

「ウォークラリー研修」プログラム

国立江田島青少年交流の家

1 活動内容

グループで協力しながら、ウォークラリーマップと写真を頼りに所内を回って用意された問題を解き、得点を競う。

2 活動のねらい

問題を解きながら交流の家について知る。

グループで活動し、協力して問題を解いたりポイントを探したりすることを通して、協調性を養う。

3 研修対象者

小学生以上

4 研修人数

最大120人まで

5 実施時期、研修時間、研修場所等

- (1) 実施時期…通年
- (2) 研修時間…午前 9時30分～12時00分
午後13時30分～16時00分
活動時間…1時間30分～2時間
- (3) 研修場所…管理研修棟・宿泊棟・体育館など
スタート・ゴール場所…体育館・研修室・ピロティなどどこでも可能
- (4) 1グループの最適人数…3～6人

6 準備物

- (1) 個人：運動に適した服装、筆記用具、タオル、飲み物
- (2) 団体：携帯電話
- (3) 交流の家：ウォークラリー問題（グループ数）ウォークラリーマップ（グループ数）、ウォークラリー解答用紙（グループ数）、バインダー（グループ数）、ウォークラリー監視配置図（1枚）、ウォークラリー解答（1枚）
※「ホーシーをさがせ」を併せて実施の場合
「ホーシーをさがせ」の解答用紙（グループ数）
「ホーシーをさがせ」の解答（1枚）

7 指導・安全管理

- (1) 指導者の配置・人数・役割分担
研修は、「ウォークラリー研修」プログラムをもとに、団体がウォークラリーの指導・安全管理等を行う。
- (2) 引率者の配置・人数・役割分担
活動団体で次の役割を持たせる。
 - ①総括責任者（全体の総括、緊急時の連絡担当）・・・1名
 - ②指導担当者（指導、用具の準備、安全管理）・・・1名

③監視担当者※2（要所での安全管理）

管理研修棟（1名）・宿泊棟前（1名）・ピロティ（1名）

④救護担当者（健康観察・応急処置）・・・1名

※1 家族等，小集団で引率者が各グループに入り回る場合は，引率者が①②④の役割を兼ね，③をおこななくてもよい。

※2 監視担当者は，総括責任者・指導担当者・救護担当者が兼ねてもよい。

(3) 事故発生時の措置

①総括責任者：事故の状況を把握し，交流の家に連絡を行う。

②指導担当者：事故者を除いた研修生をスタート場所に集合させ，人数，名前を確認する。

③監視担当者：救助に向かい，事故者を安全な場所に避難させる。

④救護担当者：救助に向かうとともに，応急処置を行う。

※ 引率者同士は，トランシーバーを使って連絡を取り合う。つながりにくい場合は，個人の携帯電話を使用する。

8 展開

(1) 「物品利用希望書」の提出

必要事項を記入し，総括責任者が当日までに交流の家へ提出する。

(2) 実施前

(指導担当者)

交流の家から必要な物品を受け取る。

(3) 事前指導

(指導担当者)

①ねらいを確認する。

②各班に問題用紙，解答用紙（バインダーにはさむ），マップ，ゼッケンを配る。

③ルールを説明する。

ア ウォークラリーマップに従い，みんなで協力してクイズを解いていく。（どこから回るかは自分たちで決めてよい）

イ 答えを解答欄に記入する。（他のグループに答えを聞いたり教えたりしたら減点）

ウ クイズとは別に『ホーシーをさがせ！』にも取り組み，ホーシーが貼ってあった箇所を解答用紙「ホーシー記入欄」（地図）に記入する。（1つ正解ごとに1点ずつクイズの得点に加点できる。）

エ すべて終わるか時間がくるしかしたら，決められたゴール場所へ行きグループで感想を伝え合い，必要事項を記述する。

オ 合計得点で順位を競う。

④団体で決めた制限時間（1時間30分～2時間）を伝える。

⑤問題用紙にある約束と注意事項を読みながら，その内容を確認する。ラリーをするときの注意をする。

(4) 研修の実際

(指導担当者)

- ・グループでどこから回るか相談させる。
- ・回る順番が決まったグループからスタートさせる。

(監視担当者)

- ・監視する場所に携帯電話（トランシーバー）を持って移動する。

(5) 事後指導

(指導担当者)

- ・答え合わせをし，順位を発表する。
- ・グループごとにふりかえりの話し合いをし，解答用紙の感想の欄に記入させる。
- ・全体でまとめをし，解散する。
- ・研修終了を事務室に報告するとともに，借用物品の返却をする。

9 留意点

- (1) けが防止の注意（室内は絶対に走らない等）を徹底する。
- (2) 他団体への配慮（研修室の周りでは静かにする）を意識させる。
※他団体が活動しているためクイズのポイントに入れない場合もある。

10 その他

「クイズのみ」，「ホーシーをさがせ！のみ」の研修を希望できる。

<オリジナルルールを加えたウォークラリー例>

- ① 各ポイントに引率者が立ち，走っていると減点する。
- ② 協力している姿があれば加点する。
- ③ 引率者と簡単なゲームをして得点を与える。
- ④ 秘密の時間を設定し，早すぎても遅すぎても減点する。
- ⑤ 引率者が独自の問題やチェックポイントなどを設定し，クイズに付け加える。