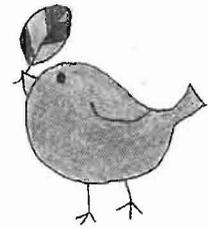


Ⅲ 地域を活かした「歩くプログラム」実例



1 ウォークラリー

「愛川町食材GETラリー☆」実施マニュアル

青少年野外教育施設である愛川ふれあいの村を基点に、ウォークラリーを行った後、野外炊事につながる一連のプログラムです。

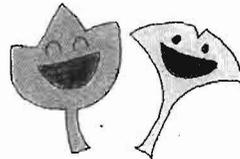
決められたグループで、コマ地図をもとに矢印の方向に進んでいきます。途中に設置されたポイント（★）で、食材（野菜・水）を得る。チェックポイント（以下CP）では出題される課題を解き、食材カードを得ます。グループで課題を解決しながらゴールへ進んでいき、途中で得た食材や食材カードはその後の野外炊事で使用します（食材カードは後で食材と交換をします。）。

1 ねらい

- (1) グループ活動での協力の大切さや、達成感を得る。
- (2) 愛川町を歩きながら、自然や人との出会い、地域での発見を得る。
- (3) 野外炊事で使用する食材についての興味、関心を持つきっかけとする。

2 対象および人数

- (1) 小学校高学年以上
- (2) 1グループ4～6人程度



3 準備する用具

- (1) コマ地図（P.20 資料1 参照） ※緊急連絡先を記載しておく。
- (2) CP用問題シート（P.21, 22 資料2 参照）
- (3) バインダー
- (4) 筆記用具
- (5) ふりかえりシート（P.23 資料3 参照）
- (6) 食材を持ち帰るための袋
- (7) 空のペットボトル（湧水をくむためのもの）
- (8) 時計

4 プログラムの所要時間

- (1) 導入 10分
- (2) 実習 2時間（途中、昼食などの食事休憩を取るのであれば3時間）
- (3) 結果発表 5分
- (4) ふりかえり 15分
- (5) まとめ 15分

5 課題内容

- (1) グループで、コマ地図を見ながら歩き、道の途中にあるCPで課題を解きポイントを得ることで、野外炊事に必要な食材（野菜・水）や食材カードを獲得しつつ、ゴールを目指す。
- (2) ★1では野菜の収穫をし、★2では水を汲む。
※★2に湧き水が出ている。飲料用として適していることを確認済みである。
- (3) それぞれのCPでは、問題が出題され、正解をすると食材カードを手に入れることができる。食材カードはゴール後に食材と引き換えることができる。
- (4) スペシャルカードについては、カードをもらった時点では何をもらえるかわからず、野外炊事の時、はじめてデザートや特別食材などと引き替えることができるようにする。

6 ルール

- (1) コマ地図の見方
●が自分の立っている位置。上が北とは限らない。矢印の方向に進んでいく。番号順に進んでいく。
- (2) 歩き方の説明。
基本は左側通行だが、歩道を歩いていくことが最優先。迷ったら、わかる位置まで戻る。
- (3) 次のコマ地図までの距離は一定ではない。
- (4) 競争ではないので、走らないこと。
- (5) 地域の人とのコミュニケーションを大切にするために、人に出会ったら挨拶をする。
- (6) 緊急を要するとき以外は、人に道を聞かない。
- (7) 1人で勝手にどこかへ行かない。
- (8) 交通ルールを守る。
- (9) 緊急時は緊急連絡先（連絡先、連絡手段を出発前に確認）に連絡をする。

7 注意事項

- (1) こまめに水分補給をする。
- (2) 公共物等を傷つけたり、定められた場所の野菜以外を持ち帰ってはいけない。
- (3) コマ地図で、危険箇所を説明する。

8 プログラムの進め方

手順	留意点
(1) 4～6人ほどのグループをつくる。	
(2) 導入	

<p>① 必要物品の配布 コマ地図、バインダー、空のペットボトル、野菜を持ち帰るための袋を、グループに1つずつ配布する。</p> <p>② 持ち物の確認をする 前出3 (P.16)</p> <p>③ ねらいを伝える 前出1 (P.16)</p> <p>④ 課題内容の説明をする 前出5 (P.17)</p> <p>⑤ ルールを説明する 前出6 (P.17)</p> <p>⑥ 注意事項を説明する 前出7 (P.17)</p> <p>⑦ 出発の順番を伝える。</p> <p>⑧ 質疑応答</p> <p>(3) 実習時</p> <p>① 出発準備 (スタート前) 服装・持ち物をチェックし、トイレを済ませスタート位置に移動する。</p> <p>② 出発 各グループの出発時間を記録する。5～10分間隔をあけて、次のグループがスタートする。</p> <p>(4) 各グループの結果発表 到着をした順番、かかった時間、各グループが得た食材と食材カードをグループごとに発表する。CPで出題された問題の答え合わせをする。</p> <p>(5) ふりかえり、まとめ</p>	<p>コマ地図を使い、※印のついている、危険箇所を説明する。</p> <p>各CPにスタンバイをする人は出発する。問題シート【資料2】を持って、各グループの到着時間、出発時間を記録する。</p> <p>全員がゴールしてからおこなう。</p>
--	--

9 ふりかえり

- (1) 個人でふりかえりシート (資料3) に記入をする。(5分)
 - ① 感想
 - ② ウォークラリー中に出会った (発見をした) もの、自然、人
- (2) グループでふりかえりをする。(10分)
 - ① 感想を発表する

- ② ウォークラリー中に出会った（発見をした）もの、自然、人について発表する。

10 まとめ

以下の観点でまとめをする。

- (1) 出会った（発見をした）もの、自然・人を意識した「ふれあい」の大切さ
- (2) グループで協力をすることの大切さ
- (3) ウォークラリーでグループが協力して、課題を達成してゴールできたことを野外炊事でも活かすこと。
- (4) 協力して手に入れた食材がそろってはじめて野外炊事ができること。

11 留意点

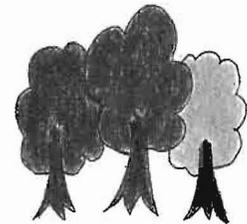
- (1) コース途中で昼食を食べるならば、CP3の場所が良い。
- (2) 実施する前に必ずコースの下見をする。
- (3) 緊急時に必要に応じて、消防署（119）、警察署（110）に連絡する。
- (4) 近隣の病院の連絡先を確認しておく。
- (5) 本部をつくり、情報の集約や緊急連絡窓口、緊急時対応ができるようにする。
- (6) 時期によって収穫できる野菜が変わり、食材が変化するので、協力依頼しである農家には必ず事前に連絡をする。

12 このプログラムを作る上で工夫したところ

- (1) ウォークラリーで得たグループの信頼関係や食材を野外炊事のプログラムに繋げる。そうすることによって、野外炊事で使う食材への興味関心を持たせることができる。
- (2) CPで出される問題は、もらえる食材カードにちなんだ問題を考えた。さらに、1人で考えるものではなく、グループの全員で考えることのできる問題にした。
- (3) 出題された課題を解くだけでなく、野菜を実際に収穫したり水を汲んだり、体験型のウォークラリーにした。

13 ウォークラリーを子どもたちとつくるならば

- ・CPの問題を学校の事前学習の時間を使って考える。



(資料1)

愛川町食材GETラリー☆

緊急連絡先 〇〇〇-〇〇〇-〇〇〇〇

第2章

<p>□1 スタート</p>	<p>□2</p>	<p>□3</p>	<p>□4</p>	<p>□5</p>
<p>□6</p>	<p>□7</p>	<p>□8</p> <p>注：横断歩道を渡る</p>	<p>□9</p>	<p>□10</p> <p>注：この先歩道なし</p>
<p>□11</p> <p>むかいはらばし</p>	<p>□12</p> <p>赤坂</p>	<p>□13</p> <p>注：横断歩道を渡る</p>	<p>□14</p>	<p>□15</p> <p>注：横断歩道を渡る</p>
<p>□16</p> <p>愛川トンネル</p>	<p>□17</p> <p>注：反対側へ渡る</p> <p>トイレ</p> <p>CP3</p>	<p>□18</p> <p>注：細い道に入る</p> <p>トイレ</p>	<p>□19</p>	<p>□20</p>
<p>□21</p>	<p>□22</p> <p>注：横断歩道を渡る</p> <p>注：道が狭い</p>	<p>□23</p>	<p>□24</p> <p>注：この先歩道なし</p>	<p>□25</p>
<p>□26</p>	<p>□27</p>	<p>□28</p> <p>火の用心</p>	<p>□29</p>	<p>□30</p>
<p>□31</p> <p>グラウンド</p>	<p>□32</p> <p>ゴール</p>	<p>[記号]</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 現在地 ● 門 □ 建物 〇〇〇 信号 ≡ 横断歩道 卍 寺 天 神社 ⊥ カーブミラー][橋 ≡ 川 ⊥ 石碑 ← 進行方向 		

(資料2)

CP1 ☆米カード



いなさく ほご いもの
稲作で保護している生き物は？

あいかわまち いものまも
愛川町では、ある生き物を守るために、

むのうやく
無農薬でお米を作っている所があります。

その生き物とは??

ヒント☆田んぼでたくさん鳴いているよ。ゲロゲロ。

(資料2)

CP2 ☆野菜カード



しゅん やさい
旬の野菜クイズ!

みんなで相談をして

今の時期に旬な野菜を3つ答えるべし!

(資料2)

CP3 ☆ 水カード



川の名前をあてろ!

今、みんなの目の前に流れる川の名前は？
相談して答えるべし!

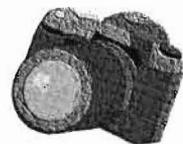
(資料2)

スペシャルカード!



班はんのみんなしゃしんで写真!

班のみんなでポーズを決めて



食材GETラリー☆ふいかえりシート

名前 _____

感想

途中で出会った(発見した)もの・自然・人

☆ウォークラリーを作る上でのポイント☆

【服装】

- 帽子
- 長袖
- 長ズボン
- 履き慣れた靴（靴ひもをしっかりしぼる）
- 長靴下（すねまであるもの）
- リュック（背負い慣れたもの）



【コース選び】

- スタート，ゴール場所は全員が集まりやすい場所にする。
- コース中にトイレがある道や、休憩がとれる場所を選ぶ。
- 車の通りが少ない道や、歩道がある道を選ぶ。
- 曲がり角が少ない、わかりやすい道を選ぶ。
- 道がわかりにくい所や、危険箇所には、人が立つようにする。
- グループの数が多い時は、コースを時計回りと、反時計回りで回れるようにすると、同時に2グループずつ出発ができる。
- 必ず実地踏査をする。

【コマ地図作成】

- ●を現在地とする。必ずコマ図の中央下に●がくるようにする。よって、上が北とは限らない。
- 曲がり角やわかりにくい所、分岐点を、コマ地図で表記する。
- 場所が特定できないように、固有名称は使用しない。
- 記号を使用して地図を作成すると、わかりやすい。その場合、地形図の記号はもちろん、創作記号を取り入れるのも良い。

【ルール】

- グループ行動を行う。
- 交通ルールや、一般常識を守る。
- 時間差をつけて出発をする（先行グループが見えないようにするため）。
- 時間制限など、内容に合わせてルールを考える。

【コース作成の手順】

- (1) テーマ・対象・距離決め
- (2) コース選び
- (3) 実地踏査（下見）
- (4) 実地踏査の検証・修正
- (5) 最終確認（危険箇所・工事箇所等の確認）
- (6) 実施

【チェックポイントの課題について】

- ・ねらいに沿った課題づくりをおこなう。
- ・その場で答えるもの、ゴールをしてから答え合わせをするものなど、場合に
応じたものにする。
- ・対象に合わせた課題づくりをおこなう（難易度の設定）。
- ・危険箇所付近には、チェックポイントを設置しない。
- ・解答が流動的で変化するものは避ける。
- ・私有物にかかわる課題は、避けるか許可を得る。

【その他】

- ・事前にチェックポイントの人員配置を決めておく。
- ・緊急連絡先の確認、把握をしておく。
- ・怪我の対応について、近くの病院の把握や緊急時対応の連絡方法、緊急用車
両の手配・対応方法などを確認する。

参考文献

「ふれあいフィールドゲーム・1 ウォークラリーの手引き」1992（財）神
奈川県ふれあい教育振興協会

