

1 活動の概要

道路の交差点や分岐点で、進行方向を示すコマ図（絵地図）に従って進み、各チェックポイントで課題を解きながら歩いてコースを1周する。課題を解くためには、絵地図（コマ図）を手がかりに自分達の位置を的確に把握する必要があり、チームワークと判断力が要求される。また、決められた時間でゴールするほど得点が高くなるといった時間の判断力も要求される。

2 ねらい

- (1) 注意力、判断力を伸ばす。
- (2) 協力、友愛など好ましい人間関係を育てる。
- (3) 野外での遊びの楽しさにふれながら、体力の向上を図る。
- (4) 自然愛護の心を養う。



チェックポイント表示

3 活動場所

陸中海岸青少年の家 ウォークラリーコース（A・Bコース）

4 所要時間

2.5～3時間

5 準備・服装

個人・団体	グループ分け（1グループ4～6名程度） 虫よけスプレー等（必要に応じて）、長袖・長ズボン
青少年の家	ビブス、コマ図（絵地図）、チェックカード、筆記用具、バインダー コース図・成績表・解答・ストップウォッチ（引率者用）

6 ウォークラリーの進め方

- (1) グループ分け
 - ・1グループ4～6名が適当で、男女混合が望ましい。
- (2) ウォークラリーの説明（スタート付近または玄関前）
 - ・グループごとにまとまって説明を聞く。
 - ※ウォークラリーの概要、コマ図の見方、チェックポイントと課題、注意事項など
- (3) チェックカードの記入
 - ・グループごとに「チェックカード」にビブス番号（チーム名）、メンバーの名前等を記入する。
- (4) スタート
 - ・グループごとに3～5分間隔の時間差でスタートする。
 - ・引率者は、各グループのスタートした時間を確認し、時間を計り始める。
- (5) ゴール
 - ・グループ全員がそろってゴールする。
 - ・引率者は、各グループのゴールした時間を確認し、所要時間を算出する。

(6) 順位決め

- ・引率者は、課題の答え合わせをして課題得点を出し、それに時間得点を加え、総合点の高い方から順位を決める。

(7) 後片付け

- ・ビブス、コマ図、筆記用具、バインダー、コース図・解答、ストップウォッチを回収し、カゴに入れて事務室に返却する。

7 コマ図（絵地図）について

- ・コマ図には、場所を示す簡単な記号、進行方向、チェックポイントの場所が記されており、コマ図を手がかりにして、一定時間内にコースを1周する。

【主な記号】		
・ ●…自分の位置	・ →…進行方向	・ S…スタート
・ G…ゴール	・ CP…チェックポイント（課題を解く場所）	
・ —…普通の道	・ - - - …細い道	

8 チェックポイントと課題について

- ・チェックポイントは、コース中に10か所設けられ、通過したかどうかを確認する場所であると同時に、課題を解く場所となる。
- ・課題は、コースの特色を生かしたもので、コースの途中で解決できる問題となっている。

9 得点について

- (1) 課題得点…1問10点×10問で100点満点
- (2) 時間得点（例：標準時間90分の場合で満点を100点とした場合）

80	85	90	95	100	95	90	85	80	(点)
70	75	80	85	90	95	100	105	110	(分)

- (3) 総合得点…課題得点+時間得点

※得点については、実施者の実態や各団体の活動のねらいにあわせて柔軟に扱ってよい。

10 留意事項

- (1) タイムレースではないので、走らない。
- (2) グループは、常に一緒に行動する。
- (3) 分岐点では、コマ図をよく見て進行方向を決める。迷った時には、正しいと思う場所まで戻ってもう一度考える。※山の中で迷ったら、海を目指して下りてくる。
- (4) 道の山側を歩く。（崖側斜面が崩れる恐れのある場所もある。）
- (5) 蛇、ハチなどに出会ったら、近づかず静かに通り過ぎる。また、漆などもあるので、素手でむやみに木々に触れない。（夏場でも、怪我防止のため長袖・長ズボンの着用在望ましい。）
- (6) 自然や公共物を大切にする。
- (7) コース外には出ない。 ※「ここからコース外 もどりましょう」の表示あり