


チャレンジゲーム

期待される効果														
思考力	判断力	表現力	創造力	コミュニケーション能力	体力	生命尊重	感動する心	知識・技能	協調性	主体性	課題発見	課題解決能力	自然への気づき	自然愛護
○	○	○		○	○				○	○	○	○		
活動場所		運動広場・体育室・創作工芸館					対象		小学4年生～一般					
班の人数		10人～12人					所要時間		2時間～3時間					
団体側の準備物		帽子・水筒・タオル・体育館シューズ												
施設側の準備物		ゼッケン・バインダー・採点用紙・鉛筆・ストップウォッチ												
活動の内容														
<ul style="list-style-type: none"> ○ グループで種目にチャレンジし、記録に挑戦する。 ○ 話し合いが重要になる活動である。 ○ 課題発見能力、課題解決能力を高めるには最適の活動である。 														
														
活動の流れ														
<ol style="list-style-type: none"> ① 活動についての説明 《ルール》 ・種目の説明→1度目のチャレンジ→話し合い→2度目のチャレンジの流れを繰り返し、5種目～10種目を時間や団体の雰囲気を見ながら行う。 ② 活動開始（全班同時にスタート） ③ 道具片付け ④ ふりかえり 														
留意点														
<ul style="list-style-type: none"> ○ 津波警報発令時は、自然の家屋上へ避難する。 ○ 班で行動し、適度に休息・水分補給を入れる。 ○ 体育室では、体育館シューズを履き、体育室内での飲水は禁止。 ○ 作戦会議の対話を大切にする。 														
引率者の動き														
<p>(事前)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 1班10～12人の班の編成を行い、班長を決めておく。 ○ 活動支援や巡回指導の担当を引率者間で決めておく。 <p>(当日)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 津波警報発令時は、自然の家屋上へ避難誘導をする。 ○ 活動支援、巡回指導（体調・安全管理）をする。 														