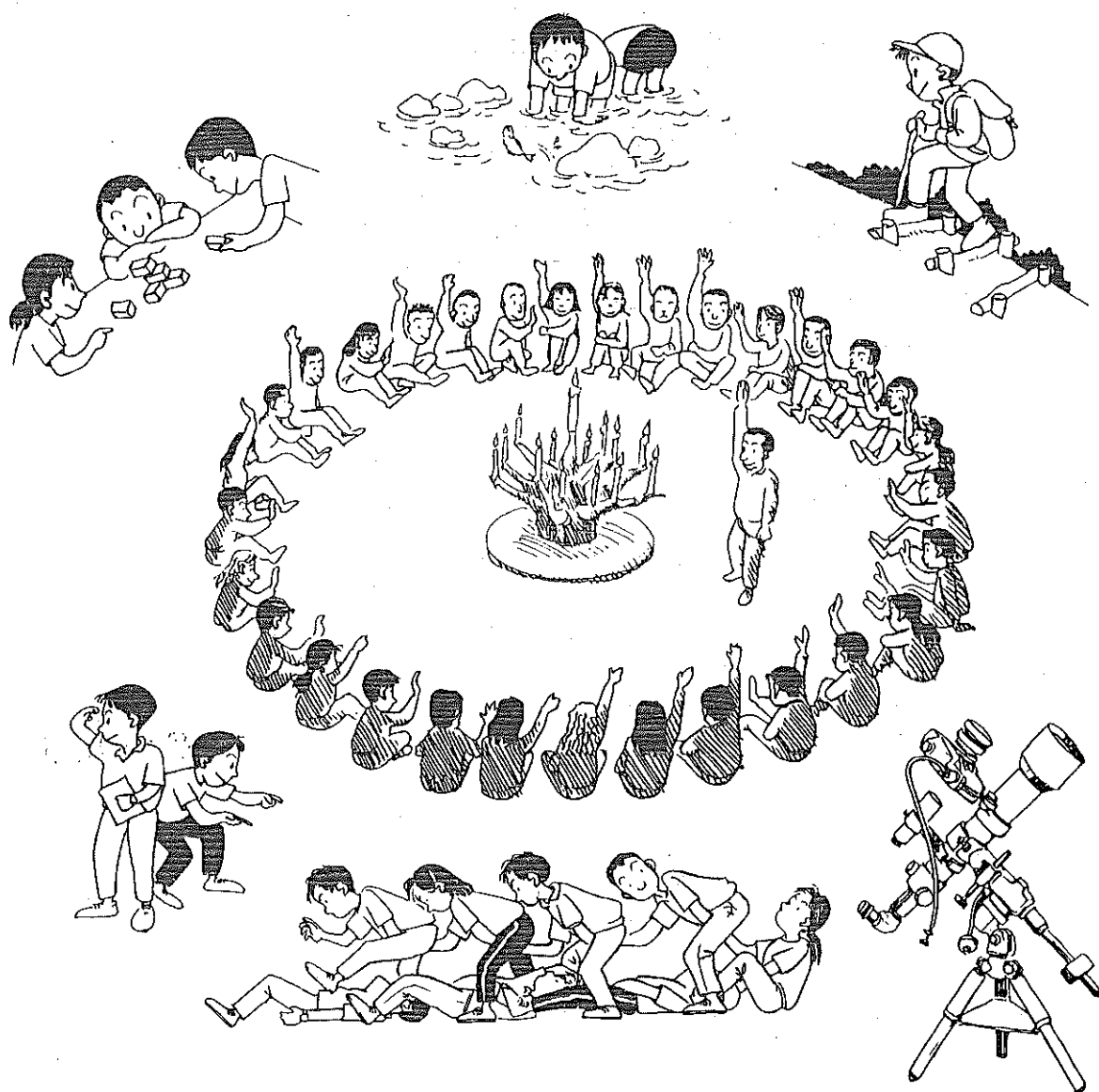


体験学習の手引き

～これからの青少年活動のために～



神奈川県立青年の家

青年の家からの贈り物

昭和35年、足柄青年の家の開設から始まった神奈川県立青年の家の歴史は、平成10年3月31日をもってその幕を閉じます。そこで、この間に青年の家で培ってきた知識・技術を青年の家職員合同研修会が中心となってまとめました。

県立の青年の家は、昭和35年、「青年の団体訓練の場・指導者の研修の場」（青年の家条例）としてスタートしました。昭和30年代から昭和40年代は、地方から流入してくる若年勤労青年の健全育成のためと青年の自立を図ることを目的としていましたが、時が経ち、社会情勢も変化していく中で、昭和40年代後半からは在学青（少）年や勤労青年の教育研修の場となり、昭和50年代の後半からは「自立と連帯」を推進する体験学習の場として、いろいろな事業を展開してきました。そして、平成の今、中教審の答申にもあるように青少年の『生きる力』『生き抜く力』を育む場が求められています。

青少年を取り巻く環境は、社会の変化とともにいろいろと変わってきたし、今後も変化をし続けるでしょう。そんな中で、青年の家の研修形態やプログラム展開も変わってきました。しかし、そこには一貫した「何か」が流れていたと思います。過去30数年の青年の家の歴史をとおして、時に「青年の家の教育」とか、「青年の家の教育理念」とか、「指導理念」とか、「運営方針」といったようなことについて、また青年の家がこれらの「教育的な考え方」を持つこと自体が、妥当かどうかを含めて大いに議論され検討されてきました。そして、一文にうまく表現ができませんが、今あえて言葉で言い表すならば『青少年が、学校や社会の中で、自立した生活をいかにしたら送ることができるのかを、自分自身の問題としてとらえていくこと。』であったと思います。そして、その共通理解のもとに、青年の家は宿泊体験を通して考えていく場という位置づけをしてきました。

青年の家は参加者一人ひとりが「自主・自立とは」「集団生活の中での自由」「おもしろいのある生活」「いかに社会参加していくのか」「人間としての働き」「ボランティア・スピリット」「人との共生」「自然との共生」等について考え、人としての知恵を学び、実行に移していく試行錯誤の場であったと思います。

青年が、青年として、自分自身の「青年らしさ」や「生きがい」、そして「人間とは何か」を追求していくことは、たとえ青年の家がなくなろうとも、『永遠のテーマ』であると思います。このプロセスに青年の家の職員として関わったことは誇りであり、生きがいでもありました。

青年の家が30数年の経験の中で、こうしたテーマに取り組み、そのアプローチの仕方を研究する中から培ってきたものをまとめ今回提示しました。より研修効果を上げるには、青年の家的手法や若者との接し方——共に生活し、共に考え、共に行動する——ことが大切と考えています。それらについては多くのリーダーや指導者に理解され、受け継がれきたと自負しています。この人たちの支援のもとに、この冊子が新しい21世紀を担う青少年を育てるリーダーの方々に御活用いただければ幸いです。

【目 次】

青年の家からの贈り物

第1章	効果的な宿泊研修	1
第1節	研修のねらい	3
第2節	ベーシックプログラム	4
1	ベーシック・プログラムの3日間の流れ	4
2	プログラムと職員の関わり方	4
第3節	プログラムの展開例	9
1	2泊3日のプログラム	10
(1)	ベーシックプログラムによる仲間づくりを目的とした展開例	10
(2)	野外活動を用いた、自然・人とのふれあいを目的とした展開例	11
(3)	イメージクラフトを用いた人間理解を深めるための展開例	12
2	1泊2日のプログラム	13
(1)	クラスづくりを目的とした展開例	13
(2)	ジュニア（シニア）リーダー養成を目的とした展開例	14
(3)	子どもたちの集団づくりを目的とした展開例	15
(4)	子どものための野外活動（自然）体験を目的とした展開例	16
第2章	個々のプログラム解説	17
第1節	レクリエーションゲーム	19
1	「ソング・ゲーム」の流れ	19
(1)	ソング・ゲームの効果（目的）	19
(2)	ゲームを行う前の準備	19
(3)	ゲームの組み立て（プログラム）の留意点	20
2	「ソング・ゲーム」によく使われるゲーム	21
・	ソング・歌合戦	21
・	ハンドゲーム	23
・	自己紹介ゲーム	26
・	ジャンケンゲーム	28
・	拍手ゲーム	32
・	数回しゲーム	33
・	単語ゲーム	34
・	イスとりゲーム	35
・	数集まりのゲーム	36
・	集団遊び	37
・	代表ゲーム	38
・	グループ対抗ゲーム	39
・	落ち着かせるゲーム	44

第2節	キャンドルファイヤー・キャンプファイヤー	45
1	キャンドルファイヤー	45
2	キャンプファイヤー	46
3	キャンドルファイヤーの進め方	50
第3節	グループワーク	65
1	イニシアティブゲーム	65
	・ 蜘蛛の巣くぐり SPIDER'S WEB	66
	・ ラインナップ T.P.SHUFFLE	67
	・ ウォール THE WALL	67
	・ Aフレーム A-FRAME	68
	・ モンスター MONSTER	69
	・ 知恵の輪 HANDS/HUMAN KNOT	70
	・ 日本列島 ALL ABOARD	71
	・ 交通渋滞 TRAFFIC JAM	71
	・ プルーティーズランディング PROUTY'S LANDING	72
	・ アマゾン THE AMAZON	73
	・ 名刺交換 CIRCLE ACQUAINTANCE	74
	・ サークル・シット・ダウン CIRCLE SIT-DOWN	74
	・ サークル・サークル CIRCLE THE CIRCLE	75
	・ いっせえの GET-UPS	76
	・ 毛布バレーボール COLLECTIVE BLANKET BALL	76
2	コミュニケーションゲーム	78
	・ コピーブロック	79
	・ わいわいブロック	81
	・ ねねちゃんの家はどこ？	92
	・ サザンクロス探検隊～宝物をさがせ！～	98
	・ わたしたちのお店やさん	104
	・ バスは待ってくれない	109
	・ リーダーシップトレーニング	115
	・ 正方形づくり	120
	・ 穴あき	123
3	話合いの技法	126
	・ ピペットディスカッション～生きていく価値観を探そう～	127
	・ イメージクラフト	130
	・ 源平討論会	138
	・ トリオ討議	141

第4節 野外活動	144
1 野外ゲーム	145
・ フィールドゲーム	145
・ 写真オリエンテーリング	150
・ ウォークラリー	155
・ フライングゴルフ	161
2 野外プログラム	166
・ 火起こし	166
・ 野外炊事	170
・ 登山	172
・ 川を使った体験プログラム（川下り、滝の散策、川遊び）	177
・ 静思の時間	181
3 環境学習を中心としたプログラム	184
・ 自然観察フォトラリー	185
・ 野草（キノコ）採集ゲーム	189
・ 川の中の生き物を調べてみよう	191
・ 環境影響予測ゲーム	196
4 クラフトを中心としたプログラム	217
・ 竹クラフト	217
・ 海藻おしば	221
第5節 お話	225
・ 青年の家の生活と人間の働き	226
・ 集団生活と自由	233
・ ボランティア・スピリット	240
おわりに（編集後記）	246
参考資料	247