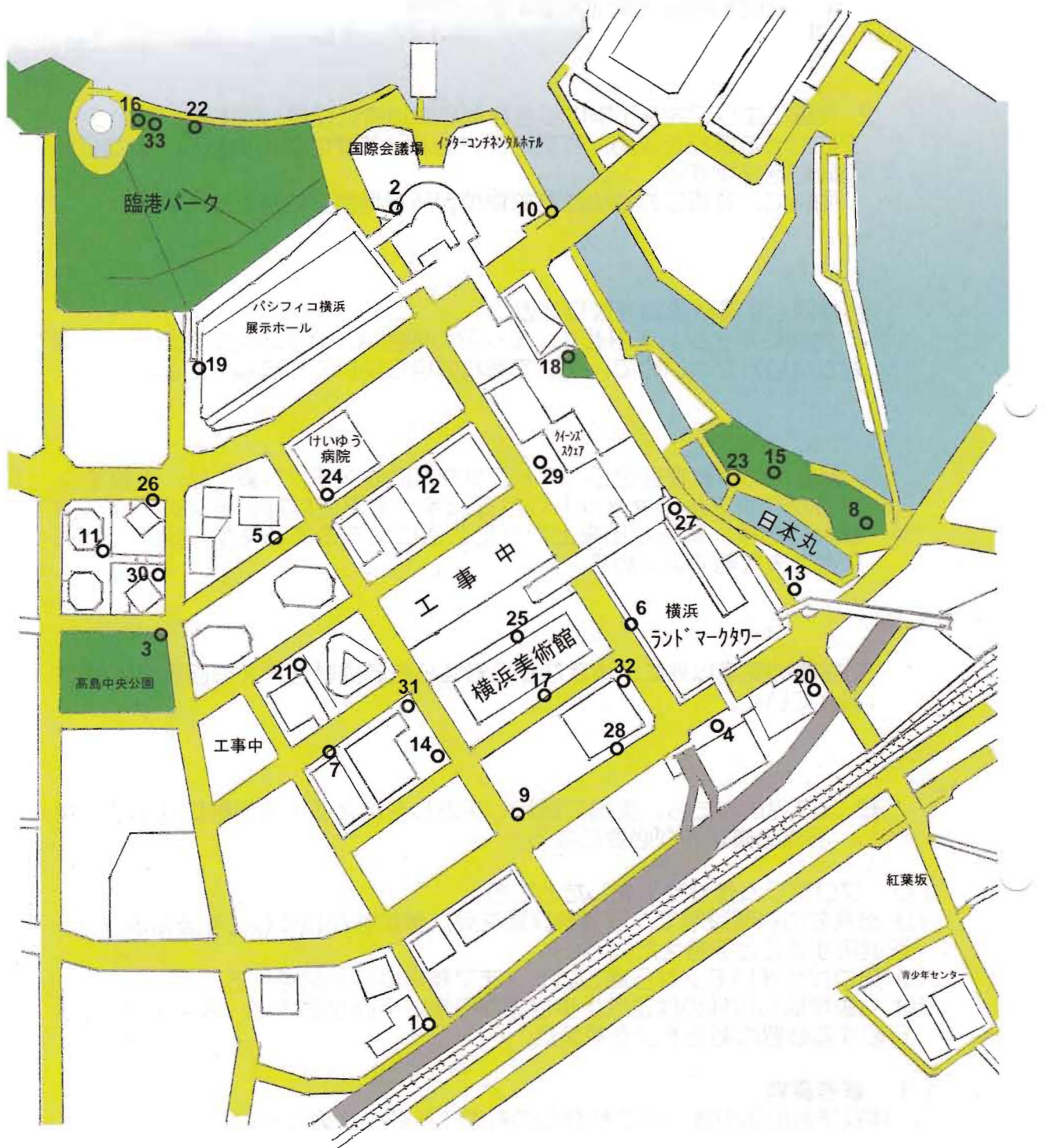
## 10 プログラム作りで工夫したところ

- (1) 出発前の説明段階で、写真や課題を見た参加者がわくわくする対象物を選定することを考えた。
- (2) 見つけやすいモノから難しいモノまで難易度にも配慮した。
- (3) 対象物探し以外の課題は、歩きながら常に全員が意識し、考えながら行動する必要のあるモノを考えた。

## 11 参考資料

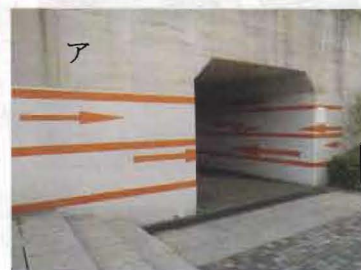
体験学習の手引き ～これからの青少年活動のために～  
神奈川県立青少年の家合同研修会編  
第4節 野外活動 1 野外ゲーム

(資料1) 使用した横浜みなとみらい21地区の地図  
(手描きした地図をデータとして取り込み加工した。)

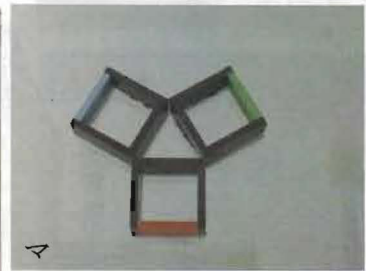
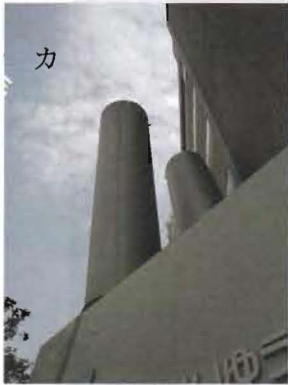




(資料2) 地図上の番号の場所で見られる造形物写真の仮名、数字、記号を  
解答欄に記入する。









**課題2** 下の説明文に当てはまるモノを写真の中から選び、地図内の番号で答えなさい。また、作品名や作者名がある場合にはそれも書いて下さい。  
 (1) 風が吹くといろいろな方向（縦・横・斜め）に回り始めます。

番号                      作品名                      作者名

(2) 堅いモノでできているようですが、見て楽しむだけでなくたいて音を楽しむ機能もあるようです。

番号                      作品名                      作者名

各2点                      /12

**課題3** 下の三つの写真は地図上のどの場所から取られたモノでしょうか？地図に記した番号で答えて下さい。

ランドマーカー



番号



番号



番号

各4点                      /12

**課題4** 歩いている途中で見つけた面白いモノを上手にスケッチして、説明して下さい。※出来映えにより中間点有り。写真に掲載されていないモノ。

説明：

/10

合計                      /100



# 課題解答

**課題1** 33からスタートすると、ヨコハマヲメグレバ ワラエルプツガ  
イロ<sup>2</sup>アルゼ！ミナデタノシンダカ？となる


1	レ	2	バ	3	ロ	4	2	5	ノ	6	シ
7	グ	8	ワ	9	イ	10	ア	11	タ	12	ン
13	メ	14	ラ	15	ガ	16	ル	17	デ	18	ダ
19	ヲ	20	エ	21	ツ	22	ゼ	23	ナ	24	カ
25	マ	26	ル	27	ブ	28	！	29	ミ	30	？
31	ハ	32	コ	33	ヨ	各2点 /66					

**課題2** (1)番号 23 作品名 白い花 作者名 新宮 晋

(2)番号 7 作品名 PROPOSE 2004 作者名 金子 健二  
(細き穴を叩き太古の響きに耳を澄ます) 各4点 /12

**課題3** 番号 33 番号 3 番号 19  
 各4点 /12

## 課題4



(例) /10

説明：禁止事項掲示板

禁止事項の多さに驚いた！

合計 /100