

ウォークラリー

～水沢ウォークラリー～
～ふれあいの森ウォークラリー～

ウォークラリーは、コマ図にしたがって、課題を解決しながら、グループで歩き、時間得点と課題得点の合計点を競う野外ゲームです。メンバーの協調性、積極性を養うことができます。オリエンテーリングに似たところがありますが、大きな違いは、指示図を見ただけでは、どこがコールかわからないということです。図をたどって歩くうちに思いがけないところへでてくるという意外性がこのゲームの魅力で、また、途中のポイントで出題される課題がさらにゲームを面白くします。

1. 準備物

少年自然の家にあるもの コマ図、課題シート、生活科バッグ（150）
準備していただくもの 筆記用具（各自）、時計（グループで1つでよい）

2. 指導について

自主活動ですので職員の指導は行いません。

3. 方法と進め方

- ・ コマ図とは、交差点の分岐点だけを表した連続図のことをいいます。コマ図は、地図のように上が北とは限らず、東西南北が一致していません。また、距離の表示もありません。
- ・ 課題は、コース中に設けられたチェックポイント（CP）で出題されるのが原則です。その場に行かないとわからない課題、よく観察しないと解決できない課題を出すのが一般的です。
- ・ スタートからゴールまでの時間を規定します。（規定時間は隠しタイムにします。）この規定時間内に、ちょうどゴールすれば、もっともよい得点を得られます。（規定時間との誤差を減点することもできます。）

<競技の例> （少年自然の家の“2時間30分コース”を利用して）

(1) ルール説明（10分）

- ① 行動はグループ単位とし、離れ離れになってはいけない。
- ② 観察ゾーンでは、問題に出されそうなものをチェックしてくる。問題はゴールした後に提出される。
- ③ 規定時間（標準時間）が定められているので、急いだり、必要以上に道草をくったりしてはいけない。

(2) 競技（180分）

- ① グループごとに時間をずらしてスタートする。（5分程度）
スタート時間を記録する。
- ② 車道を歩くので注意する。（特に道路を横断するとき）
- ③ ゴール時間を記録する。
ゴール後、観察ゾーンの問題を解く。

(3) 成績発表・表彰（10分）

所要時間合計 3時間20分（あくまでも目安です。）

