

スポーツ庁 委託事業

令和7年度

スポーツを通じた防災教育推進モデル構築事業 成果報告書

EYストラテジー・アンド・コンサルティング株式会社

2026年3月31日



The better the question.
The better the answer.
The better the world works.



Shape the future
with confidence

本報告書は、EYストラテジー・アンド・コンサルティング株式会社が実施した令和7年度「スポーツを通じた防災教育推進モデル構築事業」の成果を取りまとめたものです。
従って、本報告書の複製、転載、引用等にはスポーツ庁の承認手続きが必要です。

報告書目次

1 本事業の背景・目的

1.1 本事業の概要 P.6-7

1.2 本事業の概念の定義とアプローチ P.9-13

2 会議の運営

2.1 各会議体の開催日と議案 P.16-17

3 防災教育プログラムの開発

3.1 今年度開発した防災教育プログラム

3.1.1 青少年向け・地域住民向け防災教育プログラムの考え方 P.21-22

3.1.2 今年度開発した防災教育プログラム「PLAY BOSAI」について P.24-32

3.1.3 防災教育プログラムに盛り込むべき内容 P.34

3.2 防災教育プログラムの試行及び検証

3.2.1 モデル地域の選定 P.37

3.2.2 青少年向けの防災教育プログラムの試行及び検証 P.39-47

3.2.3 地域住民向けの防災教育プログラムの試行及び検証 P.49-55

4 防災教育プログラムの普及・広報活動

4.1 防災教育プログラムの普及・広報 P.58-70

4.2 大規模イベントでの防災教育プログラムの試行及び検証 P.72-76

5 効果測定

5.1 効果測定及び評価の実施方法 P.79-83

5.2 アンケート件数及びその属性 P.85

5.3 効果測定及び評価の結果の纏め P.87-92

6 次年度の改善案及び普及と自走化に向けた方策

6.1 次年度の改善案 P.95-100

6.2 普及と自走化に向けた方策 P.102-104

1. 本事業の 背景・目的

1.1 本事業の概要

1.1：本事業の概要

●事業の背景・課題

災害発生時の対応を担う地域の人材や組織の確保が困難となる中で、国民一人一人が防災意識を高めるとともに、災害発生時の避難等の的確な対応ができるような災害に対する備えへの防災教育の重要性が高まっている。

一方で、高齢化の進展に伴い、避難・救助行動や避難生活において重要となる健康や体力の維持向上、働く世代のスポーツ実施率の低下、子どもの体力低下等が課題となっており、これまでの防災教育を通じて、防災グッズなどの「備え」の必要性への理解は徐々に広まりつつあるが、災害発生時に避難・救助行動ができる健康・身体能力を平時から身につけることの「備え」の必要性に対する理解は希薄である。

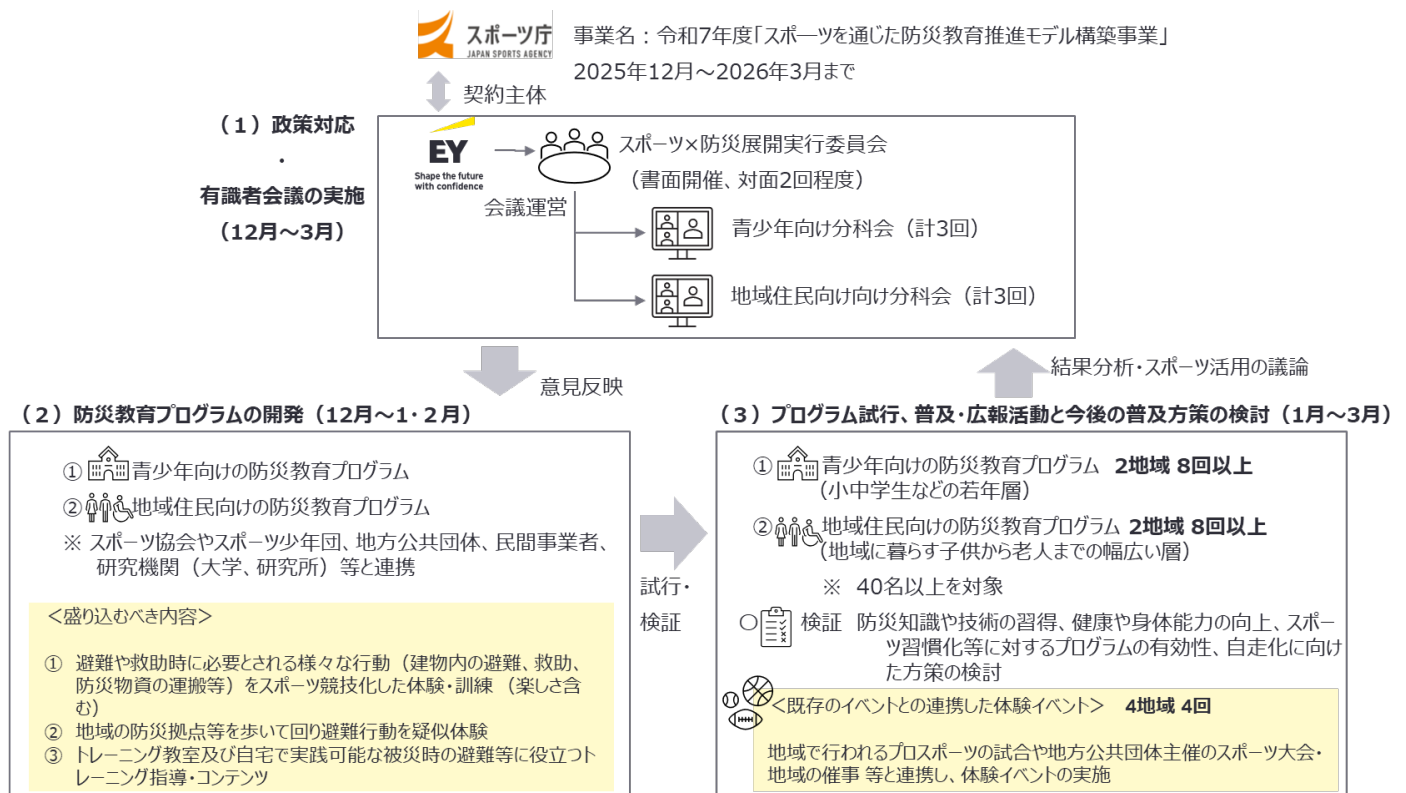
●事業の目的

誰もが直面しうる災害に備えて、地域住民及び青少年のそれぞれの特性に応じたスポーツに対するモチベーションと防災に対する意識を同時に高めることが可能となるような、スポーツを活用した防災教育プログラム（以下「防災教育プログラム」という。）を開発する。

また、当該プログラムを活用することにより様々な状況にある者の防災教育への参加のハードルを下げ、災害発生時に避難や救助ができる健康や身体能力（判断力・行動力・体力）を平時からトレーニングを通じて身につけつつ、防災知識・技術を高めることで地域の防災力の底上げを図る。さらに、これを全国に展開し、国民全体の防災力の向上を図るためのモデル構築を目指す。

なお、事業実施に当たっては、スポーツ協会、スポーツ少年団などの地域組織と連携し、地元企業からも参画を得ることで、一過性のイベントではなく継続的な防災教育プログラムとして地域に根付かせていく。

●事業の全体像



1.1 : 本事業の概要

●各会議体の目的

■スポーツ×防災展開実行委員会

本事業における全体方針や防災教育プログラムの内容などの総合調整や、防災教育プログラムの試行結果を踏まえたプログラムの有効性の検証・分析と改善案、自走化に向けた方策の検討、最終報告書作成に向けた会議体。

■分科会

実行委員会が定めた方針等に基づき、モデル地域の選定や防災教育プログラムの具体的な実施計画の策定とその試行・検証を行う会議体。分科会は、青少年向けの防災教育プログラムに基づく試行・検証を担う分科会と地域住民向けの防災教育プログラムに基づく試行・検証を担う分科会の2種類。

スポーツ×防災展開実行委員会 委員一覧

◎ 委員長

氏名	所属・役職
◎廣井 悠	東京大学先端科学技術研究センター教授
臼田 裕一郎	国立研究開発法人 防災科学技術研究所 社会防災研究領域 総合防災情報センター 領域長／センター長
稲場 圭信	大阪大学大学院教授（人間科学研究科・共生学）
笹倉 聡	NTT東日本株式会社防災研究所所長
村江 史年	北九州市立大学地域創生学群准教授
森岡 裕策	公益財団法人日本スポーツ協会専務理事
菅原 瑠美	公益社団法人ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ GM（担当役員）
山本 恵理	公益財団法人日本財団パラスポーツサポートセンター-DE&I プログラム推進部ディレクター
渡邊 良一	一般社団法人日本ウォーキング協会DX推進室室長

青少年向け防災教育プログラム分科会 委員一覧

◎ 座長

氏名	所属・役職
◎臼田 裕一郎	国立研究開発法人 防災科学技術研究所 社会防災研究領域 総合防災情報センター 領域長／センター長
村江 史年	北九州市立大学地域創生学群准教授
阿部 勝	石巻市市民生活部スポーツ振興課課長補佐
永井 太介	公益財団法人日本スポーツ協会地域スポーツ推進部少年団課課長（運営担当）

地域住民向け防災教育プログラム分科会 委員一覧

◎ 座長

氏名	所属・役職
◎稲場 圭信	大阪大学大学院教授（人間科学研究科・共生学）
菅原 瑠美	公益社団法人ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ GM（担当役員）
山本 恵理	公益財団法人日本財団パラスポーツサポートセンター-DE&I プログラム推進部ディレクター
金 基憲	NTT東日本株式会社防災研究所防災戦略部門企画担当担当課長
山田 成高	大塚製薬株式会社医薬営業本部地域包括推進部部长

1.2

本事業の概念の定義とアプローチ

● 本事業の概念定義

防災教育を取り巻く環境

防災訓練の認知は進み 参加率は増加 一方で、 「不参加率」が増加

- 内閣府の令和4年世論調査では、「防災訓練が行われていることを知らなかった」という回答は平成29年調査に比べ11.4ポイント減少した一方、「参加や見学したことはない」という回答は6.8ポイント増えている。
- この結果からは、訓練実施に関する情報の周知は進み、防災訓練の参加は増加しているが、次のステップとしては、認知はしている方をどのようにして防災訓練に参加させるかという点が課題。

災害対応力の地域格差

- 防災訓練の参加率や防災意識には、地域によって著しい差が存在する。
- 備蓄や安否確認方法の決定といった具体的な備えについて、東京23区や政令指定都市の住民の方が、地方の市町村の住民よりも約2倍実施率が高い。地域の災害に対する危機意識は、過去の大きな被災経験に強く影響。
- ますます人口は減っていき、コミュニティも衰退。だからこそ、防災だけじゃ続かないということを認識して、防災以外の価値をどう重ねられるかという「多目的な視点」（例えば、防災×スポーツ）が重要。
※防災庁設置準備アドバイザー会議（第5回） 廣井構成員 提出資料、議事要旨より

若年層の関心低下

- 防災訓練への参加率が若年層（18歳～30代）において特に低いことは、各種調査で一貫して示されている。
- 「意識が低い」という問題ではなく、若者世代の価値観やライフスタイルと、既存の防災アプローチとの間に深刻なミスマッチが生じている可能性が高いと言える。

1.2 : 本事業の概念の定義とアプローチ

- 防災教育を取り巻く環境を踏まえると、防災教育のハードルを下げ、多くの方が防災知識を楽しく学べるようにすることが重要である。

文部科学省 実践的な防災教育の手引き

■ 安全教育においては 3つの資質・能力の育成

知識・技能

様々な自然災害や事件・事故等の危険性、安全で安心な社会づくりの意義を理解し、安全な生活を実現するために必要な知識や技能を身に付けていること。

思考力・判断力・表現力等

自らの安全の状況を適切に評価するとともに、必要な情報を収集し、安全な生活を実現するために何が必要かを考え、適切に意思決定し、行動するために必要な力を身に付けていること。

学びに向かう力・人間性等

安全に関する様々な課題に関心を持ち、主体的に自他の安全な生活を実現しようとしたり、安全で安心な社会づくりに貢献しようとしたりする態度を身に付けていること。

■ 実践にあたっての 5つの基本姿勢

防災教育を実践するにあたっての 5つの基本姿勢

1. 地域の特性や問題点、過去の被災経験を知ること
2. まずは行動し、身をもって体験すること
3. 身の丈に合った取組とすること
4. 様々な立場の関係者と積極的に交流すること
5. 明るく、楽しく、気軽に実行すること

■ 取組を成功させるための6要素

防災教育の取組を成功させるための 6要素

- ◆ 第1は、防災教育を推進するために必要となる「人」である。そこには2種類の人が必要となる。「担い手」と「つなぎ手」である。取組を主導する「担い手」を確保しなければ取組自体が始まらない。そこに様々なタレントをもつ人と連携するための「つなぎ手」を確保できるかが成功の重要な要因となる。
- ◆ 第2は運営である。防災教育に取り組む体制、地域内・外の協力、連携体制を構築できるかという「組織」「体制」が重要な検討課題である。
- ◆ 第3は「お金」である。防災教育に必要な「資金」の確保ができるか、同時に「経費」の低減ができるかが問われる。
- ◆ 第4は「場」である。取組の「時間」や「場所」を確保できるかは切実な問題である。
- ◆ 第5は「ネタ」である。防災教育を実践するうえで必要となる「知識」や「教材」等の入手と運用ができるかが問われる。
- ◆ そして第6は「コツ」である。防災教育の取組の質を高め、より効果的・効率的なものにするための意外なノウハウを知っているか、「工夫」ができるかが肝心である。

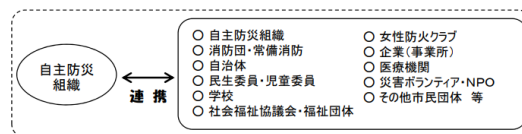
内閣府「地域における防災教育の実践に関する手引き

■ 《 防災教育を実践する上での五箇条 》

- その1 : 地域の特性や問題点、過去の被災経験を知ること
- その2 : まずは行動し、身をもって体験すること
- その3 : 身の丈に合った取組とすること
- その4 : 様々な立場の関係者と積極的に交流すること
- その5 : 明るく、楽しく、気軽に実行すること

総務省消防庁 自主防災組織の手引

- 他団体との連携は、人材が増え、また、保有資機材等が豊富になることや、活動範囲が広がることで広域的に事業を実施することができるため重要。



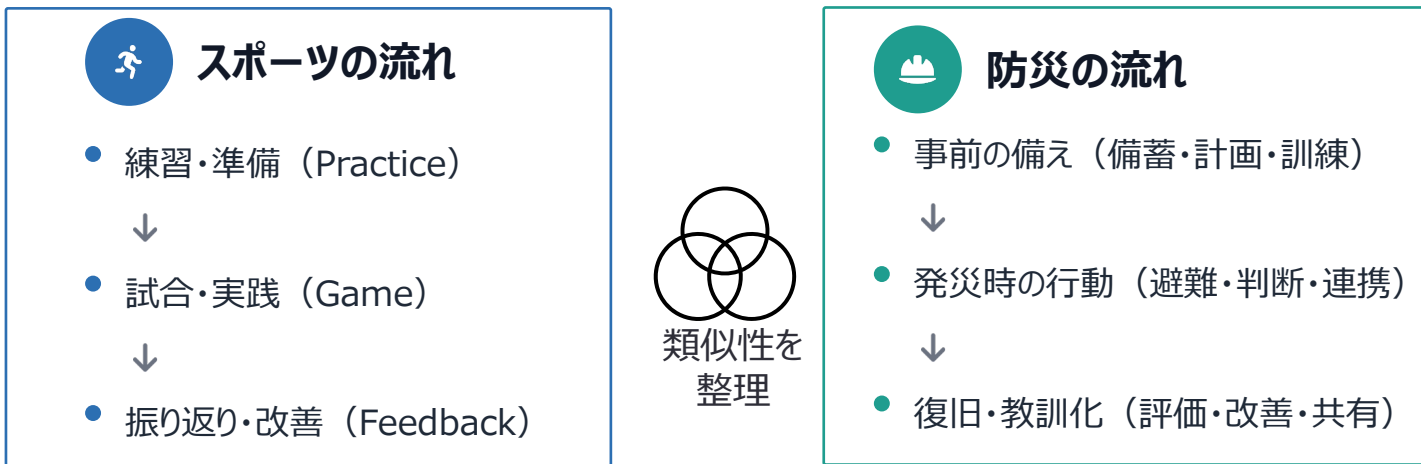
他団体との連携によるメリット

- 人材が増え、また、保有資機材等も豊富になる。
- 活動の範囲が広がり、広域的に事業を実施することができる。
- 活動の種類やメニューが増え、活発な活動を継続して実施することが可能になる。
- 様々な機会を通じた地域住民へのPRが可能となる。

1.2 : 本事業の概念の定義とアプローチ

● スポーツと防災の類似性整理

■ スポーツを通じて判断・協力・身体技能を楽しみながら反復学習することにより、スポーツが防災教育に有効な手段となるものと仮定すると以下のような類似性を見出すことができた。



スポーツの特徴	防災で活かす点	スポーツを活用する効果
状況が変化する (試合の流れ)	命を守る行動の即断力	目標志向が迷いを減らし、迅速な避難につながる
目標が明確 (勝利・得点)	状況判断・アダプト力	変化の連続に慣れており、判断を更新できる
練習文化 (準備を重ねる)	日頃の備え・訓練の定着	訓練への心理的ハードルを下げ、継続できる
チームワーク・役割分担	共助・避難所運営の基盤	チーム文化がそのまま共助文化に転用できる
体力・機動力	避難・救助の行動力	移動・搬送・持久に必要な基礎体力を支える
楽しい・達成感	継続参加・巻き込み力	楽しさが参加率・定着率を押し上げる

1.2 : 本事業の概念の定義とアプローチ

- 前頁のスポーツと防災の類似性整理を踏まえ、本事業で開発したスポーツを通じた防災教育プログラム「PLAY BOSAI」においては、基準となる定義を「準備・実践・振り返り・楽しさ」の4要素とした。これら4要素の定義を「PLAY BOSAI」が全て満たす設計となっているかを検証。

※検証結果はP.90に記載（検証①）

【PLAY BOSAIの定義】

① 準備 (Practice)

- ・目標・目的地の明確化
- ・条件の理解
- ・現状把握（地域リスク・体力）

② 実践 (Action)

- ・実際の行動の実施
- ・状況判断を伴う体験

③ 振り返り (Reflection)

- ・実践の評価
- ・改善点の発見
- ・教訓の言語化

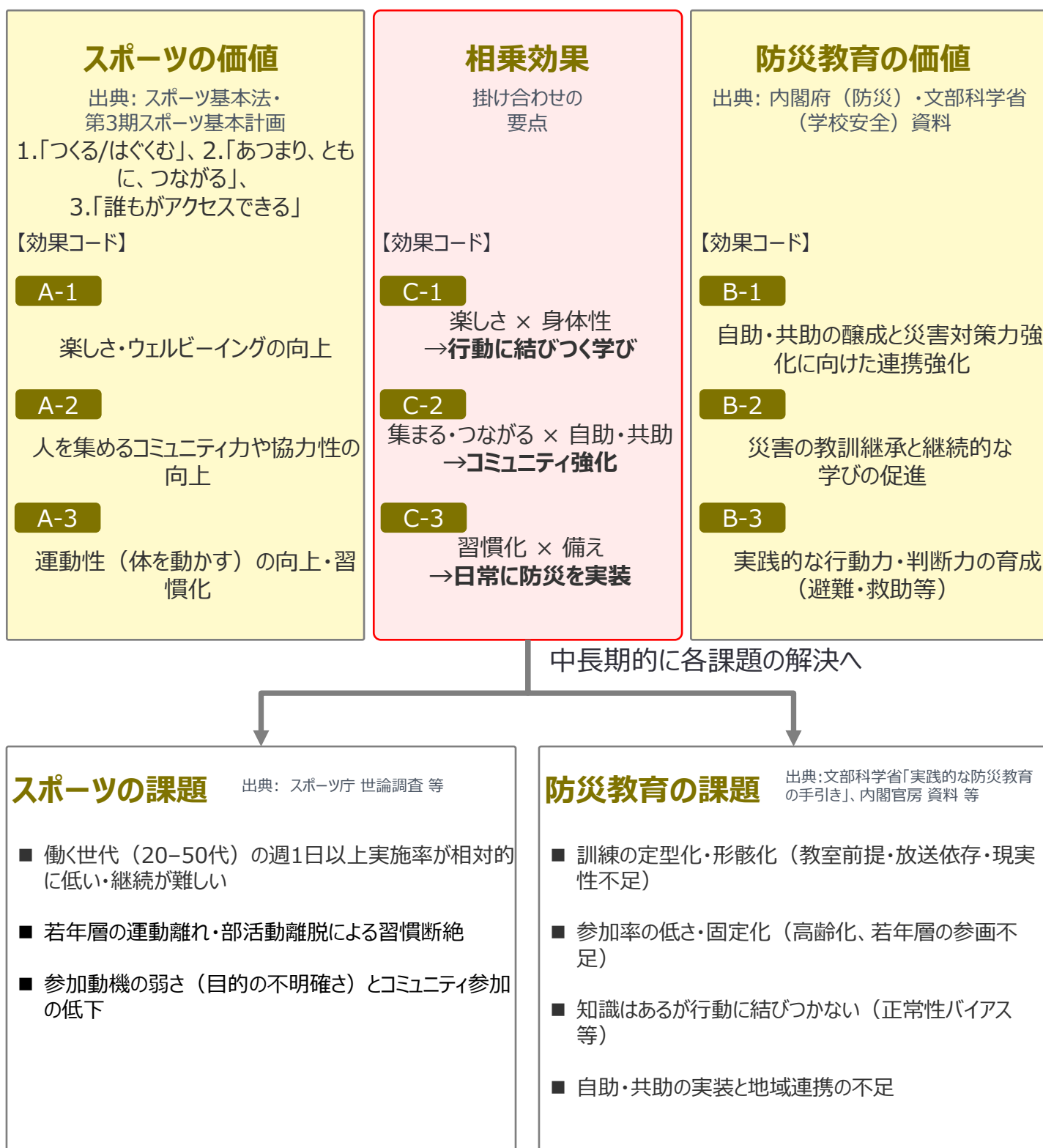
④ 楽しさ・達成感 (Enjoyment・Achievement)

- ・記憶の定着
- ・リピート参加の動機
- ・参加ハードルを下げる

1.2 : 本事業の概念の定義とアプローチ

- スポーツを活用した取組が、防災教育の質を高め、地域の災害対応力の向上に寄与するかを実証的に検証した。当事業では、スポーツの価値および防災教育の価値が相乗効果を生んでいるものであるかを効果コードに分類したアンケート調査を実施。

※検証結果はP.91に記載（検証②）



2. 会議の運営

2.1

各会議体の開催日と議案

2.1 :各会議体の開催日時と議案

■ 以下のとおり会議を開催し、今年度や次年度以降の防災教育プログラムについて議論を実施。

スポーツ×防災展開実行委員会

#	開催日	議案
第1回	書面開催 (2025/12/25～ 2026/1/7)	論点① スポーツを通じた防災教育推進モデル構築事業における会議体について 論点② 委員長の選任について 論点③ 本事業の進め方について 論点④ その他
第2回	2026/2/6	論点① 効果測定 1.効果測定及び評価の実施方法 論点② 今後に向けた取組のポイント 1. 今後の防災教育プログラム案 2. 今後のPLAY BOSAIを実施する上での連携先
第3回	2026/3/23	論点① 今年度の防災教育プログラム案の評価 論点② 次年度以降の防災教育プログラム案 論点③ 持続的にPLAY BOSAIを実施するには

青少年向け防災教育プログラム分科会

#	開催日	議案
第1回	2026/1/16	論点① 当事業で開発する防災教育プログラムの考え方 1. プログラム開発における注意点①年齢層に合わせた重点事項(ねらい) 2. プログラム開発における注意点②青少年におけるポイントの整理と配慮ポイント案 3. 地域特性との組み込みの観点について 論点② プログラムの開発内容案 1. (仮名) PLAY BOSAI のプログラム内容例 論点③ 効果測定 1. 効果測定の実施方法とアンケート項目・取得情報 論点④ 実施地域 1. 実施スケジュールの想定
第2回	2026/2/18	論点① 今年度実施したPLAY BOSAIイベントについて 1. イベント実施における改善点 2. 今後の防災教育プログラム案 論点② 今後に向けた取組のポイント 1. 今後のPLAY BOSAIを実施する上での連携先 【委員からの情報提供】 ① 防災力向上に向けたデジタル技術の活用について(臼田座長) ② 防災力向上に向けたACP(アクティブ・チャイルド・プログラム)の活用可能性について(永井委員)
第3回	2026/3/11	論点 今年度の防災教育プログラム案 1. 効果測定を踏まえたプログラム案 2. 防災やスポーツ・運動に関係する要素とPLAY BOSAIで得られる効果の紐づきを踏まえたプログラム案

2.1 :各会議体の開催日時と議案

地域住民向け防災教育プログラム分科会

#	開催日	議案
第1回	2026/1/14	<p>論点① 当事業で開発する防災教育プログラムの考え方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 地域住民向けプログラム開発における注意点案（連携・自走化・安全） 2. プログラム開発における対象カテゴリと配慮ポイント案 3. 地域特性との組み込みの観点について <p>論点② プログラムの開発内容案</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. （仮名）PLAY BOSAI のプログラム内容例 <p>論点③ 効果測定</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 効果測定の実施方法とアンケート項目・取得情報 <p>論点④ 実施地域</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 実施スケジュールの想定
第2回	2026/2/17	<p>論点① 今年度を実施したPLAY BOSAIイベントについて</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. イベント実施における改善点 2. 今後の防災教育プログラム案 <p>論点② 今後に向けた取組のポイント</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 今後のPLAY BOSAIを実施する上での連携先 <p>【委員からの情報提供】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 防災力向上に向けた地域住民との連携について（稲場座長） ② 障がい者の防災意識の現状について（山本委員）
第3回	2026/3/16	<p>論点 今年度の防災教育プログラム案</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 効果測定を踏まえたプログラム案 2. 防災やスポーツ・運動に関係する要素とPLAY BOSAIで得られる効果の紐づきを踏まえたプログラム案

3. 防災教育プログラムの 開発

3.1 今年度開発した防災教育プログラム

3.1.1

青少年向け・地域住民向け防災教育 プログラムの考え方

3.1.1 :青少年向け・地域住民向け防災教育プログラムの考え方

● 防災に対するスポーツの活用可能性

- 自主防災組織のリーダー育成のための教育・訓練カリキュラムを参照すると、防災に対してスポーツを活用できることが想定される。

総務省消防庁 自主防災組織のリーダー育成のための教育・訓練カリキュラム

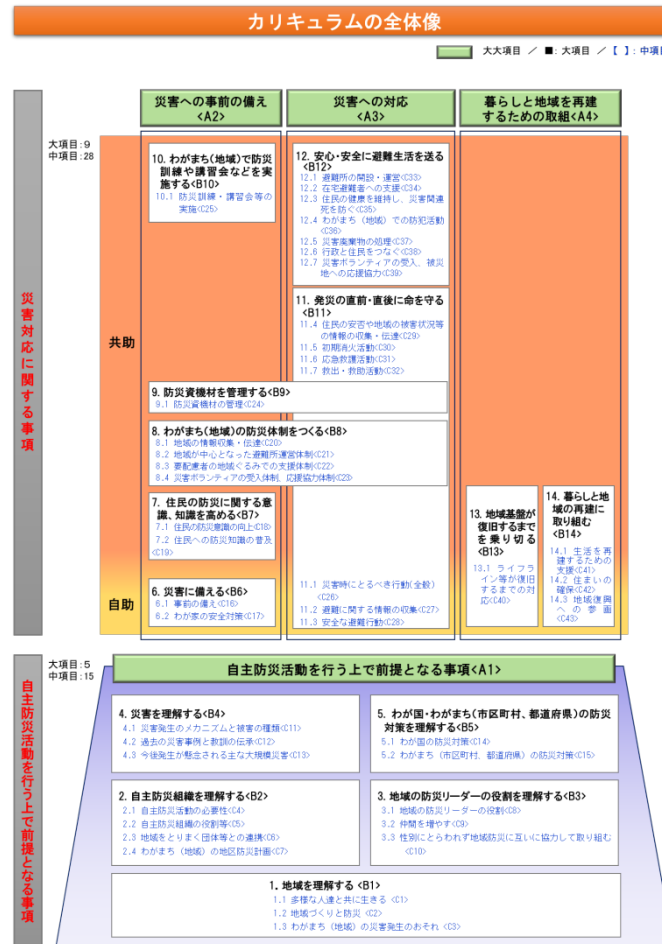


図1. カリキュラムの全体像 (別紙1)

想定されるスポーツの活用可能性

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ■ 災害への事前の備え <ul style="list-style-type: none"> ■ 7.住民の防災に関する意識、知識を高める ■ 8.わがまちの防災体制をつくる ■ 10.わがまちで防災訓練や講習会などを実施する ■ 災害への対応 <ul style="list-style-type: none"> ■ 11.発災の直前・直後に命を守る ■ 12.安心・安全に避難生活を送る | <ul style="list-style-type: none"> ■ 暮らしと地域を再建するための取組 <ul style="list-style-type: none"> ■ 14.暮らしと地域の再建に取り組む ■ 自主防災活度を行う上で前提となる事項 <ul style="list-style-type: none"> ■ 1.地域を理解する ■ 2.自主防災組織を理解する ■ 4.災害を理解する ■ 5.わが国・わがまちの防災対策を理解する |
|---|--|

3.1.1 :青少年向け・地域住民向け防災教育プログラムの考え方

■ スポーツ×防災教育プログラムは、スポーツの3つの要素（①スポーツ競技×防災型、②スポーツコミュニティ×防災型、③スポーツ要素×防災型）と2つの対象（青少年・地域住民）の組み合わせで、計6パターンのプログラム設計を実施。各種目がどのパターンに属するか検証。

※検証結果はP.92に記載（検証③）

	青少年向け 防災教育プログラム開発の考え方	地域住民向け 防災教育プログラム開発の考え方
<p>①スポーツ競技 × 防災型</p> <p>定義：競技そのもの（走る・跳ぶ・泳ぐ・登る等）を通じて、災害時に必要な身体技能や判断力を自然に高める。</p> <p>目的：技の動きを活用して避難・救助に直結する身体技能と即応判断を身につけ、楽しい反復で行動を身体化する。</p>	<p>建物内避難・救助・物資運搬などの必要行動をスポーツ的な競技で楽しく安全に反復できる設計へ</p>	<p>教室と自宅で実践できる避難トレ（段差昇降・荷重歩行・方向転換など）を整備。安全基準・進捗表を付与など。</p>
<p>②スポーツコミュニティ×防災型</p> <p>定義：スポーツ少年団・クラブ・チームなど「集まる力」を活用し、共助ネットワークと防災力を高める。</p> <p>目的：クラブやのつながりや集まるを核に自助・共助のネットワークを整備し、役割分担と情報伝達を実動化する。</p>	<p>既存の組織構造を活かし、連絡網・役割カード・安否確認の一連プロセスを体験化。平時からの運用訓練に落とし込むなど。</p>	<p>プロ・地域チーム（Bリーグ/Jリーグ/総合型sc等）がファン参加型避難訓練を企画・実施など。集客力を活かす。</p>
<p>③ゲーム的要素×防災型</p> <p>定義：楽しい運動で防災知識と行動を同時に鍛え、平時の習慣を有事の行動へ接続（統合設計）。競争性やポイント制などを取り入れたもの。</p> <p>目的：運動と防災知識を統合し、平時の習慣を有事の行動へつなげる（振り返りなどで定着を促す）。</p>	<p>学校授業・キャンプで、実技→振り返り→学習サイクルを設計。段階的に到達目標を設定など。</p>	<p>多世代のイベント型に自助チェックを組み込み、継続行動につなげる仕組みなどを設計。</p>

3.1.2

今年度開発した防災教育プログラム
「PLAY BOSAI」について

PLAY BOSAIとは

PLAY BOSAIは、体を動かす複数のミッションに挑戦しながら「判断力・行動力・協力意識」を自然に身につける体験型防災教育プログラムです。

従来の防災訓練とは異なり、競技性・ゲーム性を取り入れることで、参加者の意欲を高め、記憶に残る学習体験を提供します。



PLAY BOSAI 全体の狙い

PLAY BOSAIは、スポーツや運動を通じた体験を入口として、防災を「知識として理解するもの」から「自ら判断し、行動できる力として身につけるもの」へと転換することを目的とした体験型防災教育プログラムです。

PLAY BOSAIが目指す3つの狙い

①行動につながる防災理解の実現

体を動かす体験を通じて、防災を「知っている」状態から「実際に行動できるイメージが持てる」状態へつなげる。

②対象に応じた防災力の育成

青少年には防災への関心と体感的な理解を、地域住民には現実的な判断力と実行力を重視し、対象に応じた学びを提供する。

③共助を前提とした防災意識の醸成

協力して行動する体験を通じて、災害時に必要な共助や役割分担の大切さを学ぶ。

3.1.2: 今年度開発した防災教育プログラム「PLAY BOSAI」について

概要

01.



楽しさ×学びの両立

体を動かしながら体験することにより、参加意欲と記憶定着率を向上させる。

02.



年代を問わず実施

青少年から高齢者まで、難易度調整であらゆる層に対応。

03.



地域特性を反映

地形・想定災害（地震・水害等）に合わせたカスタマイズを実施。

プログラムの流れ



01. 複数のブースに参加

各ブースではスタッフによって災害や防災に関する知識、種目におけるスポーツと防災の関連を説明。説明を受けた参加者はスポーツを活用したプログラムに取組む。



02. 各ブースで得点を獲得

目標数値の達成度合いに応じて得点を獲得できる仕組み。上手くいかなかった場合も今後活かすことのできる知識やコツをスタッフよりフォローを行う。

03. 合計得点を算出

最後に得点表に結果を記入することで、各ブースでどのようなことに取組んだか、学ぶことができたか思い出せる様な仕組みとなっている。

結果シート

結果記入

参加した種目の結果・得点を記入してください

種目名	結果1	結果2	得点

参加の場
活動の場
災害・訓練の場

参加の場
活動の場
災害・訓練の場

合計得点

※参加者ごとの結果を記入してください。結果を記入する際は、必ず名前を記入してください。

3.1.2: 今年度開発した防災教育プログラム「PLAY BOSAI」について

■ 種目例①～⑧は株式会社IKUSAが開発。

PLAY BOSAI 種目例① 避難所シャトルラン

必要スペース
約6m × 3m

ゲーム要素 × 防災

概要

各避難所が何を必要としているかを確認し、物資を正しく運び終えるまでのタイムと正確性を競います。赤ちゃんやペットを連れて避難している人、体温調節が難しい環境に置かれている人など、避難所には多様な事情を抱えた人がいることや、適切に物資を行き届かせるためにどうすれば良いかを体験を通して学びます。

ルール

所要時間：5分 同時プレイ人数：1～6人

物資のある場所から約3m先に、3つの避難所を模したカラーコンテナが設置されています。物資保管場所には「水・簡易トイレ・ドッグフード・毛布・オムツ」などがあり、それぞれの避難所には「ペット同伴で避難している人・寒さで凍えている人・子育てをしている人」などが書かれています。それぞれの場所に適した物資を運搬し終えるまでのタイムと正確性を競います。

狙い

本プログラムは、避難所ごとに異なる状況やニーズを把握し、限られた時間と資源の中で「誰に・何を・どの順で届けるべきか」を判断する力を育成することを狙いとする。

ポイント

避難所は「全員同じニーズではない」状況に応じた支援をする



PLAY BOSAI 種目例② 防災リュック玉入れ

必要スペース
約5m × 5m

スポーツ競技 × 防災

概要

3m程の高さに設置した口を大きく開けた防災リュックにめがけて玉を投げ入れます。玉には様々な物品のイラストが描かれており、お題に沿った玉を投げ入れてもらいます。お題に沿った「正しい防災リュック」とは何かを体験を通して学びます。

ルール

所要時間：5分 同時プレイ人数：1～4人

制限時間1分以内に、頭上の防災リュックめがけて玉を投げ入れます。

玉にはそれぞれ物品のイラストが描かれており、リュックに玉が入ると、入った玉に描かれた物品を「リュックに入れた」こととなります。「正しい防災リュック」が完成するように玉を選んで投げ入れましょう。

狙い

本プログラムは、非常持出袋に入れるべき物資の優先順位を考える体験を通じて、災害時に本当に必要な備えとは何かを理解することを狙いとする。

ポイント

「全部持つ」はできない



※画像はAI生成を使用したイメージです。

PLAY BOSAI 種目例③ 防災クイズシュート

必要スペース
約5m × 5m

スポーツ競技 × 防災

概要

複数の答えがある防災クイズが出題されます。

参加者は、選択肢が割り当てられたバスケットボールやサッカーのゴールに、シュートを決めることで解答します。体を動かしながら考えて、楽しく防災の知識を学んでもらいます。

ルール

所要時間：5分 同時プレイ人数：1~4人

複数の答えがある防災のクイズが出題されます。その場には、選択肢1から5の割り当てられたバスケットボールやサッカーのゴールがあります。正解だと思ったゴールに向けてシュートし、得点を競います。

狙い

本プログラムは、防災に関する基礎知識を、身体を動かしながら判断する形式で学ぶことを狙いとする。

ポイント

災害時は「考える時間がない」知識は“瞬時に使える状態”でなければならない



PLAY BOSAI 種目例④ 防災スクワットチャレンジ

必要スペース
約2m × 5m

ゲーム要素 × 防災

概要

スクワットを行いながら、災害時を想定した防災ポーズを取ることで、体力と防災意識の両方を高めるアクティビティです。スクワットによる運動負荷の中で、防災に関連した姿勢を繰り返すことで、災害時の行動をイメージしやすくし、自然と防災を身近なものとして捉えてもらいます。

ルール

所要時間：5分 同時プレイ人数：1~15人

参加者はスタートの合図とともにスクワットを開始し、運営者の合図に合わせて指定された災害のポーズ(地震・火災・水害など)を取ります。制限時間1分間の中でスクワットとポーズを繰り返すを行い、正しくポーズを取れた回数がスコアとなります。

狙い

本プログラムは、身体的な負荷がかかった状態でも正しい初動行動を取ることの難しさを体感させ、災害時における行動の継続力・実行力を高めることを狙いとする。

ポイント

疲れていても正しい行動ができるか
体力 × 判断力が命を守る



3.1.2: 今年度開発した防災教育プログラム「PLAY BOSAI」について

PLAY BOSAI 種目例⑤ 非常持出袋 ウェイトチャレンジ

必要スペース
約8m × 3m

ゲーム要素 × 防災

概要

災害時に持ち出す非常持出袋について、「運べる重さを正しく見積もる力」と「荷物を背負った状態で安全に移動する力」を同時に測定する防災スポーツ種目です。参加者は目標重量を予想して物資を選び、完成した非常持出袋を背負って競歩でゴールを目指します。

ルール

所要時間：7分 同時プレイ人数：1~5人

参加者は、複数の避難物資の中から自由に選び、決められた目標重量を予想してリュックに詰めます。準備ができ次第、リュックを背負ってスタートし、走らず、必ず競歩ではかりがある箇所まで移動します。はかりに到着したら、非常持出袋の総重量を計量し、実重量と目標重量との差を算出します。重量の誤差を見て、やり直したい場合は1度だけスタートに戻り再度リュックに詰めることができます。重量の誤差が少ないほど高得点となります。

狙い

本プログラムは、非常持出袋の重さを実際に体感することで、「持てるつもり」と「実際に持って安全に移動できる重さ」の差を理解させることを狙いとする。

ポイント

「持てる」と「動ける」は違う



PLAY BOSAI 種目例⑥ くぐれ！スモークロード

必要スペース
約12m × 3m

スポーツ競技 × 防災

概要

バーやネットのある10m程度の区間を、低姿勢でかがみながら進み、ゴールまでのタイムを競います。ゲームを通じて、建物内で火災にあった際の避難の姿勢や避難時の注意点などを学びます。

ルール

所要時間：3分 同時プレイ人数：1人

スタートからゴールまでの10mを、低姿勢でかがみながら進み、そのタイムを競います。道中にはカラーコーンとバーがあり、すべてくぐります。側面には火を模した障害物があり、火災の中で避難する世界観を作ります。

狙い

本プログラムは、火災時の避難姿勢や移動方法を身体で覚えることを狙いとする。

ポイント

火災で一番危険なのは炎ではなく煙姿勢を低くすることが命を守る



3.1.2: 今年度開発した防災教育プログラム「PLAY BOSAI」について

PLAY BOSAI 種目例⑦ 津波の速さを体感しよう！ 5mスプリント走

必要スペース
約9m × 3m

スポーツ競技 × 防災

概要

5mという短い距離を全力で走ってもらい、タイムを計測します。
測定後には、津波が押し寄せてくる速さを同じく5mの所要時間に換算した秒数を告げ、津波の来る速さを知ってもらい、迅速な避難や垂直避難の重要性を伝えます。

ルール

所要時間：3分 同時プレイ人数：1人

スタートラインに立ち、合図とともに5m先にあるゴールラインまで駆け抜けます。
ゴールまでにかかった時間を計測し、津波の速度と比較することで津波の速さを体感します。

狙い

本プログラムは、津波の速さを自身の走行スピードと比較することで、「想像」と「現実」の差を体感的に理解させることを狙いとする。

ポイント

津波は5mを約0.5秒で到達する人は走っても逃げきれない



PLAY BOSAI 種目例⑧ 水害バランス・キープ

必要スペース
約3m × 3m

ゲーム要素 × 防災

概要

水害による浸水時を想定し、足元が不安定な状況の中で「どの足場を選ぶか」「その上で姿勢を保てるか」を測定する種目です。

浸水時は視界があっても、地面の状態によって転倒リスクが大きく変わることを体験します。

ルール

所要時間：4分 同時プレイ人数：1~8人

参加者の足元には、大・中・小の異なるサイズの足場が配置されています。

参加者はスタート前に、立つ足場を1つ選択します。スタートと同時に目を閉じて片足立ちで計測を開始し、選んだ足場の上で姿勢を崩さずに立ち続けた時間を記録します。

足場から出る、姿勢が大きく崩れた時点で終了となります。

それぞれの足場に応じて制限時間が決められており、長く姿勢を保てるほど高得点となります。

狙い

本プログラムは、水害時に足元の状況を見極め、安全な行動を選択する重要性を体感させることを狙いとする。不安定な足場でのバランス保持を通じて、浸水時の転倒リスクや危険回避の判断力を高める。

ポイント

浸水時は「見えていても安全」とは限らない足元の状態が転倒リスクを左右する



3.1.2: 今年度開発した防災教育プログラム「PLAY BOSAI」について

■ 試行①～⑤は一般社団法人日本ウォーキング協会のプログラム「防災ウォーク備」に基づく試行実施内容。

試行①

種 目	災 害 想 定	効 果
・1本道バランスウォーク 【歩行バランス能力】	・水害等によって道幅が狭くなった場合や水かさ増量で細い橋を渡る場合を想定	・体幹力を鍛える ・バランス力を養える ※日常、片足立ちを練習しましょう。

実 施 内 容

- ① スラックレール90cm×6本を接続(全長540cm)し、地面に設置する。
- ② 1本になったレールの上をゆっくりと同じリズムでレールから落ちないように歩く
- ③ 1回目は、両手を広げて歩く。 2回目は、両手を胸あたりで交差して歩く。



効果測定	点数評価	評価内容
・2回ともにレールから約5秒でバランスよく歩けた	80～100点	◎バランス力:優
・レールから1回落ちたがその後はクリアー	60～80点	○バランス力:良
・レールから2回落ちたがその後はクリアー	30～60点	△バランス力:可
・レールから3回以上落ちた場合	30点	再トライでクリアーした場合20点加算で合格

試行②

種 目	災 害 想 定	効 果
・瓦礫越えウォーク 【膝上げ・膝曲げ能力】	・地震等で道路に障害物が散乱したところを歩行する場合を想定	・転倒防止(ひっかけり防止) ・前足は目視できるので引っかけられないが後ろ足で乗り越えた障害物をひっかけてしまいやすい ・特に後方の膝を曲げることで障害物を回避できる

実 施 内 容

- ① 高さ20cm、間隔60cmのミニハードルを6台設置・・・1回目
- ② 高さ30cm、間隔70cmのミニハードルを6台設置・・・2回目
- ③ 1回目は、ゆっくり 2回目は、やや早く歩く。



効果測定	点数評価	評価内容
・2回ともにハードルを倒さずにスムーズ歩けた	80～100点	◎脚連動力:優
・ハードルを1回倒したがその後はクリアー	60～80点	○脚連動力:良
・ハードルを2回倒したがその後はクリアー	30～60点	△脚連動力:可
・ハードルを3回以上倒した場合	30点	再トライでクリアーした場合20点加算で合格

3.1.2: 今年度開発した防災教育プログラム「PLAY BOSAI」について

試行③

種 目	災 害 想 定	効 果
・転倒防止ウォーク 【つま先をあげて歩く能力】	・避難所や高台等に 避難する場合を想定	・段差のある所を歩く際の転倒防止(つま先のひっかけり防止) ・長距離でも疲れない

実 施 内 容

- ① 長さ480cm、間隔35cmのラダーを1本設置・・・1回目
- ② 長さ480cm、間隔70cm(1間隔にマークを置く)のラダーを1歩台設置・・・2回目
- ③ 1回目は、35cm幅で2回目は、70cm幅で黄色のバーを踏まないで踵をあげて歩く。



効果測定	点数評価	評価内容
・2回ともに黄色のバーを踏まずにスムーズ歩けた	80～100点	◎歩行力:優
・黄色いバーを1回踏んだがその後はクリアー	60～80点	○歩行力:良
・黄色いバーを2回踏んだがその後はクリアー	30～60点	△歩行力:可
・黄色いバーを3回以上踏んだ場合	30点	再トライでクリアーした場合20点加算で合格

試行④

種 目	災 害 想 定	効 果
・風力耐久ウォーク 【丹田から歩く能力】	・台風発生時に強い風 に向かって歩く場合を 想定	・丹田から歩く姿勢を身につけてもらう ・美しい姿勢に繋がる ・チューブを膝付近にかけると浸水した道を歩く模 擬体験にもなる

実 施 内 容

- ① 風速10m/s程度を想定してチューブの強度㊶(青チューブ)
- ② 10mの距離を2人1組になり、前方者は丹田から歩く。後方者はチューブで負荷を与える
- ③ 2回目は、風速15m/sを想定してチューブの強度㊷(緑チューブ)



効果測定	点数評価	評価内容
・2回ともに正しい姿勢で足の運びも良く歩けた	80～100点	◎耐久歩行力:優
・1回程度姿勢が崩れたがその後はクリアー	60～80点	○耐久歩行力:良
・2回程度姿勢が崩れたがその後はクリアー	30～60点	△耐久歩行力:可
・3回以上姿勢が崩れた場合	30点	再トライでクリアーした場合20点加算で合格

3.1.2: 今年度開発した防災教育プログラム「PLAY BOSAI」について

試行⑤

種 目	想定距離	制限時間・ミッション
・救護者搬送(実践)	・約20m ・周回コース、ワンウェイコースいずれも可	・安全に搬送のため、制限時間はなし。 ・安全な場所に搬送

実 施 内 容

- ① 避難中にグループの一人が捻挫で歩行困難なため、安全な場所に搬送
- ② できる限り、折りたたみではないイスを使用する⇒要救護者をイスに座らせて2人で搬送
- ③ 寝た状態の場合は、毛布を使用して簡易担架を作成して4人で搬送

ミッション項目	内 容
2人1組でイスで搬送	20mをイスに座らせて安全な場所に搬送
4人1組で簡易担架で搬送	20mを毛布で簡易担架を作成して安全な場所に搬送

搬送の原則

- ・傷病者を搬送する前に必要な手当てをしましょう
- ・傷病者に最も適した体位で搬送しましょう(傷病者の希望する体位が原則)
- ・動揺を極力防止する方法で安静に搬送しましょう
- ・搬送は安全に確実に行きましょう

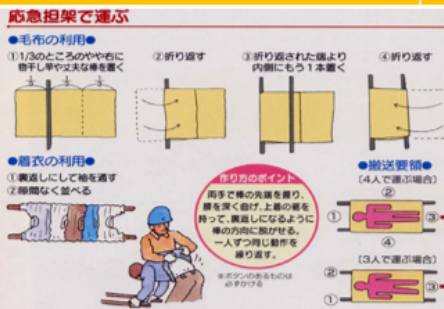
ミッション項目	内 容
2人1組でイスで搬送	20mをイスに座らせて安全な場所に搬送



- ・背中側を持つ際にお互いの手を交差させます
- ・2人で1・2・3と声をかけて持ち上げ、救護者を少し後方に倒して運びましょう
- ・救護者は、イスに体を固定し前方を向け、常に声を掛け合いながら運びましょう



4人1組で簡易担架で搬送	20mを毛布で簡易担架を作成して安全な場所に搬送
--------------	--------------------------



- ・毛布がなければブルーシート代用可
- ・棒がなければ、毛布の端を丸めて持ちやすくしましょう
- ・4人が1・2・3と声をかけて持ち上げましょう
- ・搬送の際は傷病者の足が前で顔の表情を後ろの搬送者が確認しながらすすみましょう

3.1.3

防災教育プログラムに盛り込むべき内容

3.1.3 :防災教育プログラムに盛り込むべき内容

- 仕様書において示された防災教育プログラムに盛り込む内容とその対応結果は以下のとおりであり、全て満たしている。

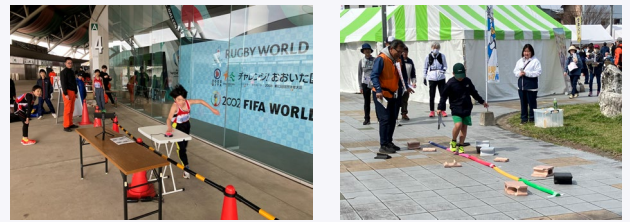
防災教育プログラムに盛り込むべき内容

盛り込むべき内容に対する対応

①

- 避難や救助時に必要とされる様々な行動（建物内の避難、救助、防災物資の運搬等）をスポーツ競技化した体験・訓練

- 避難や救助時に必要とされる様々な行動をスポーツ競技化した体験を提供した



②

- 地域の防災拠点等を歩いて回り避難行動を疑似体験

- 一部のイベントにおいて地域の防災拠点を学べる仕組みづくりを通じ、避難行動の疑似体験を提供した

- 3/7-8の九州国際スリーデーマーチでは、コース内に存在する地域の防災拠点を認知してもらうため、「八代市防災のしおり」を参加者に配布した

八代市防災のしおり
(提供元：八代市危機管理課)



③

- トレーニング教室及び自宅で実践可能な被災時の避難等に役立つトレーニング指導・コンテンツ

- 水害バランスキープ等、自宅で実践可能な被災時の避難等に役立つ種目を開発した
- IKUSAが配布した成績表の裏面に、家族の集合場所・避難場所を書き込む箇所や災害伝言ダイヤルの記載があり、自宅で実践可能な避難時に役立つコンテンツを提供した



3.2

防災教育プログラムの試行及び検証



3.2.1 モデル地域の選定

3.2.1: モデル地域の選定

● 開発した防災教育プログラムを試行する地域の考え方について

被災地

定義：過去に大規模災害（地震・津波・豪雨等）を経験し、復興・復旧の過程にある、または災害の記憶・教訓を持つ地域。

○主な狙い

- ・ 教訓の継承：過去の災害から得られた教訓を分析し、次世代に伝えることで、同じ災害を繰り返さないようにする
- ・ コミュニティの強化：スポーツイベントやスポーツを通じて集まった人などでの住民交流の絆を強くする
- ・ 災害文化の発展：地域特有の災害経験を「災害文化」として体系化し、未来の防災活動に活かす

具体的な被災地の範囲

地震・津波災害により甚大な被害を受けており、特定非常災害に指定されている地域。

※広域災害については、内閣府のHPより中核被災地を特定

- ・東日本大震災（2011年）：岩手県、宮城県、福島県
- ・熊本地震（2016年）：熊本県
- ・能登半島地震（2024年）：石川県

未災地

定義：これまで大規模災害を経験していない、または科学的予測や地理的条件から災害リスクが高いとされる地域。

○主な狙い

- ・ 事前の備え：過去の被災地の教訓を学び、災害リスクを減少させるための具体的な対策を講じる
- ・ 防災意識の向上：青少年含む住民や自治体含めた関係者が災害リスクを認識し、能動的に防災活動に参加する
- ・ 既存コミュニティの強化：スポーツ少年団やファン同士など、既存コミュニティを通じて災害時における共助の重要性を理解し、地域全体での防災力を高める

具体的な未災地の範囲

- ① 大規模地震による被害が顕在化していない地域。南海トラフ地震や首都直下地震等、これまで大規模災害を経験していないものの、科学的予測や地理的条件から災害リスクが高いとされる地域。
- ② 国の大規模地震被害想定を中心地域ではなく、地震災害が生活実感として捉えづらいものの、地震以外の災害などの発生リスクが想定される地域。（①以外）

【出典】

内閣府「防災白書」 <https://www.bousai.go.jp/kaigirep/hakusho/index.html>

内閣府「最近の主な自然災害について（阪神・淡路大震災以降）」 <https://www.bousai.go.jp/updates/shizensaigai/shizensaigai.html>

内閣府「災害法体系について」 <https://www.jma.go.jp/jma/kishou/intro/gyomu/wxad/kensyu/h29/pdf/2-2-2.pdf>

内閣府「南海トラフ地震防災対策推進地域指定市町村一覧」、https://www.bousai.go.jp/jishin/nankai/pdf/nankaitrough_shichouson.pdf

内閣府「首都直下地震緊急対策区域指定市区町村一覧」 https://www.bousai.go.jp/jishin/syuto/pdf/syuto_shichouson_kinkyuu.pdf

3.2.2

青少年向けの防災教育プログラムの 試行及び検証

3.2.2 :青少年向けの防災教育プログラムの試行及び検証

- 開発した防災教育プログラムの実施地域として、「被災地」と「未災地」の2つに分類。
- 試行及び検証期間の2月11日から3月27日までにかけてPLAY BOSAIを9回実施。

対象：青少年・被災地			実施件数：4件	
日時	イベント名	場所	イベント主催組織	参加人数
2/16 (月) 10:40~11:25	石巻小学校	石巻小学校体育館	石巻市	44名
2/17 (火) 13:45~14:30	石巻市立 渡波小学校 防災学習	石巻市立 渡波小学校体育館	石巻市	46名
2/17 (火) 15:00~15:45	石巻市立 渡波小学校 トワイライトタイム	石巻市立 渡波小学校体育館	石巻市	24名
3/1 (日) 10:00~12:00	いしのまきキッズ 交流大会	セイホクパーク石巻 石巻市民球場内	石巻市	104名

me			実施件数：5件	
日時	イベント名	場所	イベント主催組織	参加人数
2/11 (水) ※祝日 8:30~13:30	第34回大分県 スポーツ少年団 駅伝交流大会	大分スポーツ公園 「クラサドーム大分」	スポーツ少年団	267名
3/14 (土) 15 (日) 12:00~15:00	瀬戸内倉敷 ツーデーマーチ	倉敷市役所	日本 ウォーキング協会	186名
3/15 (日) 13:00~14:00 15:00~16:00	日比谷 アメニスイベント	IKE SUNPARK	IKUSA	120名
3/22 (日) 13:00~14:00 15:00~16:00				149名
3/27 (金) 13:00~16:00	エンジョイ! 剣道フェスティバル	富山県 総合体育センター	スポーツ少年団	230名

●石巻小学校における試行及び検証 2/16（月）

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
青少年・被災地	石巻小学校体育館	44名	45分 10:40~11:25

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
小学生	-	日頃から防災教育 を受けている	授業内で プログラムを実施

■ イベント実施の様子



【イベント説明の様子】



【くぐれ！スモークロード】

- 冒頭に防災知識の共有を交えながら、イベントの説明を行った

- 班で種目に取り組んでいたことから、協力しながら楽しんでいる様子が見られた

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ くぐれ！スモークロード ■ 水害バランスキープ ■ 避難所シャトルラン ■ 防災クイズシュート ■ 津波の速さを体感しよう！ 5mスプリント走
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ 授業の一環でイベントを実施したため、運動や体を動かすことが苦手な生徒も参加した ■ 日頃の防災教育と実際の避難行動を結び付けて学ぶことができていた ■ 「津波がこんなに速いとは思わなかった。もっと早く逃げないといけな」と話していた
総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ 40から45名の小学生が参加し、周囲と協力して種目を楽しみながら防災に関する知識を身に付けることができていた

3.2.2 :青少年向けの防災教育プログラムの試行及び検証 – 渡波小学校（防災学習）

●石巻市立渡波小学校防災学習における試行及び検証 2/17（火）

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
青少年・被災地	石巻市立渡波小学校 体育館	46名	45分 13:45~14:30

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
小学生	-	日頃から防災教育 を受けている	授業内で プログラムを実施

■ イベント実施の様子



【避難所シャトルラン】



【くぐれ！スモークロード】

- 避難所にて必要な防災用品を自力で考え、走って持ち運ぶ避難所シャトルランを実施した

- （特別支援学級の生徒も）周囲の児童の応援もありながら、最後まで自分の力で走りきっていた

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 避難所シャトルラン ■ 防災クイズシュート ■ くぐれ！スモークロード ■ 津波の高さを体感しよう！5mスプリント走 ■ 水害・バランスキープ
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ 先生の付き添いの下、特別支援学級の児童2名が参加した ■ ボールを蹴る場面では「楽しい！」と話していた（特別支援学級の生徒）
総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ 子どもたちは周りとは協力しながらプログラムに取り組み、体を動かしながら防災知識を身に付けることができていた

3.2.2 :青少年向けの防災教育プログラムの試行及び検証 – 渡波小学校（トワイライトタイム）

●石巻市立渡波小学校トワイライトタイムにおける試行及び検証 2/17（火）

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
青少年・被災地	石巻市立渡波小学校 体育館	24名	45分 15:00~15:45

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
小学生低学年	-	日頃から防災教育 を受けている	放課後学習時間にて プログラムを実施

■ イベント実施の様子



【トワイライトタイムでの実施】



【防災クイズシュート】

- 放課後学習の時間に体育館に集まった子どもたちを対象にプログラムを実施した

- クイズの答えを友達考えながら取り組むことを楽しんでいる様子だった

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 避難所シャトルラン ■ 防災クイズシュート ■ くぐれ！スモークロード ■ 津波の高さを体感しよう！5mスプリント走 ■ 水害・バランスキープ
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ 小学校1年生の参加が多かったものの、混乱なく参加することができた ■ 「みんなで考えたら正解できてうれしかったです」と話していた
総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ 放課後学習の時間を活用して小学校1年生中心にプログラムを実施したが、混乱なく参加することができていた

3.2.2 :青少年向けの防災教育プログラムの試行及び検証 - いしのまきキッズ交流大会

●いしのまきキッズ交流大会における試行及び検証 3/1 (日)

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
青少年・被災地	セイホクパーク石巻 石巻市民球場内	104名	2時間 10:00~12:00

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
小学生	「する」	日頃から防災教育 を受けている	-

■ イベント実施の様子



【津波の速さを体感しよう！5mスプリント走】



【防災スクワットチャレンジ】

■ 大会中の待ち時間や競技が終わったスポーツ少年団員や親子が楽しく種目に参加していた

■ 団体で参加することで、より競争性が高まりチーム全体としての絆や学びが高まっている

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ くぐれ！スモークロード ■ 水害バランスキープ ■ 非常持出袋ウェイトチャレンジ ■ 防災スクワットチャレンジ ■ 防災クイズシュート ■ 津波の速さを体感しよう！ 5mスプリント走
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ 団体及び親子での参加が多く、声を出しながら楽しんで体験していた ■ 「筋トレになるプログラムもあるので、面白い」と話していた ■ プログラムの実施後に団体および親子への振り返りにおいて、学びを実感されている様子だった
総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ 団体で参加することで、チーム全体としての絆や学びが高まっていた

●第34回大分県スポーツ少年団駅伝交流大会における試行及び検証

2/11 (水) ※祝日

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
青少年・未災地	大分スポーツ公園 「クラサドーム大分」	267名	5時間 8:30~13:30

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
小学生	「する」	一般的な防災教育 を受けている	-

■ イベント実施の様子



【配布物】



【津波の速さを体感しよう！5mスプリント走】

■ 配布物の得点表

■ 各種目の達成度に応じて得点が決めており、高得点を取るために真剣に参加していた

■ 何回も挑戦をする子どもがいた

■ 津波の速度が自分たちの足よりも速いことに驚いている様子だった

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 防災スクワットチャレンジ ■ 津波の速さを体感しよう！5mスプリント走 ■ 水害・バランスキープ
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ 「(防災スクワットについて)リズムに乗って身体を動かすのが楽しかった。水害という言葉は初めて知った」と話していた
総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ 多くの子どもが参加し、種目を楽しみながら災害に関する知識も身に付けることができていた

●瀬戸内倉敷ツーデーマーチにおける試行及び検証 3/14 (土) 3/15 (日)

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
青少年・未災地	倉敷市役所	186名	3時間 12:00~15:00

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
小学生	「する」	一般的な防災教育 を受けている	-

■ イベント実施の様子



【風力耐久コース】

- 子どもが取り組む際には保護者の方が強く引っ張り強度を高める工夫がなされていた
- 向かい風に向かって歩く際の正しい姿勢についてスタッフからの詳しい説明がなされていた



【1本道バランスウォーク】

- ステージでのイベントが同時に参加されており、出演者の子どもが参加していた
- 一本橋を渡りきるために何度も挑戦していた

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1本道バランスウォーク ■ 風力耐久ウォーク ■ 瓦礫越えウォーク ■ 転倒帽子ウォーク ■ 防災クイズ ■ 速歩・大股歩き ■ 救護者搬送ミッション
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ 子どものいる家族連れでの参加が多く、親子で救護者搬送ミッションに取り組む、防災クイズについて考えるなど協力して参加する様子が見られた ■ 視覚・聴覚障害者や知的障害者の参加も見られた
総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ 家族連れでの参加が多く、障害者の参加もあったが、対象に応じてプログラムの強度等を変更することにより、多くの人が楽しむことができていた

3.2.2 :青少年向けの防災教育プログラムの試行及び検証 – 日比谷アメニスイベント

● 日比谷アメニスのイベントにおける試行及び検証 3/15 (日) 3/22 (日)

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
青少年・未災地	IKE SUNPARK	3/15 120名 3/22 149名	2部制 13:00-14:00 15:00-16:00

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
小学生	「する」	一般的な防災教育 を受けている	地域の防災拠点の活用

■ イベント実施の様子



【事前説明会】

- イベントを実施する前に本イベントの概要説明を実施し、学んでほしいことの意図を説明
- 参加者の目的意識を高め、種目から得るものの目的意識を向上させていた

【握力計の設置】

- 握力を計測できる場所も設置されており、保護者を中心に計測する場面が見られた

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 避難所シャトルラン ■ 防災スクワットチャレンジ ■ 非常持出袋ウェイトチャレンジ ■ 津波の速さを体感しよう！5mスプリント走 ■ くぐれ！スモークロード
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ スクワットチャレンジを実施する際に、先に正しいスクワットの実施方法を説明するなど、スポーツを意識した説明が行われていた ■ スモークロードでは、逆に防災を意識してか、バーをくぐる際に口を押えるなどのルールが追加されてより実践的な経験ができていた ■ 小学生だけではなく、保護者も一緒に種目を体験する場面が多かった
総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ ターゲットとしていた子どもだけではなく、保護者も楽しんでイベントに取り組む姿勢が見られた

●エンジョイ！剣道フェスティバル2026における試行及び検証 3/27（金）

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
青少年・未災地	富山県総合体育センター	230名	3時間半 12:30~16:00

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
小学生 中学生	「する」	一般的な防災教育を受けて いる	-

■ イベント実施の様子



【避難所シャトルラン】

- 団体ごとの参加が多く、一度に20~30人が種目に参加していた
- 参加を待つ間は観客として、種目を楽しんでいる様子が見られた

【防災スクワットチャレンジ】

- 中学生が種目を楽しむことができていた
- 30人を超える生徒が同時に種目に参加した

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 避難所シャトルラン ■ 防災スクワットチャレンジ ■ 非常持出袋ウェイトチャレンジ ■ 水害バランス・キープ
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ 恥ずかしい等から一部参加を控える中学生はいたものの、多くの中学生が楽しんで種目に参加していた ■ JSPOや引率者の誘導もあり、短時間で非常に多くの生徒が参加した ■ 剣道のチームでの参加であり、PLAY BOSAIへの参加に積極的な子どもを中心にチーム全体で盛り上がっている様子だった ■ アンケートにおける中学生の感想を参照すると、「防災について体を動かし楽しみながら学ぶことができた」といったPLAY BOSAIの目的について理解した記述が見られた
総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ 多くの中学生が楽しんで種目に参加していた。また、参加を待つ間も観客として、種目を楽しんでいる様子が見られた

3.2.3

地域住民向けの防災教育プログラムの 試行及び検証

3.2.3 :地域住民向けの防災教育プログラムの試行及び検証

- 開発した防災教育プログラムの実施地域として、「被災地」と「未災地」の2つに分類。
- 試行及び検証期間の2月11日から3月27日までにかけてPLAY BOSAIを8回実施。

対象：地域住民・被災地			実施件数：4件	
日時	イベント名	場所	イベント主催組織	参加人数
3/1 (日) 10:30~17:00	サイエンスヒルズこまつ	サイエンスヒルズこまつ	IKUSA	119名
3/7 (土) 3/8 (日) 11:00~14:30	九州国際 スリーデーマーチ	桜十字ホールやつしろ	日本ウオーキング 協会	216名
3/20 (金) ※祝日 10:30~17:00	サイエンスヒルズこまつ	サイエンスヒルズこまつ	IKUSA	265名
3/21 (土) 10:30~17:00	サイエンスヒルズこまつ	サイエンスヒルズこまつ	IKUSA	280名

対象：地域住民・未災地			実施件数：4件	
日時	イベント名	場所	イベント主催組織	参加人数
2/14 (土) 2/15 (日) 11:00~15:00	南房総フラワーマーチ	南房総市千倉 保健センター	日本ウオーキング 協会	92名
2/23 (月) ※祝日 13:00~16:00	第3回 長居公園通り ごちゃませ スポーツ大会	大阪府墨江丘中学校 体育館	IKUSA	64名
3/14 (土) 10:00~16:00	シェアしよう防災！	アンフォーレ (安城市の公共施設)	IKUSA	156名
3/21 (土) 10:00~16:00	マチナカプレイスメイキング	矢総公園	IKUSA	41名

3.2.3 地域住民向けの防災教育プログラムの試行及び検証 – サイエンスヒルズこまつ

●サイエンスヒルズこまつにおける試行及び検証

3/1（日） 3/20（金） ※祝日 3/21（土）

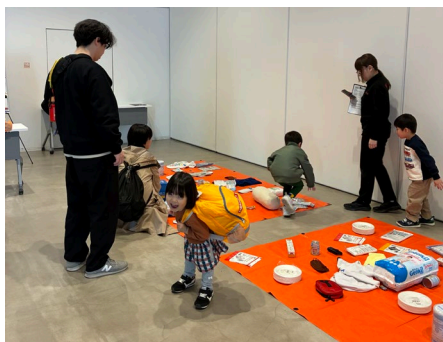
■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
地域住民・被災地	サイエンスヒルズこまつ	3/1 119名 3/20 265名 3/21 280名	6時間半 10:30~17:00

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
地域住民	-	関心が高い	地域の施設や拠点を活用

■ イベント実施の様子



【非常用持出袋ウエイトチャレンジ】



【楽しかった種目を集計】

■ 実際の避難行動を想定した感想が多かった

■ 本イベントでは楽しかった種目をシールで張ってもらう仕組みを導入した

■ 素直な意見が聞けるだけでなく、種目を思い出すきっかけづくりにもなっていた

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 避難所シャトルラン ■ 防災スクワットチャレンジ ■ 水害・バランスキープ ■ 非常用持出袋ウエイトチャレンジ
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ 2～3年前に被災経験のある子ども・大人でも楽しむことができていた ■ 実際の被災経験と紐づけながら、種目に取り組んでいる参加者がいた
総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ 2024年に発生した能登半島地震を経験した子どもや大人が楽しみながら防災について考えることができていた ■ 一方で、開催日や他イベントの影響から参加人数が集まらないことがあった

●九州国際スリーデーマーチにおける試行及び検証 3/7 (土) 3/8 (日)

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
地域住民・被災地	桜十字ホールやつしろ	216名	3時間半 11:00~14:30

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
地域住民	「する」	関心が高い	全年齢対象の スポーツイベント

■ イベント実施の様子



【1本道バランスウォーク】

- 一見簡単に見えるもののクリアできない人も散見
- 転倒のリスクを加味し、運営側で補助
- 種目体験直後に防災クイズを行う仕掛け



【救護者搬送ミッション】

- 初日は実際に人を運び、2日目は椅子のみで疑似体験
- 日常的な体力強化の必要性の気付きを与えるだけでなく、協力して人を助けることの難しさを知る機会となった

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1本道バランスウォーク ■ 風力耐久ウォーク ■ 転倒防止ウォーク ■ 救護者搬送ミッション 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 瓦礫越えウォーク ■ 速歩・大股歩き ■ 防災クイズ
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ 被災経験を持つ人は自分事となり、若い世代は遊びの感覚にはなりながらも、プログラムを体験していた ■ 国際大会であり訪日外国人が多いものの、在日の参加者（長距離イベント）もあり、外国人への教育機会となる可能性有り ■ 参加者の年齢・性別が多様であるため、種目の難易度を調整しながら運営していることを確認した 	
総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ ウォーキングに慣れている方々に対し、通常の歩行とは異なる運動負荷をかけつつ、防災に関する気付きを与える機会となった 	

3.2.3 :地域住民向けの防災教育プログラムの試行及び検証 - 南房総フラワーマーチ

●南房総フラワーマーチにおける試行及び検証 2/14 (土) 2/15 (日)

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
地域住民・未災地	南房総市千倉保健センター	92名	4時間 11:00~15:00

ターゲット

年齢層	スポーツへの関心範囲	防災への関心	備考
地域住民	「する」	一般的に関心がある	全年齢対象のスポーツイベント

■ イベント実施の様子



【受付ブースの様子】



【転倒防止ウォークの様子】

■ 体験した人には、ステッカーやアルミブランケット等を用意

■ 人を背負いながらの種目参加に苦戦しながらも楽しんでいる様子が見られた

■ 司会による案内やチラシの配布等を通じて集客を図っていた

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1本道バランスウォーク ■ 瓦礫越えウォーク ■ 転倒防止ウォーク ■ 風力耐久ウォーク ■ 防災クイズ ■ 速歩・大股歩き
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ 子どもから高齢の方まで幅広く参加していた ■ 「消防訓練には何度か参加したが、このプログラムは楽しかった」「もっと沢山ワークショップがあっても良いかと思った」と話していた
総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ 子どもから高齢の方まで幅広く参加し、プログラムを楽しみながら防災について語り合う様子が見られた

● 第3回長居公園通りごちゃませスポーツ大会における試行及び検証

2/23 (月) ※祝日

■ イベント概要

対象	場所	人数	実施時間
地域住民・未災地	大阪府墨江丘中学校 体育館	64名	3時間 13:00~16:00

ターゲット

年齢層	スポーツへの 関心範囲	防災への関心	備考
地域住民	「する」	一般的に 関心がある	地域拠点・連携を活用 障がい者の参加が多い

■ イベント実施の様子



子ども、高齢者、障害者が一緒に楽しむ「ごちゃませスポーツ大会」 助け合いの気持ち深める



【防災クイズシュート】

【メディア掲載】

■ 投げる・蹴ることが難しい参加者はクイズに答えてもらい、投げる・蹴るのアクションは同伴者に行ってもらって連携を取ることができていた

■ ABCテレビのニュース番組「news おかえり」にて、ごちゃませスポーツ大会が取り上げられ、防災クイズシュートの様子も放送された

実施した種目	<ul style="list-style-type: none"> ■ 防災クイズシュート
体験の様子	<ul style="list-style-type: none"> ■ 障がいがあっても周囲と協力しながら、プログラムに参加することができていた ■ 普段運動をすることがない地域の高齢者も楽しんで参加することができていた
総評	<ul style="list-style-type: none"> ■ 障がいのある方も、周囲の方と連携することで（防災クイズシュートでは、身体の不自由な方はクイズのみ答え、蹴る動作は同伴者やスタッフが行うなど）プログラムを楽しむことができていた