

自然の中で野外活動を楽しもう

グループで協力しながら、自然の中での活動にあせを流すのもいいものです。リーダーを中心におたがいに知恵とアイデアを出し合い、助け合いながらの活動は、素晴らしい発見や感動を生み出します。

野外活動は、詳しい計画と準備が必要で、子どもだけでの実施はむずかしい活動です。世話人さんと十分に相談をして、自分たちのできることをしっかり確認し、全員で役割を分担して、お客様としてではなく自分たちの行事として積極的に活動しましょう。

1 キャンプ

- (1) ふだんの生活ではふれることのできない動植物や景色、天候、地形など、自然の美しさ、きびしさなどを身体で感じることができます。
- (2) 集団生活のルールが自然に身につく、ふれあいが深まり、責任感と協調性の大切さを学ぶことができます。
- (3) 野外での電気や機械に頼らない活動を通して、生きるために必要な力を身につけることができます。
- (4) 野外炊事やキャンプファイヤー（キャンドルのつどい）は、リーダーの指示や働きかけが重要です。十分な準備と心構えをもってのぞみましょう。
- (5) キャンプでは、火を使うことが多いので、あつかいには十分気をつけましょう。世話人など大人の指導を受けながら活動するとよいでしょう。

2 追せきハイキング

追せきハイキングはただ野山を歩くのではなく、係の人がつけた目印を読み取りながら、目的地まで進むハイキングです。コースの途中にチェック・ポイント（CP）を作って、クイズを出したり、通信文で指示を出したりします。

- (1) 出発は数人のグループで、3～5分間かくで次々と出発させます。
- (2) 出発のとき、第1のCPに進むまでの地図またはヒントを書いたカードをわたします。
- (3) 第1CPには、問題（クイズ）と第2CPに進むまでの地図またはヒントを書いたカードを置き、次のCPに向かわせます。以下同じようにします。
- (4) このようにして、正しいコースをたどり、各CPで出されるクイズや課題に答えながら、ほどよい時間（標準時間を設定）でゴールに着くようにします。
- (5) 標準時間との差やクイズの正解数などを得点化して合計し、チームごとの順位を決めます。
- (6) 順位発表や表彰などをプログラムに組み入れて、グループの仲間意識を高めましょう。

※ 地図の代わりに、目印（追せきサイン）を使う方法もあります。

【小石や木の枝で作った目印の例】



目印の方向に進め



矢印の方向に進め



進んではいけない

3 ウォークラリー

ウォークラリーは、コース図に従って、問題を解決しながらグループで歩き、問題と時間の得点合計で競う野外ゲームです。

(1) 特長

- ア オリエンテーリングのように正確な地図やコンパスなどは必要としません。
- イ コースは野山に限らず、町の中や屋内でもできます。
- ウ 初めての人でも簡単に楽しく参加できます。



(2) 進め方

- ア 数人のグループを作ります。(学年のバランスを考えて)
- イ 出発…グループごとに3～5分間かくでスタートさせます。
- ウ 出発の際に、コース図と問題用紙(チェック・カード)をわたします。
- エ コース図は、交差点(分岐点)や目標物、進行方向を表して作ります。
※ ▽印は現在地、⇒印は進行方向、目標物の記号(〒、文、WC等)などの記号の見方を説明しておきます。

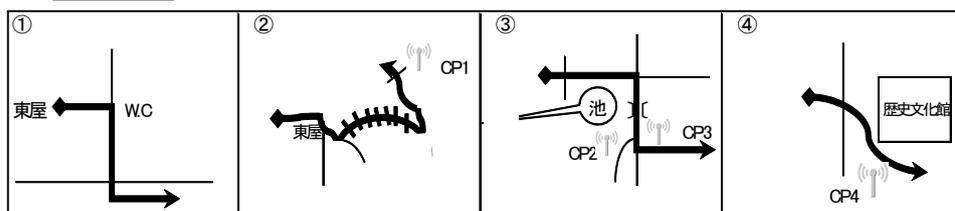
オ チェック・カードの問題は、その場所に行かなければ解けない問題としますが、周りを注意して観察するとわかるような問題にします。このほかに、クイズやなぞなぞ、ゲーム的なもの、俳句や歌などの創作的なもの、何かの長さや重さを測る計量的なものなどを入れます。また、各問題の得点を事前に決めておきます。

カ コースの所要時間を設定させます。ウォークラリーは速さを競うものではなく、あらかじめ定めた時間より早くても、おそくても減点になります。時間差による得点を決めておきます。

あたえられたコース図に従って、問題をみんなで解きながらゴールに到着し、問題と時間の得点合計で順位を競うものです。

【例】盛岡城跡公園ウォークラリー

- ・ **コース図** (コース図、問題用紙は一部分です)



《記号の見方》
 ◀▶ = 進行方向
 CP = チェックポイント
 |||| = 階段

- ・ **問題用紙**

- CP1 ここは〇〇〇の里と呼ばれています。さて、何の里でしょう？
- CP2 右の石に書かれている詩の作者はだれでしょう？
- CP3 盛岡城の看板があります。川の名前が2つ出ています。その名前は？
- CP4 男の子と女の子の像があります。この子たちが持っているものは何？