

第1章

豊かな人間性を育てるために

豊かな人間性

生命を尊重する心
他人を思いやる心
正義感や公正さを重んじる心
個性を認め合う心
自然や美に感動する心 等



H15 上河内町ふれあい遊友クラブ事業より

豊かな人間性とは、「生命を尊重する心」、「他人を思いやる心」・・・などを耕すことではぐくまれるものと考えられます。そして、豊かな人間性は、すべての社会教育事業、地域におけるすべての教育活動を通して育てていくことが大切です。

さらに、人と人とのふれあいや言葉を前提として学習が進められる社会教育や地域での教育活動では、学びの充実は、互いを大切にするコミュニケーションと人間関係が大きく影響します。

特に、青少年を対象とする社会教育事業では、豊かな人間性の育成を念頭に置き、人権スキルとしての技能を高めることが重要であり、活動の中に豊かな人間性を醸成するプロセスを取り入れていきたいものです。つまり、すべての事業の中に人権という言葉を使わない人権学習を取り入れていくことが大切と言えます。

ここでは、社会教育担当者だけでなく、PTAや育成会、スポーツ少年団などの地域指導者が実施する活動の中で、豊かな人間性をはぐくむための手がかりとして、その活動例を紹介していきます。

第1章の構成

- 1 出会いの場を生かした相互尊重の意識を高める活動を通して
- 2 相手を大切にしたい自己表現の力を高める活動を通して
- 3 互いを生かした人間関係づくりの力を高める活動を通して

育てたい人権スキル

セルフエスティーム
アサーティブな自己表現の能力
コミュニケーション能力

豊かな人間性を育てるために

出会いの場を生かした相互尊重の意識を高める活動を通して

社会教育事業は、幼児期から高齢期に至る幅広い年齢層を参加対象としたり、不特定多数の参加者を対象として実施したりするものもあります。ですから、各事業において、参加者同士が初めて出会うこともよくあり、この出会いの場こそ、豊かな人間性を高める絶好の機会といえることができます。

事業のはじめには、参加者の緊張を和らげ活動に入りやすい雰囲気をつくるとともに、参加者同士が互いを知り合い、自分らしさを出し合える人間関係をつくるため、アイスブレイキングや自己紹介などの活動を取り入れながら実施することが求められます。

ここでは、出会いの場を生かし、コミュニケーションを深めながら、相互尊重の意識を高める活動例を紹介します。この活動例は、成人を対象とした事業ばかりでなく、キャンプや子ども会行事などの青少年教育活動でも実践されることが望まれます。

出会いの場を生かした活動例

活動例 似顔絵他者紹介 (コミュニケーション・他者理解)

活動例 後出しジャンケン (対等な関係・他者尊重)

活動例 探偵ごっこ (コミュニケーション・他者理解)

活動例 私を肯定的に見ると (セルフエスティーム)

ここでは4つの活動例を紹介しますが、このほかにも、豊かな人間性を育てることにつながる出会いの場の活動はたくさんあります。様々な資料集などを活用して、みなさんも工夫してみてください。



『セルフエスティーム』は、「自尊感情」、「自己尊重の感情」などと訳されています。自分自身をかけがえのない存在として認め、欠点も含めて自分自身を認め好きになる感情を言います。

自分自身をかけがえのない存在として見ることで、他者の意見や考え方を肯定的に受け入れる態度を育てることができます。

活動例①

似顔絵他者紹介

活動のねらい

出会いの場での自己紹介は、自分のことを相手に伝えるだけでなく、相手を理解しようとする心の働きを大切にしたいものです。
この活動では、相手をプラスイメージでとらえる他者紹介を通して、互いを尊重し合うことの大切さに気付くことができます。

活動の進め方

- 1 グループの中で2人組になり、互いに向かい合って相手の名前と似顔絵を描きます。
- 2 第一印象をもとに、相手の性格や人柄をプラスイメージで簡単な文章にします。
- 3 文章にしたことをもとに、似顔絵を見せながら、グループの他のメンバーに相手の紹介をします。同様に、グループ全員が相手の紹介をします。
- 4 紹介カードをグループ内で交換し合い、その人の性格や人柄をプラスイメージで付け加えます。
- 5 ふりかえりとして、相手を理解し、互いに尊重し合うためのポイントについて確認し合います。



活動例②

後出しジャンケン

活動のねらい

参加者の緊張感を取り除きながら、自分が意識しない中に習慣化された言動があり、それらが決めつけや偏見を生んでいることに気付くことができます。
また、互いが気持ちよく生活していくためには、だれに対しても分けへだてなく対等な「あいこの関係」の気持ちをもつことが大切なことに気付くことができます。

活動の進め方

- 1 「後出しジャンケン」の説明を聞きます。
〔ルール〕
 - ・司会者の「ジャンケンポン」というかけ声で出したジャンケンを見て、参加者全員が「ポン」と言いながら、後出しでジャンケンをする。
 - ・途中で間違えても続けて行うように話しておく。
 - ・練習後、5回程度続けて行う。
- 2 最初に、司会者と「あいこ」のジャンケンをします。続いて、「勝つ」ジャンケン、「負ける」ジャンケンの順で行います。
- 3 ふりかえりとして、一人一人は、それぞれがかけがえのない存在であり、みんなが対等な関係であることを確認し合います。

ポイント

この活動は、子どもから参加できるので、子ども会活動や野外活動などで利用することができます。

最も出しにくい「負ける」ジャンケンを中心に参加者の気づきを踏まえ、次の観点でふりかえりができます。

- ・幼いときから勝つために行ってきたという「経験」が、「習慣」になっていること。さらに「習慣」は、よいものばかりとは限らないこと。
- ・無意識のうちにもつ「人に勝ちたい」という気持ちが、ときには人間関係を悪くすること。
- ・対等な人間関係（あいこの関係）のよさ。

活動例③

探偵ごっこ

活動のねらい

参加者同士の相互理解を図るとともに、親近感を高めることを通して、よりよい人間関係の基礎を築くことができます。

活動の進め方

1 「探偵ごっこ」の進め方について説明を聞きます。

〔ルール〕

- ・ 2人組みになってジャンケンをする。
- ・ 勝った人が、ワークシートの質問を順番にする。負けた人は、「はい」と「いいえ」で答える。
- ・ 「はい」の場合は、質問項目のカッコ内に相手の氏名を書く。ただし、氏名が書けるのは一人1項目とする。
- ・ 「いいえ」の場合は、「はい」が出てくるまで質問を続ける。
- ・ 互いに氏名が書けたらペアを解き、別の相手を捜し、同じように続ける。

2 ルールに従って「探偵ごっこ」をします。

3 終了後、どの質問項目にどんな人が該当していたか、何人いたかなど、全体で確認し合います。

ポイント

ワークシートの質問項目は、参加対象者に応じて変えることができます。

相手の名前を正確に記入することが、相手を尊重することにつながり、よりよい人間関係づくりの基礎となることを強調しておきます。

進行状況を確認し、適当な時間で打ち切ります。

意外な一面を見つけたり、より親近感をもったりしたことなどを発表し合うことにより、参加者の一体感を高めるようにします。

ワークシート

こんな人を見つけてみましょう！

1	飛行機に乗ったことがある。	()さん
2	自分の自転車を持っている。	()さん
3	3人以上のきょうだいがいる。	()さん
4	肉より野菜が好きである。	()さん
5	家で亀を飼っている。	()さん
6	家ではほとんどテレビを見ない。	()さん
7	ピアノが弾ける。	()さん
8	誕生日は3月である。	()さん
9	ほとんど毎日、朝の6時には起きている。	()さん
10	外国に行ったことがある。	()さん
11	ご飯より麺類が好きである。	()さん
12	朝日を見たことがある。	()さん
13	赤ちゃんのおむつを取り替えたことがある。	()さん
14	アニメやイラストをかくことが得意だ。	()さん

活動例④

私を肯定的に見ると

活動のねらい

「謙虚な態度は日本人の美德」とも言われますが、自分を肯定的に評価することも大切にしたいものです。
この活動を通して、プラスイメージをもつことで、自分自身を価値ある存在と意識し、他者を尊重する心を育てることができます。

活動の進め方

- 1 自分の性格などについて、欠点だと思うことやマイナスイメージとしてとらえていることを、ワークシートの「否定的な私」の欄に書きます。
- 2 「否定的な私」の欄に書いたことを、肯定的な言い方（プラスイメージ）に言い換えるとどうなるか考え、「肯定的な私」の欄に書き直します。
例) 私はけちです。 私は儉約家です
- 3 活動を通して感じたことや考えたことを話し合います。

ポイント

単なる言葉遊びにならないように、否定的にとらえていた自分の性格などを、肯定的に見直すとうなるのか、十分考えるように伝えます。

自分を価値ある存在として見つめ直すことの大切さを押さえるとともに、他の人も肯定的にとらえることが、相手を尊重することにつながることにふれます。

ワークシート

見方を変えると・・・

否定的な「私」		肯定的な「私」
私は_____です	⇒	私は_____です
私は_____です	⇒	私は_____です
私は_____です	⇒	私は_____です

指導者としてふりかえってみましょう

- 1 出会いの場を生かした活動の実践を通して、「豊かな人間性」として参加者に伝えることができたと思うことを整理してみましょう。

活動名	「豊かな人間性」として伝えることができたこと
似顔絵他者紹介	
後出しジャンケン	
探偵ごっこ	
私を肯定的に見ると	

- 2 「豊かな人間性」を育てることのできる出会いの場を生かした活動として、この他にどのような活動が考えられますか？

- 3 出会いの場を大切にするために、指導者としてどのようなことに配慮する必要がありますか？

相手を大切にしたい自己表現の力を高める活動を通して

人間は、人と人とのかかわりの中で生きています。人間関係の中で、人は、自分らしさを感じたり、互いに尊重し合うことの大切さを実感したりすることができます。そして、好ましい人間関係を築いていくために大切にしたい人権スキルとして、アサーティブな自己表現の能力があります。

この考え方は、1950年代にアメリカで心理療法の中で開発され、人種差別撤廃運動で活躍したキング牧師の影響を受けてアサーティブ運動へと発展し、1970年代に、より効果的・積極的な人間関係の促進に活用されるようになりました。

アサーティブは、攻撃的でもなく、受け身的でもない人間関係のもち方、自己表現を指します。それは、自分の気持ちや意見などを、正直にその場の状況に合った適切な方法で相手に伝え、相手にもその権利を認めることです。アサーティブな行動は、平等な人間関係を促進します。それは、自分の感情を無理なく率直に表現し、他人の権利を侵害することなく、自分の権利を行使できるようになるからです。

活動のはじめや合間などに、アサーティブ・トレーニングという具体的な学習活動を組み入れることにより、自分も相手も共に大切にしようという意識や態度を育て、互いの個性や主張を認め合いながら意見の交換ができるようになっていきます。

～アサーティブな行動のためのポイント～

自己を表現すること	他者の権利を尊重すること	正直になること
平等にしようとする	人と状況に応じること	社会的責任をもつこと
伝達手段としての言語行動	視線・表情・身振り・聴く態度などの非言語的行動	
自分にも相手にも「NOと言う」権利があること		

活動例

こんなときに、あなたは何と言いますか？

活動のねらい

好ましい人間関係を築いていくためには、アサーティブな行動を身に付けることが大切であることが分かり、話し合い活動を円滑に進めるための意欲を高めることができます。

活動の進め方

- 1 アサーティブ・トレーニングの意義と進め方の説明を聞きます。
- 2 各自で、「気まずい思いをした経験」をふりかえります。
- 3 ワークシートをもとに、アサーティブな言い方について考えます。
- 4 アサーティブな行動のポイントについて話し合います。

話し合いの観点	まとめの観点
自分の気持ちを正直に伝えているか？	言葉だけでなく、表情などの態度も大切にしよう
相手の気持ちや立場を尊重しているか？	アサーティブな行動で、よりよい人間関係を築こう
相手に言われたことに素直に納得できたか？	人権感覚を磨き、豊かな人間性をはぐくもう

 アサーティブとは、自分の気持ちや意見などを、正直に、その場の状況に合った適切な方法で相手に伝え、相手にもその権利を認めること。攻撃的でもなく、受け身的でもない人間関係の持ち方、自己表現を指します。

アサーティブな言い方をしてみよう

自己表現には、3つのスタイルがあります。

受け身的なスタイル	アサーティブなスタイル	攻撃的なスタイル
うーん、まあいいか。 (自分を犠牲に)	わたしは、こう思います。 (自他尊重)	あなたは、～だ。 (他者否定 偏見)

1 こんなときに、あなただったら何と言いますか？(3つのスタイルで考えてみましょう。)

- 例1 野外活動の後片づけのときに、みんなは調理で使った食器を洗ったり、テーブルをたたんだりしています。しかし、Aさんは、ずっと火の番だけをしています。さて、そんな友達のAさんにあなただったらどう声をかけますか？
(子ども対象)
- 例2 休日に、映画を一緒に見ることを約束したあなたとAさん。ところが、Aさんは、寝過ごして1時間も遅刻して来ました。もう、映画は始まっています。さて、あなたは、どう言いますか？
(成人対象)

2 例1または、例2であなただったらどんな言葉が考えられますか？

あなたのかける言葉

言われた人の言葉

受け身的
(言われるままの「しづしづ形」)

アサーティブな自己表現
(相手を傷つけずに言いたいことを伝える)

攻撃的
(相手の気持ちを考えない「決裂形」)

反省の色なし？

円満に解決

感情的になって、プツン！

3 ふりかえり
あなたは、この活動を通してどんなことに気づきましたか。

参考 『自己主張トレーニング』D.V.・E.A.M.・M.・L・E.D.S. 東京図書 1994 『参加体験型人権学習の実際』県教委生涯学習課 H10.3 p22 ~ p23
『参加体験型人権学習の展開』県教委生涯学習課 H11.3 p6 ~ p9 『ワークショップのススメ』県教委生涯学習課 H12.3 p19 ~ p21

豊かな人間性を育てるために

互いを生かした人間関係づくりの力を高める活動を通して

今、体験活動の充実が叫ばれています。

では、市町村や各種団体が進めている青少年活動は、豊かな人間性を育てる上で、どのような意義と役割をもっているのでしょうか？

社会奉仕体験活動、自然体験活動などの様々な体験活動は、他人に共感することや、自分が大切な存在であることに気付き、社会の一員であることを実感するとともに、思いやりの心や規範意識をはぐくむことができます。また、異年齢集団の中で、子どもたちは人間関係についてたくさんのことを学びます。年少の子どもは、ルールを守ることやがまんすることの大切さなどを身に付け、年長の子どもは、思いやりの心や、集団をリードしたり積極的に役割を果たしていく責任感を養っていきます。

このように、地域社会の中で様々な年齢の人々と交流し、豊かな体験を積み重ねていくことは、子どもたちが自らの興味・関心や自らの考えに基づいて自主的に社会参加へ向かう点でも、大きな意義をもっています。

ここでは、所属意識を高め、仲間づくりに努める活動の工夫例やコミュニケーション能力を高めるゲームの活用例をもとに、豊かな人間性を育てる視点でどのような活動を展開できるのか、その具体例を紹介します。

活動例 ① 『所属意識を高め、仲間づくりに努める活動の工夫』

第8回ワクワク夢体験の船事業より

～ 一人はみんなのために、みんなは一人のために ～



ワクワク夢体験の船事業は、栃木県教育委員会、栃木県子ども会連合会、日本ボーイスカウト栃木県連盟、ガールスカウト日本連盟栃木県支部により実行委員会を組織し、平成8年度から実施しているもので、本県の子どもたちに、太平洋や北海道の雄大な自然の中で、長期にわたる異年齢集団での生活や交流活動を通して、自主性やたくましさ、豊かな感性を培うことを目的としています。

実行委員25名、指導補助者（高校生リーダー）21名が指導者となり、公募により県内の小学4年生～中学2年生までの男女計200名を団員とし、5泊6日の冒険に出かけていきます。

プログラム

～ 北の大地 ぼうけんものがたり ～

ステージ	最初の1ページ	ステージ	ゆめのともしび
ステージ	夢をのせて	ステージ	たけしとあきこのたより
ステージ	アムーンさま！どこ	ステージ	このゆびとま～れ！
ステージ	いのちふきこめ！	ステージ	おねが～い！アムーンさま
ステージ	なかまたちの夢さがし	ステージ	夢はみつけた？

『出会いの場』の工夫・・・参加者自ら仲間づくりを



この冒険物語は、ワクワクシンボルからすべてが始まります。この写真は、実行委員がシンボルをもとに、200個のドリームカードに切り分けていく様子です。このカードは、何に使われていくのでしょうか？

ワクワクシンボル	・・・	1個(大集団)
王国シンボル	・・・	5個(中集団)
班のピーン	・・・	20個(小集団)
個人のピーン[ドリームカード]	・・・	200個(個人)

7月13日 事前研修会

ステージ

最初の1ページ

参加者200名が初めて集う場が事前研修会です。

通常であれば、班別名簿を配付するところですが、ワクワクでは、ここがちょっと違います。参加者に配られたのは、1枚の紙切れ、ドリームカードだけです。

高校生リーダーの演技による冒険への招待状を聞いた参加者は、一斉に広場に出て、天から定められし11人の仲間を探していき、班をつくっていきます。



冒険への招待状

おめでとう！ドリームカードを手に入れた君へ。

2003年の夏にチャンスはめぐってきた。そのカードは、君の夢をかなえるために、天が与えてくれたものなのだ。さあ、旅に出よう！

君の心のアルバムに1ページをきざみこもう。

もし、君が夢を実現してみたいと思うなら、まず、「天から定められし11人の仲間」をさがしだし、チームをつくることだ。

さあ急いで！乗りおくれるな！

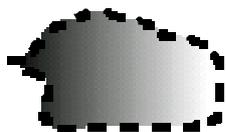
たいへんな旅になると思うが、ガンバッテくれ。

幸運を祈る！

～夢咲案内人～



集まったドリームカード



10枚のカードがうまく合わさった

裏返すと・・・

高校生リーダーの名前だ

11人の仲間が出会う(班)

4つの班で王国をつくろう！



『所属意識』を高める工夫・・・一人一人の居がいを

7月24日、いよいよ研修の始まり

事前研修会で配られたドリムカードを、厚さ 1cm の板に正確に写し取り、切り抜いてくることになっています。これが、体験活動の鍵となるピンです。ピンとは、being、つまり、一人一人の存在そのものを意味していきます。

船上や北海道での研修は、中集団である王国ごとにストーリーが展開されグループワークを積み重ねていきます。毎年、王国シンボルの形も違うため、当然、王国ストーリーも毎年異なることになり、実行委員の創意工夫があふれていきます。大人も子どもも共に活動を創り上げていく過程そのものが、この研修の所属意識を高める重要なポイントとも言えましょう。

旅の目的は、夢をかなえてくれるというアムーンに会うこと。そのために、王国ごとに様々な体験活動を積み重ね、王国シンボルを完成していきます。



体験活動の結果でき上がった各王国のシンボル

体験を『感動』に・・・心の通った人と人のつながりは、「共感」から

7月29日、いよいよ研修の最終日

ステージ 夢はみつけた？

前夜のキャンプファイヤーで、夢をかなえてくれるというアムーンが、とちぎ海浜自然の家に現れました。アムーンは、みんなにどんな宝物をくれたのでしょうか？

その答えは、夢咲案内人からの最後の手紙にあります。最後に 200 個のピンを1か所に集めたら、ワクワクシンボルが浮かび上がりました。それは、仲間と過ごした北海道への旅そのもの、一人一人の存在そのものが、宝物であったのです。こうして、参加者と高校生リーダー・指導者が共に感動を分かち合いフィナーレを迎えていくのです。

どうやら、『アムーン』に会えたようですね。どうですか、もう大きな宝は手に入ったでしょう。手に入れていないですって。よく、考えてみなさいよ。もう手に入れているじゃないですか。君が、この「アムーン探しの旅」を通じて築き上げた経験や友情。まさに、それが、「君の宝、そして夢」です。君は気付いていないかもしれませんが、この旅で、君は、一回りも二回りも大きくなったのですよ。そして、「自分で夢をかなえる力」を身に付けたのです。

これが最後の手紙だ。わたしは、これからも君のことを遠くから見守ることにしよう。君が大きくなっていく姿をね。
～夢咲案内人～



活動例 ②

「コミュニケーション能力を高めるゲームの活用」

～ イニシアティブゲームを例に ～



ラインナップ

互いが一人一人を大切にすること、そして、協力し合うこととはどんなことなのでしょう。

これらのことを、意識しないうちにだれもが実感できるのがイニシアティブゲームです。集団の中での「協調性(イニシアティブ)」を学ぶことができ、参加者同士のコミュニケーションにより課題を解決していきます。欧米でのキャンプを中心に生まれ、グループカウンセリングの手法を取り込みながら発展してきました。スキンシップを通して、参加者の雰囲気を和やかにする「アイスブレイク」的なゲームから、グループワーク実習としての「課題解決的」なゲームまで数多くのゲームがあります。

イニシアティブゲームの特徴



ターザン

イニシアティブゲームは、一人では解決できない課題に対し、小グループ(6～8人)のメンバーが相談し、協力しながら解決していくゲームです。小グループに一人のファシリテーター(指導者)がつき、グループに解決すべき課題を与えます。ファシリテーターは、ルールの見守りとメンバーへの励ましを中心に活動します。

- ・課題の解決方法は、一つとは限りません。
- ・グループのメンバー全員がそれぞれのモチ味を出し合い、一つになって取り組むことが大切です。
- ・課題解決の過程でグループ内でのコミュニケーションが活発になり、信頼感や協調性が生まれていきます。
- ・自然の中で行うことにより、参加者の冒険心をそそり、変化に富んだ内容にすることができます。
- ・特別な設備がなくても、自然物を利用してほとんどのゲームを行うことができます。

課題をクリアするコツ、それは、チームの全員がいかに集中して取り組むことができるかにあります。
「みんなのための自分、自分のためのみんな」を実感できる時間となるはずですよ。

一人一人の違いを補い、生かしながら作戦を練ることがポイントです。
みんなで相談しながら進めるところにこの活動の意義があります。



活動の流れ

グループに対して課題を提示します。
課題解決の方法をグループで考えます。
メンバーのアイデアをもち寄り、解決方法を決定します。
解決方法に従って解決していきます。
・うまく解決できないときは に戻ります。
課題が達成されます。
グループがどのように動いたかをふりかえります。

イニシアティブゲームの例

オールオンザボード (日本列島)

小さなプレートの上にメンバー全員が乗ります。

【準備物】プレート(切り株)

【進め方】

メンバー全員、プレートの周りに集まります。
みんなで話し合っ、地面に足がつかないように工夫して全員がプレートの上に乗ります。
工夫したことや難しかったことをふりかえります。



ヒューマンノット (人間知恵の輪)

メンバー全員がつながった手を離さずにもつれを解き、一つの輪になります。

【準備物】特になし

【進め方】

メンバー全員が内側に向かった輪になります。
右手で隣の人以外の人と握手し、左手で、今、握手している人・隣の人以外の人と握手します。
みんなで相談して、手をつないだまま一つの円に戻していきます。
工夫したことや難しかったことをふりかえります。



エレクトリックフェンス (高電圧の壁)

木と木の間に張られたロープに触らないように乗り越えます。

【準備物】木と木の間にロープを1本張っておく

【進め方】

ロープの前で、全員手をつないで一列になります。
ロープと地面の間には高圧電気が流れていますから、ロープに触ったり、ロープの下をくぐることはできません。
手をつないだまま全員がロープを乗り越えます。
工夫したことや難しかったことをふりかえります。



スパイダーネット (クモの巣)

ロープのくもの巣に触らないように、網の目をくぐり抜けます。

【準備物】木と木の間に人が通れるくらいの網の目状に張ったロープ

【進め方】

ここには毒ぐもが隠れています。この毒ぐもに巣に触らないようにくぐり抜けます。また、一度通った穴は、別の人には通ることはできません。
みんなで相談して、くもの巣に触らないように通り抜けます。
工夫したことや難しかったことをふりかえります。



ブラインドスクエア (目隠し正方形)

目隠しをして、ロープで四角形をつくります。

【準備物】目隠し用のバンダナとロープ

【進め方】

全員目隠しをして、輪にしたロープを持ちます。
みんなで相談しながらロープを持ったまま四角形になります。
目隠しを取って確認し、工夫したことや難しかったことをふりかえります。



アマゾン (時限爆弾)

地面に書かれた半径 2m の中心にある時限爆弾(水の入ったバケツなど)を円内の地面に触れることなくロープ1本を使い、円の外に出します。

【準備物】バケツ1個、10mロープ1本

【進め方】

円の中のバケツをどのようにしたら外に出すことができるか相談します。
ロープを使い、みんなで協力してバケツを動かします。
工夫したことや難しかったことをふりかえります。



イニシアティブゲームが育ててくれたものは

宇都宮市冒険活動センターでは、イニシアティブゲームを活用して積極的に仲間づくりをすすめています。

一番上に登れたよ

クライミングウォールで命綱を付けて壁を登ったことが、初めての体験でとても楽しかったです。途中、こわかったところもあったけど、一番上まで上がったときは、とても気持ちよかったです。
(小4女子)

友だちの励ましは、力になるね

クライミングウォールをなかなかうまく登れない子に対して、周りで待っていた友達が、「がんばれ」と声をかけたりしていました。友だちの励ましの声は、とても力になるなと感じました。

(冒険活動センター専門指導員)



ウォール

イニシアティブゲームで・・・

あるグループを担当していると、「ぼくが、ぼくが・・・」と自己主張が強い子がいました。はじめは自分の意見を主張するばかりでしたが、ゲームが進むにつれて友達の意見に耳を傾けられるようになっていきました。「一人ではできないことも、友達の協力があるとできる。」ということに気付いたようです。
(冒険活動センター専門指導員)

宇都宮市冒険活動センター『ぼうけん第7号(2003)』より