

館内ウォークラリー

『ウォークラリー』とは交差点や分かれ道だけの地図を使い、与えられた課題を解きながらコースを歩いていく活動です。青少年山の家は、宿泊棟、研修棟、多目的ホールの3つの棟に分かれています。この一部迷路のような山の家の特徴を利用した『館内ウォークラリー』は、チームワークや正確な判断力をフルに発揮できる活動です。

初めて山の家を利用するときの館内散策や、荒天時のプログラムとして計画に取り入れると活動の幅が広がります。

1. 実施時間

- (1) 90分～120分

2. 活動場所

- (1) 多目的ホール（ホワイエ）発着編・・・・・・・・・・宿泊棟を一部含む館内全域
- (2) ふれあい広場（エンレイソウ）発着編・・・・・・・・・・宿泊棟を一部含む館内全域

3. 事前に準備すること

- (1) 各グループに配る紙（グループの分だけ複写してください。）

- ・「館内ウォークラリーについて」・・・・・・・・・・ゲームルールを説明するために使います。
- ・「館内ウォークラリーコースマップ」・・・・・・・・・・コースを示す大切な地図です。ふれあい・多目的ホール発着など数コースがあります。
- ・「館内ウォークラリー課題書」・・・・・・・・・・課題を答えながらコースを周ります。
- ・「解答記入用紙」・・・・・・・・・・・・・・・・・・課題書の答えを記入します。

- (2) 課題2で使う問題の張り紙

団体にオリジナル問題を5問用意して下さい。問題は紙に書き、必ず団体名を記入して下さい。山の家で渡す問題5問と合わせて合計10問を課題とし、コースの途中に問題用紙をセロハンテープで貼ったり置いたりして下さい。

団体の問題については、各団体にオリジナルの楽しいものを取り入れ、体を動かしたり、何かを探し出したりする問題にすると面白くなります。また、コース上を使っての団体独自のルールを取り入れても楽しいウォークラリーになるでしょう。

【問題例】

- ・ 団体に関する問題
- ・ 一般問題（滝野の自然、なぞなぞ、時事ニュースなど）
- ・ 声を出す、歌、物や誰かを見つけるなど
- ・ アイテム（得点になる物）をどこかに置いておくなど
- ・ スタートとゴールの方法を工夫する（かけ声でスタートなど）

- (3) 実施に必要な道具類

セロハンテープ、筆記用具

4. 実施方法

(1) 準備

引率者は事前にコースの下見をし、地図の見方を把握します。

ウォークラリーコースの任意の場所に課題2の問題を掲示します。

(2) ルール説明

スタート地点に集合し、オリエンテーション（ルール、地図の見方、スタート順、制限時間の発表等の説明）をします。この時、注意事項の確認をしましょう。

(3) コース地図と指令書の配布

公平のため最初に配らず、スタートにあわせてグループごとに配ります。

(4) スタート

グループ毎に間隔（2～3分を目安）を空けスタートさせます。

(5) ゴール

早く到着したグループは座って待ちます。

(6) 得点の発表

得点を集計し発表します。ゲームを振り返り、表彰式などを行います。

(7) 片付け

スタート地点や、問題の張り紙を片付けます。

5. 注意事項

(1) 立入禁止の場所や他団体が使用している部屋には入らないでください。また、使用中の部屋の前では大きな声を出さないで下さい。

(2) 競技中に他のグループと出会っても、解答やチェックポイントの場所を教え合ったりしないで下さい。

(3) 課題やチェックポイントを隠したり、壊したりしないで下さい。

(4) 終了時刻を決め、その時間が過ぎたら競技の途中でもスタート地点に戻るようして下さい。

(5) 館内は複雑で走ると非常に危険です。ウォークラリーはウォーク（歩く）が基本です。早ければよいという設定ではありませんので、歩くようして下さい。

6. その他

(1) 壁の塗装がはがれる恐れがあります。ガムテープの使用は避けてください。

(2) 山の家でのコピー機の利用はできません。

館内ウォークラリーの活動について

館内ウォークラリーは、交差点や分かれ道だけの地図をつかって、課題書の問題をときながら、グループの仲間と協力してゴールをめざす活動です。

【ルール】

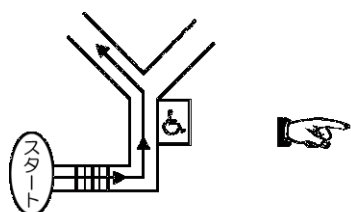
1. コースマップのコマ図を見ながら、コースを正しく歩いてまわります。
2. 課題書の課題をコースの中で見つかる問題やヒントをさがしながらといていきます。
3. 1グループずつ、間隔をあけて順番にスタートします。
4. 終了時間までに、ゴールできるようにがんばりましょう。
5. 順位は、解答用紙の点数で決まります。

【注意すること】

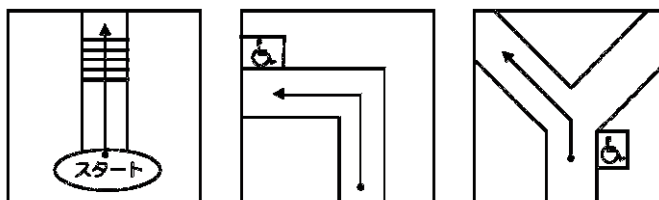
1. 立入禁止の場所や、ほかの人たちがつかっている部屋に入らない。
2. ほかのグループにポイントの場所や答えを教えあわない。
3. コースで見つけたヒントや問題にいたずらをしない。
4. 終了時間になったら、とちゅうでもスタート地点に戻る。
5. 走ったり、大さわぎしたり、ほかの人のめいわくになるようなことをしない。

【コースマップのよみかた】

1. 分かれ道や目じるしがある場所の地図（コマ）がかいてあります。
2. 自分たちのすすむ方向はコマでは矢印の方向です。
●がコマの中での出発点です。▲はそのコマの終点で、次のコマに続きます。
3. コマの中にかかっている物の大きさやきよりは、コマごとにちがいます。



こんな道は・・・



こんなコマになります。

記号例

階段



ドア



トイレ



?



柱



かんない 館内ウォークラリー かいしよ 課題書

- 1 それぞれのコマの中にあるカタカナ記号（ア～コ）の部屋の名前を書きましょう。
- 2 コースのどこかに、ぜんぶで10問の問題がはってあります。それをさがして、答えを書きましょう。
- 3 コマ番号9の場所についたら、次の問題を答えましょう。
 - (1) ひろばのまわりのふといはしらは何本あるかな？
①5本 ②6本 ③7本 ④なし
 - (2) みどりのゆかからてんじょうまでの高さは何m(メートル)あるかな？
①5.3m ②7.3m ③10.3m ④12.3m
- 4 たきのことについての問題です。
(むずかしい問題でも、館内をよくしらべるとヒントが見つかるぞ！)
 - (1) たきのはむかし、どんなしごとがさかんにおこなわれていた場所だったでしょう？
①ぎょぎょう（さかなをとる） ②りんぎょう（木ざいをつくる）
③しょうぎょう（ものをうる） ④そうせんぎょう（ふねをつくる）
 - (2) たきのではいろいろな花がさきます。つぎの中で、きいろい花がさくのはどれでしょう？
①ナニワズ ②ネジバナ ③オオウバユリ ④クサソテツ
 - (3) たきの森にはいろいろないきものがすんでいます。つぎの中で、たきのにいないいきものはどれでしょう？
①アマガエル ②シマリス ③シロクマ ④エゾハルゼミ

館内ウォークラリー 解答記入用紙

グループ	氏名	合計得点
		点

課題1.

(各2点×10=20点)

ア		カ	
イ		キ	
ウ		ク	
エ		ケ	
オ		コ	

課題2.

(各2点×10=20点)

山の家の問題		() 問題	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	

課題3.

(各15点×2=30点)

1	
2	

課題4.

(各10点×3=30点)

1	
2	
3	

館内ウォークラリー 正解

(ふれあい広場・エンレイソウ発着編)

グループ	氏名	合計得点
		点

課題1.

(各2点×10=20点)

ア	エンレイソウ	カ	ユキザサ
イ	保健室	キ	カタクリ
ウ	スズラン	ク	物品庫
エ	職員休憩室	ケ	大倉庫
オ	リネン室	コ	クルマユリ

課題2.

(各2点×10=20点)

山の家の問題		団体の問題	
1	③ シラネアオイ	1	
2	② エゾモモンガ	2	
3	① 自分	3	
4	③ キタキツネ	4	
5	(いきをあわせてとべたらOK)	5	

課題3.

(各15点×2=30点)

1	③ 7本
2	③ 10. 3m

課題4.

(各10点×3=30点)

1	② 林業 (時計台や豊平館の材木も滝野から切り出した木材の可能性が高いそうです。)
2	⑤ ナニワズ (研修室前の廊下に写真と解説あり)
3	③ シロクマ (北極周辺に生息。別名ホッキョクグマ)

札幌市青少年山の家 館内ウォークラリーコースマップ

ふれあい広場・エンレイソウ発着編

- ・ふれあい広場発着は1から順にスタート
- ・エンレイソウ発着は0、3の順にスタート(1, 2番をとばす)

