

アドベンチャーポイントラリー

<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。公園内に隠された無人ポイントでは文字やマークを探し、有人ポイントでは課題を出す出題者がいます。6名～10名で構成されたグループで課題をクリアしながら目標時間にゴールし、得点を争います。

<ねらい>

個人ではなくグループでコースの回り方を決め、グループ全員で協力しないとクリアできない課題に挑戦します。仲間とコミュニケーションをとりながらチャレンジする中で、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
準備物	【自然の家からの貸出備品】 (レンタル料:500円/団体 ※班数に関わらず) 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、指導者用プログラム補助備品(フラフープ等、1セット) 【持ち物】 腕時計(各班1個)、筆記用具(各班1個) 雨具(両手のあくカッパ推奨)、水筒、帽子 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、スタッフ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】

- ・必ずグループで行動し、全員揃ってゴールする。スタートからゴールまでの道順は自由。
- ・●と○のポイントをまわり(オリエンテーリングのポストがある場所)、ポストの記号をかく。
- ・有人ポイント(★)で課題に挑戦。クリアしたらサインをもらう。
- ・制限時間は1時間30分。全部まわりきれなくても、時間に間に合うようにゴールする。
- ・ゴール時間から1分遅れるごとに3点減点。

【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)

<以下、地図をみながら確認>

※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。

・スタート、ゴールの場所(何かあった時に戻ってくる本部)

・トイレ、水場

※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

うら面へ続く



実施の流れ

0:15

【6.作戦会議】

- ◆スタート時間を設定し、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
- ◆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。

【7.指導者配置場所の担当の指導者は、配置場所へ移動】 ※説明 & 作戦タイムの間に移動

- ◆有人ポイント(★65、★42、★35) ※有人ポイント 2 か所の場合は★31、★42
- ◆待機、危険個所(下記を参考にし、引率の人数に合わせて配置)
 - ①南芝生園地(海への侵入防止)
 - ②要塞跡地(中は暗く大きな溝がある)
 - ③ビジターセンター前の 5 叉路(迷子防止)
 - ④展望塔
 - ⑤第一展望台(海岸へ降りる道への侵入防止) ※運動園地が本部の場合は兼ねる
- ◆本部待機

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。
- ◆有人ポイント担当者は、スタート 15 分後～ゴール 15 分前まで、ポイントで課題を提供する。

1:50

【10.ゴール・人員確認】

- ◆ゴールタイムを記録(指導者)し、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。(時間がなければ後日でも良い)

【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】

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。

有人ポイントの課題例

★ヘリウムフープ

円になり、全員の人差し指(片手)にフープをのせる。立った状態から始め、フープを地面につけることができればクリア。

★オール・ア・ボード

シートに全員が乗った状態で 10 秒カウントすることができればクリア。シートの大きさ(乗るエリア)をだんだん小さくしていく。いかに乗るエリアを小さくできるかに挑戦する。

★魔法の鏡

全員が手をつなぎ、1つの円になる。その円の一箇所をほどこき、フープ 1 つを加え、再び円になる(ほどいた手でフープを持つ)。そのフープを全員がぐり抜け、ふたたび同じ円を作ることができればクリア(手が交差したり、外向きの円になってしまったら×)。

★ラインナップ

全員が円になり、起点を決めて、出されたお題(名前の順、誕生日順、名前のアルファベット順…等)の順番に並べ替える。1 回目は練習を兼ねて簡単なお題でやり、2 回目はレベルを上げて「声は使わない」という制限を設けるとおもしろい。その場合は、2 回目を開始する前に、グループ全員が「これで OK」と指導者に知らせるときのサインを設ける(ポーズをする、拍手する等)。全員が順番どおりに並べていたらクリア。