

1 活動のねらい

自然の中を歩くことをとおして、健康づくりやグループのコミュニケーションを図ることを主な目的とし、判断力や冒険心などを養い、協力や友愛などの好ましい人間関係を育てます。

2 活動の概要

エリアマップを使い、あらかじめ決められた地点に設けられたプレートを見つけ出していきます。事前にカードに記入しておいた数字とプレートに書かれている数字で、ビンゴゲームをしていきます。ゴール後、成立したビンゴの数とラッキーナンバーの記入の有無により得られる得点の合計で順位を競います。（制限時間を設けての実施も可）

3 人数・時間・場所

- (1) 人数 120名（1グループ6名程度、20グループ以内）
- (2) 対象 小学生以上
- (3) 期間 5月上旬～10月下旬
- (4) 時間 2～3時間（説明30分+活動90～150分）
- (5) 場所 交流の家周辺（スタートとゴールは、つどいの広場）

【プレート】



4 指導について

ルール等について、交流の家職員が説明を行います。その後の活動は、団体の自主活動になります。その際のグループ数を活動日程表の所定の欄に記入してください。

5 準備する物

| 区分 | 内容 |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 個人 | ・雨具 ・帽子 ・タオル ・水筒など（水分補給用） |
| 交流の家 | ・ゼッケン（各班1枚） ・エリアマップ（グループ数分） ・ビンゴカード（グループ数分） ・筆記用具 ・マウンテンバイク（パトロール用）…ヘルメット着用 ・集計表 ・無線機（事務室との連絡用） ・熊鈴（グループ数分） |

6 引率者の役割分担

| 係名 | 役割 |
|-----------|------------------------------------------|
| 代表責任者 | ・1名 責任者としてスタート・ゴール地点に残り、全体の総括、指揮、連絡にあたる。 |
| スタート・ゴール係 | ・1～2名 つどいの広場で、計時、記録、集計、順位の決定を行う。 |
| 得点係 | ・1～2名 得点集計、ラッキーナンバーの決定、成績発表をする。 |
| パトロール係 | ・数名 コースを巡回し、安全と事故防止に努める。 |

7 活動の流れ

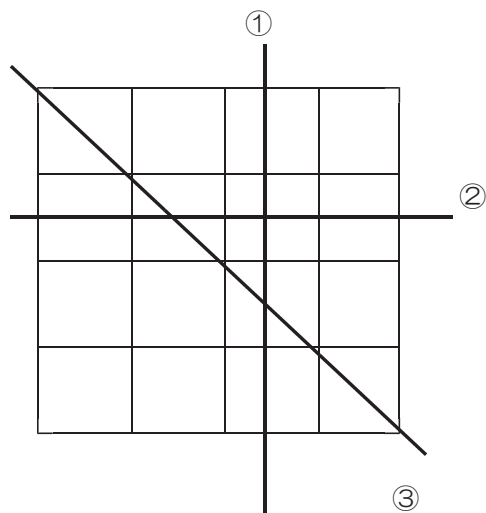
| 活動の流れ | 内 容 |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ルール説明 | <ul style="list-style-type: none"> • つどいの広場等で、ルール等について全体説明 • エリアマップ、ゼッケン、熊鈴等の貸出 |
| 活動開始 | <ul style="list-style-type: none"> • 一斉スタート • パトロール係は巡回指導 |
| 活動終了 | <ul style="list-style-type: none"> • ゴール後、集計表に到着時間を記入し、採点 • 班毎にゴールを確認 • 終了後、事務室へ借用物品を返却 |

8 実施上の留意点

- (1) グループでまとまって行動し、バラバラにならないように事前指導を徹底してください。
- (2) 参加者の健康状態を把握してください。
- (3) あらかじめ最終到着時刻を示し、時間内に参加者全員をゴールさせてください。
(最終到着時刻を30分経過しても戻らない場合は事務室へ連絡してください。)
- (4) 熊鈴等の紛失・破損の場合は、弁償していただきますので予めご了承ください。

9 採点の基準

- 1～25の数字の中から、16個の数字を選び、ビンゴカードのマスに記入します。
 - プレートの数字とマスに書いた数字が一致した場合は、その数字に○をつけます。
- ※ 青少年交流の家の基準ですので、団体の実態に応じて変更しても構いません。



①たて：10点×4＝40点

②横：10点×4＝40点

③斜め：10点×2＝20点

◎ラッキーナンバー：20点
(マスのどこにあっても可)

合計：最高 120点



- Low Mid High の3つのレベルがあります。左図はLowバージョンです。
- ヒントカードを見ながらプレートを探していきます。☆の所の他にもプレートが設置してあります。(No.1～No.25)
- Mid→Highとレベルが上がるにつれ、マップ内のヒントが少なくなります。