

【野外活動】なぞときオリエンテーリング

少年自然の家の敷地外へ出て行う競技です。地図上に示された太い黒線を通り進むとA地点に出ます。A地点からは、各ポイントに設けられた設問を解いてまわります。回り方は、番号順に回る必要はなく、効率の良い回り方をチームで考えます。ウォークラリー、フィールドワーク、オリエンテーリングなどの要素を取り入れた好奇心と冒険心を掻き立てる競技です。

(1) ねらい 人間はもともと好奇心、冒険心の強い生物です。見慣れた景色を離れ、一歩敷地外に出ることにより、新たな好奇心、冒険心が生まれます。墓石の立ち並ぶ墓所を巡ることにより先祖に対する尊敬の念や、昼間でも1人ではなんとなく立ち入るのに勇気のいる場所も、グループで活動することにより勇気も育つことが期待できます。

ウォークラリー、フィールドワーク、オリエンテーリングなどの要素を取り入れることにより、時間管理能力、注意力、観察力、協調性、協力、コミュニケーション能力等の向上が期待できます。

(2) 対象 小学校高学年～大人

(3) 時期 通年

(4) 所要時間 競技時間 1時間30分 説明時間 15分～20分
スタート時差 1分間隔×グループ数 約2時間30分(グループ数による)

(5) 事前指導

- ・敷地外へ出たの競技であること。
- ・時差スタートであること。
- ・ブラックポイント等地図上にないポイントが設けられていること。
- ・競技時間が設定されていること。(スタートからゴールまでの競技時間が決まっ
ていて、ゴールが早すぎても、遅れても両方減点があることを伝える。)
- ・地図の見方を理解させる。
- ・リーダーを中心にして行動できるチームワークづくりをさせる。
- ・敷地外に出るため安全に対する注意力、地域に対する迷惑行為、墓石への迷惑行
為等の禁止などを周知する。

(6) 服装と ㊦動きやすい服装(長袖シャツ、長ズボンが望ましい)、運動靴、筆記用具

準備物 ㊧トランシーバー用乾電池(単3型 1台につき3個)、解答用紙

㊨次の物品は所の方でも貸し出します。

地図、解答、解答用紙の原本、トランシーバー、バインダー、ゼッケン、記号
地点設問グッズ

(7) 指導上の
注意事項

- ・一般道路を通行する部分があるため、道路の端を歩き、交通事故に遭わないよう十分気をつけて行動すること。
- ・墓石に乗ったり、傷つけたり迷惑行為を絶対にしないこと。
- ・大声を出すなど地域の方の迷惑になるような行為は絶対にしないこと。
- ・地図上に示された×印から先には行かないこと。
- ・地図の見方を確認し、正しい判断ができるようにさせる。
- ・個人が勝手な行動をとらず、リーダーを中心によく話し合い、知恵を出し合ってポイントを見つけるようにさせる。
- ・道以外の所は歩かないようにシマムシ、ハチ等危険動物に十分注意すること。
- ・出発時と帰着時の人員の確認を厳重にする。
- ・指導者は事前にコースを下見し、実施時には次の係を決め、安全に配慮する。

スタート係	<ul style="list-style-type: none"> ・競技開始前の必要な指示、連絡をする。 ・班ごとにコース図を配布する。 ・各班を順番に、所定の時刻に正しくスタートさせる。 ・スタート待ちの者を掌握する。
ゴール係	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ全員が揃っているか確認し、解答用紙を提出させる。 ・ゴール時刻を記録し、得点を集計する。
巡回・安全係	<ul style="list-style-type: none"> ・競技開始前に出発し、危険な場所をパトロールし、参加者のルール違反には、適切な指導をする。 ・全員通過後、コースその他の異常の有無を確認する。

(8) 競技方法

- 参加者は、スタート地点からグループ毎に時差（1分以上間隔をあける）をつけて出発（スタート係はグループ毎に出発時刻を解答用紙に記入する）し、地図上に引かれた黒太線に沿ってA地点まで進む。途中にブラックポイント1・2が設置されている。（道路が下り勾配になっているため、走り下りて転倒するなど、事故防止のため。注意して歩かないと見つからない。参加者には秘密のポイントである。）参加者は、解答用紙の問題1の欄に解答を記入する。A地点には、指導者が立ち、迷い防止の指導と質問を出す。参加者は問題2「A地点」の欄に解答を記入する。以後、地図上に記された○付き数字のポストやB地点（設問に答える）・C地点（設問に答え指導者と競技者全員がジャンケンをする）や★印地点（おみくじを引く）を探し設問に解答する。○付き数字のポストを発見した場合、ポスト記号（アルファベット）を「記号」欄に記入し、設問の答えを「答え」欄に記入する。
- ※A・B・C・★印の地点は、注意が必要なポイントで指導者が立つ場所です。
- 参加者はA地点に到着後は、グループで任意のコースを相談し、ポイントを探します。
- 参加者は周りに十分注意を払い、ポストを見逃さないように注意が必要です。
- 問題によっては、ポストに書かれていることを記憶しておくことも必要です。
- 学校で習ったことを皆で思い出し、知恵を出し合うことも必要です。
- 単に歩いているだけの時でも、設問になることもあります。（かかった時間、距離、ここまでにあったもの、建物名など）
- 設定された競技時間を上手に使い設定時間ぴったりでゴールすることを目標とします。
- 1つの班は、3～5人位が個々の力を発揮しやすいと思いますが、こだわる必要はないです。
- グループ全員の協力、役割分担が重要になります。
- グループは全員一緒に行動することが必要です。
- 順位は設問による得点と時間得点を足し、最高得点を得たチームが1位となります。
- 時間得点は、所用時間と設定時間との差により減点します。主催者が任意に時間単位（分単位、30秒単位など）と、減点数を決めます。
- ゴールは全員が揃ってゴールになり、欠けている場合は最後の参加者がゴールした時点がゴール時刻になります。
- ゴール係は、人数を確認後ゴール時刻を記入し、採点します。