

---

# 森林をフィールドにした 野外活動の事例集

---

代表 小川 巖  
(エコ・ネットワーク)

---

## はじめに

森林は木材生産、国土保全の場であるとともに、従来から自然（森林）教室、探鳥会、野草観察会等の野外行事が数多く開催されてきた。

しかし、森林をフィールドにしていながら、森林そのものの理解に結び付かない野外行事が大部分をしめているのではないかと思われる。また利用者に森林の魅力をアピールするはずの森林公園等（展示施設を含む）が十分な役割を果たしていない実態がある。

一方、この2、3年の森林をめぐる情勢の変化もあって木材生産、国土保全に次ぐ森林に親しむ機能がようやく意識されるようになり、森や林をフィールドに森林に「ふれあい」「遊ぶ」タイプの野外活動が徐々に行われつつある。

ここでは森林をフィールドにし森林で遊ぶにとどまらず、森林や林業の理解に結びつくユニークな野外プログラムをピックアップした。プログラムの詳細については別途印刷する予定でいる。

このレポートをまとめるに当たり、ご協力いただいた関係諸団体の皆様ならびにエコ・ネットワークのスタッフに厚くお礼申し上げます。

北海道各地で実践されている「野外活動」の実例

## 行事名「森のカーニバル」

主 催：北海道後志支庁

対 象：小学生高学年～一般

日 時：1992年5月31日

実施場所：ニセコ多目的保安林「いこいの村」

参加人数：200人

遊歩道内の異なった場所に各20分程度の野外ゲームを設定し参加者がリレー式でまわる。

『目隠しトレイル』…… 約30mのロープを木の間に張り巡らし、目隠しをして一人ずつ間隔をあけてロープを触りながら歩いていく。足元は石、低い草等で、やや傾斜がある場所を選んだ。

目的……目隠しをすることで視覚以外の触覚、臭覚、聴覚などの感覚をフルに活用することができる。目を開けて歩いているときはつまづいてしまうような足元の石や、わずかな傾斜も目隠しをすることで逆に安全に歩くことができることを知る。顔にかかる木の枝や、風、目隠しをしたまぶたに感じる光、まわりの匂いの変化、自分の足音、足の裏の感覚等で状況を感じながら歩く。また、あまり視覚にたよらず生きている野生の動物の感覚を体感してもらう。

『森の親子あわせ』…… いろいろな木の子供（実生）を見て、その葉の形から同じ種類の木を探してもらう。また、落ち葉を拾いその落とし主の木を探してもらう。まだ、葉が開いていない木（キハダ等）の幹を触ってもらい、同じ種類の木を探してもらう。

目的……足元の小さな木、高い木の先と視線を動かしていろいろな場所を見る。また実生は低い草にまぎれていて見逃してしまいがちだが、良く見るとミズナラならミズナラの、カエデならカエデの葉の形をしているということを見る。葉の形、幹の感触の違いを良く観察する。

『探し物ゲーム』…… ウサギのフン、セミの抜け殻、イガイガのクリ、三角の葉っぱ、ギザギザの葉っぱ、トゲのある葉っぱ、リングプル。以上のものをグループに分かれて10分以内で探してきてもらう。ギザギザ、トゲなどは全員で判定する。ひとつにつき1点から5点の点数制にする。

目的……何気なく歩いていては見逃してしまうものも、探し物をしながら目をむけるようになる。どんな葉がギザギザであるか、またどんな葉がトゲがあるかよく見て、実際にさわったりして知ってもらう。また、ヨブスマソウの葉をさがしてきたグループがあれば他の参加者はみごとに三角であることに驚く。

それぞれのグループの団結力、判断の仕方、または「こじつけ」のうまさ等で競う。

## 行事名「テイネ森林浴ウォーク」

主 催：道新スポーツ テイネオリンピア

対 象：親子～一般

日 時：1992年7月12日

実施場所：テイネオリンピア

参加人数：300人

歩くことを主としたアウトドアイベント。ファミリーコース約2kmと健脚コース約4kmが設定され、ファミリーコースのコース上に注意パネル、クイズパネルが設置された。クイズはすべてコース上に解答パネルも設置され、セルフガイド方式で行った。

- ・ツタウルシ つる性で地面や木の幹にもツタをはっています。さわるとかぶれる。
- ・トリカブト これはトリカブト、強い毒をもっています。
- ・ヨモギ トリカブトに似ているよ。見わけられるかな。
- ・これはどっち？ (ヨモギ)
- ・この山はだれがつくったの？ (アリ塚)
- ・この林は天然林？人工林？ (人工林)

また、歩きながら探してもらった5つの宿題が出された。タンポポの葉1枚、カエデの葉1枚、シラカバの葉1枚、ナナカマドの葉1枚。ゴール地点で答え合わせをし、すべて正解であれば景品があたる。正解率はかなり高かった。

目的……自然に対する「あたりまえ」「思い込み」をくつがえし、よく観察するきっかけをつくる。シラカバはダケカンバと混同しやすいため、ダケカンバの葉を持ってきて「シラカバの葉」と言い張る人も多い。タンポポは、この時期葉はあるが花はなく、そっくりな花をつけるブタナ（タンポポモドキ）と間違えてその葉を持ってくる場合が多かった。カエデはハリギリ（センノキ）の葉と間違えやすいが今回間違える人は少数だった。ナナカマドの場合も複葉を1枚と数える人はほとんどいなく正解率約95%であった。

## 行事名「TAKARA大自然体験塾」

主 催：宝酒造株式会社

対 象：親子

日 時：1992年7月26日

実施場所：真狩村羊蹄自然公園

参加人数：300人

1泊2日のプログラム中、ネイチャーウォーキングについて紹介する。16名を1班とし、設定したコースを重ならないように歩く。コース上に3つのゲームを設置。

『目隠しトレイル』……前出

『クイズウォーク』……遊歩道に設置したクイズと解説を書いた荷札（ラベル）を読みながら歩く。

目的……道幅がせまく人数も多いため停滞しないように歩かせることを考慮した方法。荷札は小さいので見過ごしやすいため、注意しながら歩くことにもなる。

『シラカバを探せ』……シラカバ、ダケカンバ、ウダイカンバの3種類がある広場で本物のシラカバを当てるクイズ。ほとんどの人は白い木が本当はシラカバではないということを知ると驚き、違いをよく観察するきっかけになる。

## 行事名「秋の森林ふれあいデー」

主 催：札幌市自然保護課

対 象：一般

日 時：1992年10月4日

実施場所：札幌市ふれあいの森

参加人数：延べ約200人

ふれあいの森の広場、遊歩道を使って自然とふれあう様々なプログラムを同時開催。参加者は自由に選択し参加する。

『森のゲーム』……4×4のマスの中にドングリ、クモの巣、カエデの葉、キラキラするもの等、全16種類のものを書き込んだカードを配り、遊歩道を歩きながら、見つけたものに丸を書き込んでいく。縦、横、斜め、いずれでも丸が1列そろったら得点になる。しかし必ずグループで行い、メンバーの意見が一致しなければ丸はつけられない。

目的……ただ歩くだけでは見過ごしてしまうものも、よく見るようになる。

「キラキラするもの」等の感性的なものはグループで意見を話し合ったり、あるいは機転をきかせてこじつけをしたりしながら、丸を増やしていく。他の人との感性や視点の違いを知りながら自然の中の面白さを感じる。

『森のクラフト』……木の葉メールを作る。森の中で見つけたきれいな木の葉を高温アイロンで急速乾燥させ葉書にはりつけてから木工用ボンドをぬってコーティングする。

目的……自然を観察するだけでなく、それを利用して記念に残るようなものを作成することでより印象が深まる。

『森のクッキング』……ふだん何気なく目にしている雑草や意外なものを料理して食べてみる。材料を集めながら散策し毒を含む植物の説明もする。春は柔らかい若葉を天プラにしたが今回は木の実を中心に食べられそうなものを観察。実際のクッキングでは町の中でも簡単に採取できるナナカマドの実を使ったジャム作りに挑戦。

目的……山菜やキノコだけでなく自然の中には食べられるものがたくさんあり「食べる」ことを意識することで、自然を見る目が変わり興味をもつきっかけになる。

『アトラクション』……木登り大会。実際に林業従事者が使用する木登り用具を使い特設の垂直に立てた枝のない丸太を上る競争。他に丸太切り競争、紙芝居。

『林産加工品展示即売』

### 行事名「野生生物ふれあいウィーク」

主 催：北海道新聞社

対 象：一般

日 時：1992年11月18日～23日

実施場所：西武百貨店催し物会場

参加人数：延べ約2,000人

日頃は野外で行っている森のゲーム等を、デパートの中に持ち込んで実施。野外のイベントの参加者の場合はある程度の「心構え」があるといえるが、今回の企画では、参加者はほとんど買い物客であったり、通り掛かりの人である。そのような人たちに森のゲームがどのような受入れ方をされるか、どこまで引き込めることができるかはまったく未知数であり冒険的ともいえる試みであった。

『森の小径』……本物の木やササや落ち葉を持ち込んで実際の森の雰囲気味わえるような空間を作り、4つのゲームに挑戦してもらう。

- ・木の枝に設置したカービングの鳥を数える。保護色になっていたり木の葉にかくれていたりして以外と発見しにくい。
- ・落ち葉の中にまかれている4種類のドングリをひとつ拾ってその実の木の葉をさがす。
- ・シラカバ、ウダイカンバ、ダケカンバの3種類の中から本物のシラカバをさがす。
- ・5種類のカエデの葉とプラタナス、ハリギリ（センノキ）等の葉を混ぜてま

いている場所で4種類のカエデの葉をさがしてもらう。

『体験コーナー』……木の葉メール、ハーブメール、ササ紙すき、ストーンペイティングのそれぞれのスペシャリストを招いて、自然の素材を使ったクラフトを楽しむ。

『野生生物紙芝居』……ドングリをめぐる野生動物たちの暮らしや生態を分かりやすい紙芝居で紹介。他にシマリスの1年の暮らしぶりなどの紙芝居も実施。

## 行事名「冬のかんじきブナウォッチング」

主 催：黒松内町

対 象：一般

日 時：1993年3月21日

実施場所：黒松内町歌才

参加人数：60人

冬の森はあまり入る機会がないが、冬でも工夫の仕方によっては存分に森を楽しむことができる。ブナ自生の北限である黒松内町歌才をフィールドに今回はかんじきを使ってブナ林散策を実施。冬芽観察や動物の足跡などのフィールドサインをさがす。静まりかえった冬の森の中にも、入ってみれば他の季節以上に生物の命の営みや息吹を感じることができる。昔は冬の生活の必需品だったかんじき。その実用性や面白さを見直しメジャーな冬のレジャーとして復活させようというねらいも込められている。今回のかんじきは黒松内町在住の『最後のかんじき職人』渋谷吉尾氏(82)製作のものを特別に借り受けて使用。子供でも初心者でも簡単にはきこなせるほど小型で軽量。上り下りも自由自在、全速力で走ることができる。冬の楽しさを教えてくれるまさに究極のかんじき。

## 行事名「冬の自然学校」

主 催：エコ・ネットワーク

対 象：親子

日 時：1993年3月20日・21日

実施場所：幌加内町朱鞠内ふれあいの家「まどか」

参加人数：45人

かんじきを使って冬の森ウォッチングとゲームの他、冬を満喫する1泊2日のプログラムを実施。

『森のゲーム冬編』……10頁23行目「森のゲーム」参照

『ソフトクリーム作り』『ワカサギ釣り』『そば打ち』……土地の特産を利用した「まどか」は四季を通して様々な体験ができる宿泊施設を備えた自然体験施設。

地の利をおおいに活かした独自の企画開発に努め、上記の3つはその中の、冬のスタンダードメニュー。

## 行事名「夜の野生動物ウォッチング」

主 催：知床自然センター

対 象：一般

日 時：1993年9月25日

実施場所：知床国立公園内

参加人数：5人

知床自然センターは知床を訪れる多くの人に知床の自然の貴重さとすばらしさを知ってもらい、観光の自然保護を両立させた発展を目指す。自然の雄大さを体感する多くの野外行事を企画。そのうちの1例。夜間に活動する動物をライトを使って観察する。参加者に実際にライトを持ってもらい照らし出された動物の目が光ることを知ってもらう。エゾシカ、キツネが多く出没。特にエゾシカは草地で採食しているものをじっくりと望遠鏡を使いながら観察できるため、実物を見ながら生態、行動、生息状況等の解説を施す。動物を見るだけに留まらず知床の生態系全体に目を向けさせるような話の展開方法を工夫。季節、天気、気温などの条件によって毎日ちがう行動をとる野生動物であるため、同じ企画でもまったく観察できないこともあるが、「まずは実物を」という知床のロケーションならではの方式。オスジカのヌタ場や樹皮の食跡も観察しその習性などについても学習。最後にエンジンを止め車から降りて人間の気配の一切ない知床の夜の音を聞く。

## 行事名 キッズアート「かまど作り」

主 催：嵐山ビジターセンター

対 象：子供～一般

日 時：1993年5月1日

実施場所：嵐山ビジターセンター

参加人数：約20人

嵐山ビジターセンターでは、子供を対象にしたキッズアートと名付けた造型プログラムを多数企画している。その中のかまど作りが5月に実施された。キッズアートは子供対象といっても年齢制限はなく大人も協力して作業する。綿密な設計図やスケジュールはなく各人がイメージとアイデアを出し合っただけでそれぞれの作業から実施する。このようにして、かまどが3つ完成した。キッズアートは年間6回程度開催されあくまで自主性にまかせたタイムテーブルで進行。体を動かし、汗をながし、大人も子供も一緒に働き、ひとつのものを完成させること

に熱中する。そしてその完成品が実際に使える。自然の中で生きるということをも身をもって体験できる企画である。

## 行事名「みみずく森の観察クラブ」

主 催：嵐山ビジターセンター  
対 象：小学生4～6年生  
日 時：1993年8月10日～12日  
実施場所：嵐山ビジターセンター  
参加人数：約20人

1日目は日帰り、2日目は1泊して次の日の昼に解散。集合と解散の時間以外は細かいスケジュールは立てず参加者が興味を持つものがあればその都度納得のいくまで観察する。昼食時でもクワガタを発見したら全員で食事を中断して探しに行くといった調子。2日目のキャンプではテント設営、昆虫落とし穴トラップ、川あそび、ひるねのしかた研究、夜は野外映画会、肝だめし等のプログラムが用意された。生活の中の時計に左右されるのではなく自然の時の流れに身をまかせる全体的にゆったりとした進行。まさしく心身を解放して自然に身をまかせる3日間。

## 行事名「ぶな里自然教室」

主 催：黒松内町ブナセンター  
対 象：親子～一般  
日 時：1993年5月～翌年3月  
実施場所：黒松内町  
参加人数：約40人

ブナ北限の自生地黒松内町にてブナ里文化の中で田舎暮らしを四季を通して体験する1泊2日、月1回、1年間の連続プログラム。田舎の楽しさ、自然の豊かさを体感し黒松内町をただの来訪者としてではなく『第2のふるさと』と感じ、週末の安息の地として親しみを持って訪れることができるような企画。参加者は札幌在住者が多いが現地の当日参加者も受け。現在5回目まで実施。

第1回 5月15日 開校式 黒松内町を知るためのビデオ上映

16日 春のブナ林を歩く

第2回 6月19日 歌才湿原を探る

雑草クッキングとタンポポの根掘り

畑の種まき（現地の農家の畑の片隅を提供してもらって実施）



- 番外 海牛の化石発掘現場見学
- 第3回 7月10日 夏のブナ林を歩く  
賀老の滝（隣の島牧村）散策
- 第4回 8月2日 ナイトウォーキング（ホテル観察）  
3日 畑の草取り  
添別川で川遊びと貝化石床で化石掘り（標本作り）  
タンポポコーヒー作りと試飲
- 第5回 9月18日 夜のおつまみ用枝豆収穫  
夜の散策（星を見よう）  
19日 ジャガイモ収穫  
野草染め
- 第6回 10月（予定）ブナの葉の木の葉メール作り

## 行事名「秋の森のフェスティバル」

主 催：北海道新聞社

対 象：一般

日 時：1993年10月9日

実施場所：札幌市ふれあいの森

参加人数：700人

秋の森の丸一日満喫するための催し。参加者は自由にいくつかのプログラムを選択し参加する。

『森のゲーム』……「探し物ゲーム」4～5人のグループになりその代表者が10個の探し物をリーダーまで聞きにいき他のメンバーに伝える。鳥の羽根1枚、ドングリ1コ、においのつよい葉1枚、金属でできたもの何か1コ、お皿として使えるもの何か1コ等。5分以内に探して持ってくる。全部集められたグループには景品があたる。

『目隠しトレイル』前出

『森のクッキング』……ドングリを使ったクッキー、雑草の天プラ丼。お皿や箸も森の中で調達。

『森のクラフト』……「木の葉メール（前出）」「ウッディアーツ」木の輪切りを使ってコースターや壁飾り。今回は卵の殻を細かく砕き、ボンドで絵を描いた上にのせて彩色するもの。「ミニデコイ作り」紙粘土で鳥の形に成型したものに実際の鳥や図鑑をみながら彩色してアクセサリーにする。野鳥の名前や特徴を覚えるのに効果的。

『森林ウォーク』……5kmと2kmのコースを設定。2kmのコースはクイズウォーク。

- ・この木の親はどれ？（ミズナラ）
- ・この木をこんなにしたのは誰？（キツツキの食跡）
- ・テープで囲んだ中に木は何本はえているのかな？（萌芽）
- ・この枝に葉っぱは何枚？（羽状複葉）
- ・このツルはどうして木から落ちないの？（ツルアジサイの木根）
- ・このトクサは何の仲間？（シダの仲間）
- ・ツタウルシってどんな葉っぱ？（コース上にツタウルシの注意パネルが何枚か設置されていたのでちゃんと見ていればわかる）

以上の問題を 2 kmコースに設置し、参加者は解答用紙を持って歩く。

『森のお茶会』……アカザ、オオバコ、スギナ、ササ等の野草茶の作り方説明と試飲。

『草遊び』……トクサずもう、ドンダリの帽子合わせ、オオバコ引き等、昔の子供達が親しんだ野原や森の遊びを現代の子供達に伝授する。

『森の大道芸』……紙芝居、腹話術、奇術等、森の中でのんびりとして少々ノスタルジックな雰囲気のアートは町の中で見るよりなぜか盛り上がる。

『森の大運動会』……木登り大会、丸太切り競争（前出）



◀ 森のゲーム

集めたものをグループごとに  
並べてみる。



▲ 野生生物ふれあいウィーク  
間もなく森の小径にご案内



かんじきウォーキング ▶  
黒松内町・歌才（うなさい）ブナ林