

第1章 3つの「歩くプログラム」の基本的なルールと展開について

I ウォークラリー（キーワード：コマ地図、チェックポイント、基準時間）

地図やコンパスを使わず、コマ地図（コマ図）を見ながら進みます。コース内にはチェックポイント（CP）があり、その場所に出された課題を協力しながら解いて次のポイントへ、設定時間による時間点と課題を解いた解答の得点の合計で勝敗が決まります。

1 準備するもの ※各グループ1セット

- (1) コースを示したコマ地図〈P.5またはP.20 資料1 参照〉
 - (2) 課題解答用紙〈P.33, 34 資料3 参照〉
- その他として、資料をはさむバインダー、エンピツ等



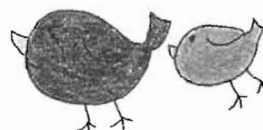
2 課題とルール

- (1) コマ地図を使ってコースを歩きながら、途中にあるCPで、与えられた課題を解きます。設定した基準の時間に帰ってきます。
※基準の時間は、コース内を普通に歩いて（走らないで）、途中課題を解いたり昼食を食べたりする時間を入れて設定します。事前にその時間をグループに明らかにしないで、グループに判断させる場合もあります。
- (2) グループは一緒に行動し、全員で協力してコマ地図を見たり、CPの課題解決をします。
- (3) あらかじめ設定された基準の時間をグループで判断し、時刻をあわせて集合場所に帰ってきます。



3 進め方

- (1) 課題とルールを説明した後、スタートします。グループが多い場合には、逆回りのコースやルートの違う複数のコースを準備し、時間差（5分程度）をつけてスタートする必要があります。
- (2) スタート時間、ゴールした時間を解答用紙に記入します。
- (3) 全グループがゴールするまでは休憩とし、課題解答用紙の採点が済んだら、みんなで答合わせを含めて結果発表をします。
- (4) 「ふりかえり」を行います。気づいたことや感じたことを話し合い共有します（P.12 3「ふりかえり」の方法と内容 参照）。



4 留意点

(1) コースの設定方法

所要時間は2時間程度が適当ですが、昼食の弁当を持って時間をかけて回る(5~6時間程度)コースも面白いと思います。特に、時間をかけて回るコースなどは移動範囲が広がり、多様な環境に合わせて自然、歴史、構造物など、実施するねらいに合わせた課題が設定しやすくなるでしょう(詳細はP.10 2 コースの設定方法 参照)。

(2) コマ地図の作り方(下記 資料1 参照)

ア 現在地・道路について

コマ地図の●は、現在位置(自分たちのいる場所)を表しています。
→は進行方向を示しています。道路の幅の違いを実線の太さや二重線で表わしたり、二重線の歩道のある側または歩いた方がよい側に矢印をつけるなど工夫をすると良いでしょう。

イ 記号について

コマ地図内の記号は、基本的には地図記号を用いますが、参加者の年齢や対象によって必要な場合には分かりやすいものをつくって使用します。コマ地図用紙の欄外に例示して説明を入れると良いでしょう。

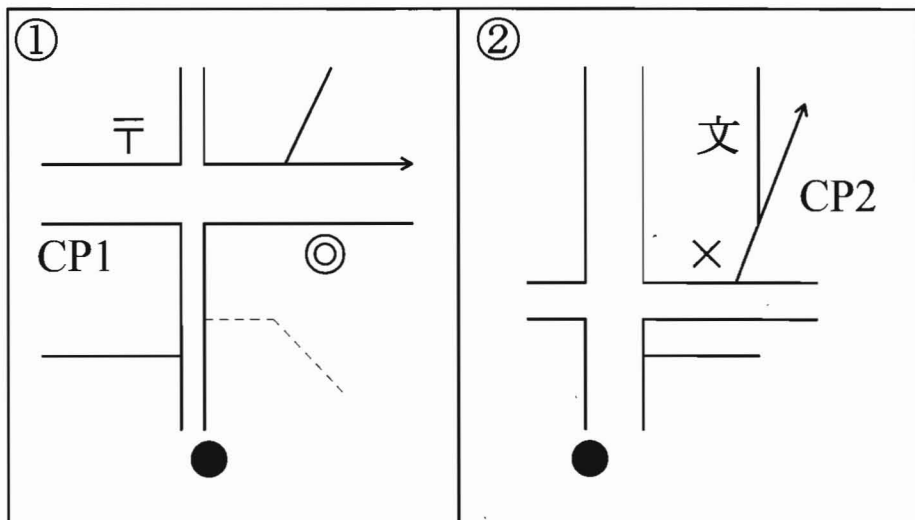
ウ CPについて

課題が設定されているコマ地図には、CP(課題番号)を入れ、参加者がうっかり通りすぎないようにします。

(3) 課題の作り方

- (例1) テーマ「身近な自然再発見」 植物や動物の生活について問う。
- (例2) テーマ「地域の歴史や文化を知る」 史跡などのいわれを問う。
- (例3) 景色の良い所で俳句を詠ませるといった課題設定もあります。

(資料1) コマ地図の例 必要に応じて地図記号を記載する。



コマ地図内の記号や道の表記

| | | | |
|--------|-------------|-----|-----|
| ● 現在位置 | × 駐在所 | 太い道 | 二重線 |
| 〒 郵便局 | 文 小中学校 | 細い道 | 実線 |
| ◎ 工場 | CP チェックポイント | あぜ道 | 破線 |

Ⅱ フォトラリー（キーワード：コマ地図の代わりに風景写真）

フォトラリーは、ウォークラリーで用いるコマ地図のかわりに、風景の写真を見ながらコースを進むゲームです。それ以外の部分は、ウォークラリーと同様です。地図やコンパスを使わず、コース内にはチェックポイント（CP）があり、その場所に出された課題を協力しながら解いて次のポイントへ、設定時間による時間点と課題を解いた解答の得点の合計で勝敗が決まります。



1 準備するもの ※各グループ1セット

- (1) コースを順番に示した写真シート（P.7資料1またはP.31, 32資料2 参照）
- (2) 課題解答用紙（P.7 資料2またはP.33, 34資料3 参照）
その他として、資料をはさむバインダー、エンピツ等

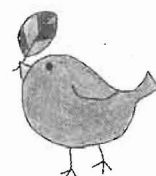


2 課題とルール

- (1) コースの風景を順番に写した写真シートを見ながらコースを進みます。
途中にあるCPで、与えられた課題を解き、設定した基準の時間に帰ってきます。
※基準の時間は、コース内を普通に歩いて（走らないで）、途中課題を解いたり昼食を食べたりする時間を入れて設定します。事前にその時間をグループに明らかにしないで、グループに判断させる場合もあります。
- (2) グループは一緒に行動し、全員で協力して写真シートの風景を見て考えたり、CPで出された課題を解決します。
- (3) あらかじめ設定された基準の時間をグループで判断し、時刻をあわせて集合場所に帰ってきます。

3 進め方

- (1) 課題とルールを説明した後、スタートします。グループが多い場合には、逆回りのコースやルートが違う複数のコースを準備し、時間差（5分程度）をつけてスタートする必要があります。
- (2) スタート時間、ゴールした時間を解答用紙に記入します。
- (3) 全グループがゴールするまでは休憩とし、課題解答用紙の採点が済んだら、みんなで答合わせを含めて結果発表をします。
- (4) 「ふりかえり」を行います。気づいたことや感じたことを話し合い共有します（P.12 3「ふりかえり」の方法と内容 参照）。



4 留意点

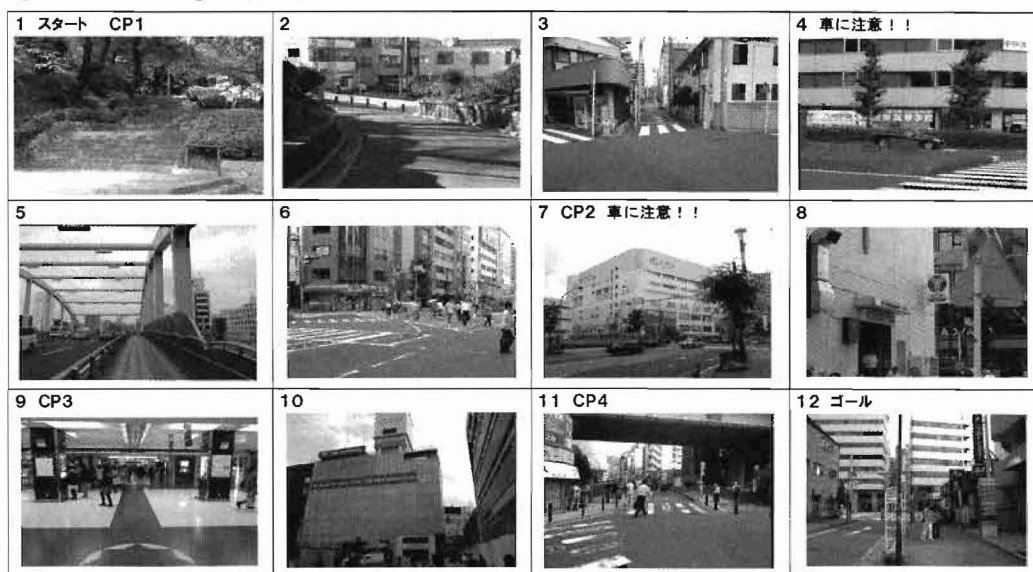
(1) コースの設定方法（詳細はP.10 2 コースの設定方法 参照）

このプログラムを行う際の注意として、景色を写した写真シートが基本となるので、実施する前には必ずコースの事前下見を兼ねて写真シートを作り直す必要があります。季節の変化や、時間の経過、工事等で景色が随分変わってしまう可能性があるからです。

(2) 課題の作り方（P.11 (5)課題づくりまたはP.25 チェックポイントの課題について 参照）

(資料1) コースを順番に示した写真シート

【フォトラリー】風景写真



(資料2) 課題解答用紙に記入する項目

- ・ 班名、班員名
- ・ スタート時刻、ゴール時刻、所要時間、標準時間との差、時間得点欄
- ・ それぞれのチェックポイントの設問、解答欄、設問得点欄
- ・ 合計得点欄
- ・ 緊急時連絡先電話番号 等

(※具体例としては、P.33, 34 「コミュニケーションフォトラリー」チェックカードが参考になります。)

Ⅲ 写真オリエンテーリング

(キーワード：地図とポイントの写真、同時スタート)

コンパスを使わず、地図に示されたポイントに行きます。そこで、そのポイントから見える風景の写真を選び、解答用紙に記入して次のポイントへ、決められた時間内に出来るだけ多くのポイントを回ってくるゲームです。

1 準備するもの ※各グループ1セット

- (1) 移動する範囲を示した地図〈P.9 資料1 参照〉
 - (2) 各ポイントで写した写真シート〈P.9 資料2 参照〉
 - (3) 解答用紙 (P.9 資料3 参照)
- その他として、資料をはさむバインダー、エンピツ等



2 課題とルール

- (1) 地図上に示されたポイントに行き、写真にある風景を、グループで協力し素早く正確に探し出します(地図上のポイントを、番号順に回る必要はありません。)
- (2) グループは一緒に行動し、協力して課題解決をします。
- (3) あらかじめ設定した時間内(時刻)に集合場所に帰ってきます。

3 進め方

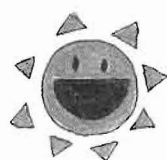
- (1) 課題とルールを説明した後、一斉にスタートできます。各グループが回るコースは違うので、時間差をつける必要はありません。
- (2) ゴールした時間を解答用紙に記入します。
- (3) 時間に余裕があれば、みんなで答え合わせをします。解答のアルファベットや文字を何か意味のある配列にする方法もあります。
- (4) 「ふりかえり」を行います。気づいたことや感じたことを話し合い共有します(P.12 3「ふりかえり」の方法と内容 参照)。

4 留意点

(1) 写真について

「すぐに分かるもの」「ちょっと目線を変えると分かるもの」「工夫しないと分かりにくいもの」等、参加者の年齢やグループ構成を考慮し難易度を変えたものを考えて準備すると良いでしょう。また、季節感のあるモノを入れるのも良いでしょう。

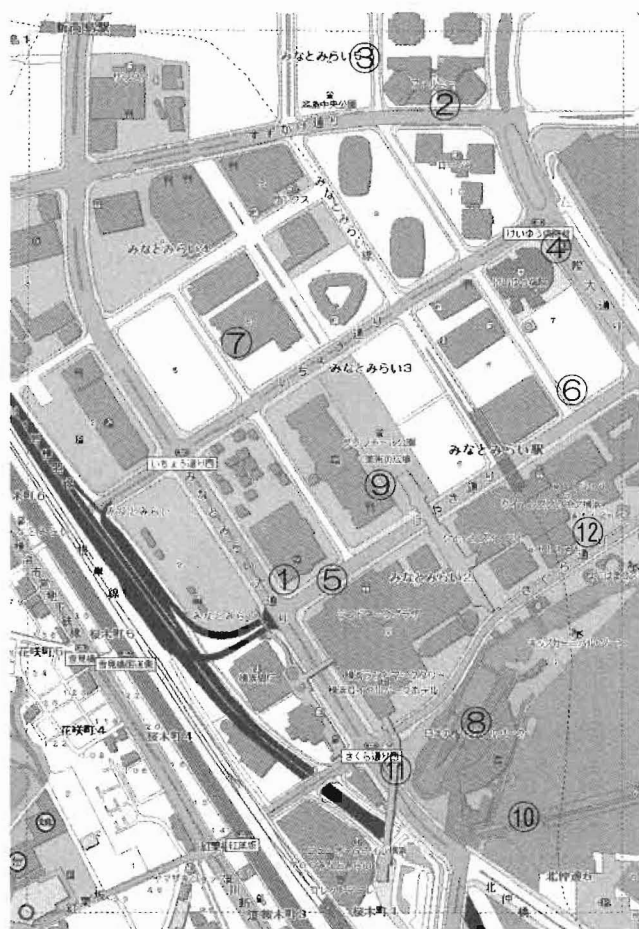
(2) 運営面について



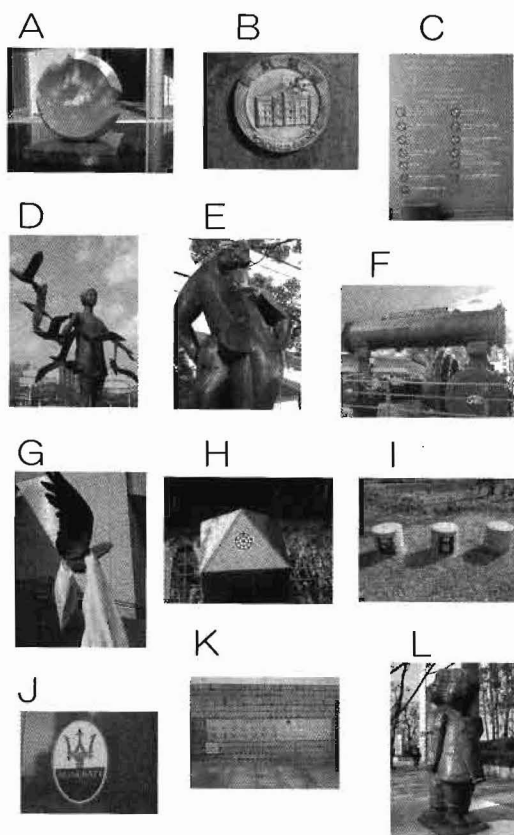
- 事前に、安全面について注意を促します。
- 写真以外に、「途中で四つ葉にクローバーを探す」「ゴールする時は、グループ全員で歌を唄ってゴールする」などの課題を設定し、ボーナスポイントを考えるのも良いでしょう。



(資料1) ポイントを示した地図



(資料2) 写真シート



該当する写真のアルファベットを
解答用紙に記入して下さい。

(資料3) 写真オリエンテーリング解答用紙 (写真のアルファベットを記入)
グループ名: スタート時刻 ゴール時刻

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | ⑥ |
| ⑦ | ⑧ | ⑨ | ⑩ | ⑪ | ⑫ |

得点 /100