

# スコアオリエンテーリング

## <プログラムの概要>

大房岬自然公園内のフィールドを使用するポイントラリーです。グループで地図を頼りに公園内に設置されたポストを探し、目標時間にゴールし、得点を争います。

## <ねらい>

日常生活の中で他者と言葉を交わしコミュニケーションをとることを苦手とする人が増えています。スコアオリエンテーリングは、個人ではなくグループでコースの回り方を決め、グループ全員が協力しないとクリアできません。その中で、自己に気づき、他者を理解し、協力する心を養うことが目的です。

場所	大房岬自然公園。 スタート・ゴール地点を運動園地に設定すると実施しやすい。(任意の場所で実施可能)
時間	2 時間～2 時間 30 分 ミニ版 1 時間 30 分～2 時間
準備物	<b>【自然の家からの貸出備品】</b> (レンタル料: 500 円/団体(何チームでも)) ゼッケン、バインダー、マップ、回答用紙 指導マニュアル、指導者用マップ、回答説明用ポスト見本  <b>【持ち物】</b> 腕時計(各班 1 個)、筆記用具(各班 1 個) 雨具(両手のあくカッパがよい)、水筒 指導者は救急用品・緊急連絡用に携帯電話
服装	帽子、動きやすい服装、運動靴

## 準備

### <時間>

実施の 10 分前 **【1. 所員との打ち合わせ・備品のうけとり】**

- ◆事務所にて、所員と打合せを行うと共に、備品を受け取る。

## 実施の流れ

### <時間>

0:00

### 【2. 集合・オリエンテーション】

- ◆スタート地点に集合し、オリエンテーション(開会のあいさつや導入のお話など)を行う。
- ◆持ち物チェック(時計、筆記用具、帽子、水筒、雨具(状況に応じて))

### 【3. グループ編成・備品配布】

- ◆グループごとに集まり、各グループへ、ゼッケン、マップ、回答用紙、バインダーを配る。  
※ルール説明時、マップや回答用紙を使い説明。

0:05

### 【4. ルール説明】

- ◆ルール説明

<ルール・地図の見方の補足>

- ・スタートを設定し、ゴール時間、ゼッケン No、グループ名、制限時間をスタート前に回答用紙に記入
- ・地形的に地図の上側(運動園地付近)が高く、下側(海岸園地付近)になるほど低くなっている。
- ・CP(チェックポイント)まで行ったら回答用紙の設問を読み、答えを記入。ポストは設置していない。

### 【5. 注意事項の説明】

- ◆走らない(園内は坂が非常に多い) ◆必ずグループ(班)で行動する。
- ◆アスファルトの道路は車が通ることもあるので、飛び出さない(園内は、基本的には車両進入禁止ですが、キャンプ場へ行く車が通ることがあります。)
- ◆畑、波打ち際、崖、洞穴へは行かない。 ◆ポストを動かしてはいけない。
- ◆事故怪我発生時: 2 手に分かれ(①近くの先生、または大人に伝える ②怪我をした人に付き添う)、救助が来るのを待つ。指導者は、少年自然の家、または、ビジターセンターへ連絡。
- ◆柵は越えない(オリエンテーション時の確認)
- ◆ハチ・ヘビに遭遇した時のこと(攻撃しないで、遠ざかる。オリエンテーション時の確認)
- ◆トイレ、水場の確認(地図上で)  
※トイレ: 運動園地・第 2 展望台・第 2 キャンプ場・ビジターセンター  
※水場: 第 1・2 キャンプ場、南芝生園地東屋付近)

0:15

### 【6. 作戦会議】

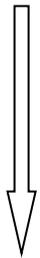
- ◆グループ名を考え、回答用紙に記入する。
- ◆どのように、どこから回るかグループごとで考える時間を取る。

うら面へ続く



## 実施の流れ

### <時間>



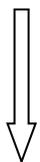
#### 【7.指導者配置場所の担当の指導者は、配置場所へ移動】

- ◆安全管理の為、指導者配置場所担当者は、上記説明の間に配置場所へ移動。

#### <参考:指導者配置場所> ※優先順位の高い順に記載

本部、ビジターセンターの5 叉路、第1展望台(海岸へ降りる道への侵入防止)、第2展望台(洞穴への進入防止)、要塞跡地(中は暗く大きな溝がある、磯あそび場(海への侵入防止)、公共駐車場の横断歩道、展望塔の上

0:20



#### 【8.一斉スタート】

- ◆作戦会議終了後、一斉にスタート。

#### 【9.指導者は巡回】

- ◆巡回担当者は、コース内を巡回し、安全管理、及び状況把握に努める。

2:00

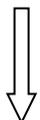
#### 【10.ゴール・人員確認】

- ◆ゴールタイムを記録(指導者)
- ◆ゴールしたグループから、ポイント集計を行う。
- ◆全グループが揃ったか人員確認を行う。
- ◆制限時間内であれば、得点の高いグループが上位。
- ◆同点の場合は、早くゴールしたグループが上位。
- ◆全員揃ったら、結果発表。表彰。



ミニ版

1:30



#### 【11.ふりかえり・まとめ】

- ◆各グループのハプニングや、苦労したところなどを共有。
- ◆活動を通して、グループの良かったところ、少し困ったところなどに注目し、他の活動につなげていく。

2:30

#### 【12.終了】

ミニ版

2:00

## 片付け

### <時間>

#### 【13.片付け】

- 実施終了直後 ◆終了したら、備品を事務所まで返却する。