

3 写真オリエンテーリング



「野毛山 ビンゴ」 実施マニュアル

地図を片手に、ビンゴカードの風景を探しながら野毛周辺を歩きます。風景写真と地図上の番号を答えると、解答シートがビンゴカードになっていて、ビンゴになれば得点アップ！歩く楽しさに加えビンゴのゲーム性を合体させたプログラムです。

1 ねらい

- (1) 野毛山周辺の地域を歩くことで、地域や歴史に興味を持つきっかけをつくる。
- (2) グループで協力して課題解決することで協調性を養い、やり遂げた達成感を味わう。

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

3 準備するもの

- (1) ポイントマップ (P.40 資料1 参照)
- (2) ビンゴカード (P.41 資料2 参照)
- (3) 解答シート (P.42 資料3 参照)
- (4) バインダー
- (5) 筆記用具

4 プログラムの所要時間 3時間25分程度

- | | |
|--------------|--------|
| (1) 導入 | 15分 |
| (2) 実習(ゲーム) | 2時間30分 |
| (3) 各グループの発表 | 10分 |
| (4) ふりかえり | 15分 |
| (5) まとめ | 15分 |

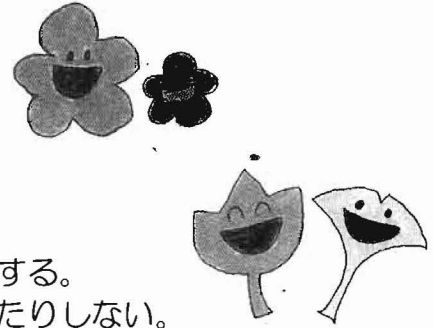


5 ルール

- (1) グループで協力しながら、マップのポイントを回り、ビンゴシートにあるものを制限時間内に探し出し得点を競う。課題のポイントは4つあり、ここでは協力して質問の答えを考えること。
- (2) 得点は、正解すると1マス毎に10点。1列全て正解だとボーナスポイントとして20点加算される。
- (3) 決められた集合時間を過ぎた場合は、1分につき5ポイントごと減点とする。
- (4) 課題を解いて得た得点と時間の得点の合計点で順位を競う。

6 注意事項

- ・ 交通ルールを守る。
- ※地図を見るときは、道路の端によって見る。
- ※道を歩くときは、広がって歩かないようにする。
- ・ 水分補給をしっかりとる。
- ・ 単独行動をしないで、グループ全員で協力して行動する。
- ・ ゴミは持ち帰る。文化財を壊したり、草花を採集したりしない。



7 プログラム実施上の留意点

- (1) 動物園の中にも、ポイントがあるので、動物園の休園日を確認する。
- (2) スタートとゴールは、どこでも設置可能なので、公園などの広い場所に設置するようにする。

8 プログラムの進め方

手順	留意点
(1) 導入 <ol style="list-style-type: none"> ① ねらいを確認する。 ② 地図、ビンゴシート、解答用紙を配布する。 ③ ゲーム内容・課題・ルールについて説明する。 ④ 質疑応答 	集合時間を必ず確認する。 出発前に、トイレに行かせる。
(2) 実習の実施 <ol style="list-style-type: none"> ① 出発準備 ② 一定の間隔をおいて、グループごとに出発させる。 	
(3) 各グループの結果発表 <ol style="list-style-type: none"> ① 戻ってきたグループから休憩を取り、採点をする。 ② 全グループがそろったら、結果発表をする。 	

9 ふりかえり (P.44 資料4 参照)

- (1) どんなものを発見したか。
- (2) 時間内にたくさんのポイントを回るために大切なことは何か。
- (3) ウォークラリーをやってみての感想や気づいたことを確認する。

1.0 プログラムの作り方

- (1) 地図を入手し、エリアをしぼる。ポイントになりそうな場所をリストアップする。
- (2) 実際にエリア内を回り、ポイントになりそうな場所や周辺の歴史・文化等をチェックし、写真を撮る。写真を撮った場所を地図に記録しておく。
- (3) ポイントとなる対象物をしぼる。撮ってきた写真を確認しながら、ポイントを地図に落とす。ポイント同士が近い場合はポイントを調整する。ポイントの中でよく見てもらいたいところは、問題をつくる。
- (4) 決定したポイントを再度回り、写真を撮り直す必要があれば、撮り直す。地図とポイントがまっているか、確認する。全部回るのにかかった時間を把握しておく。
- (5) ポイントマップ、ビンゴカード、解答シート、答え、ふりかえりシートを作成する。
- (6) ほぼ完成したら、実際に試行し手直しを加える。

1.1 プログラム作る上で工夫したところ

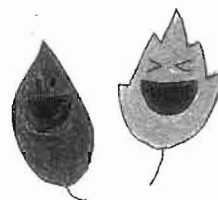
- (1) ポイント同士が近いと、どこを指しているかがわかりづらいので、ポイントを離れた。
- (2) ポイントは簡単すぎたり、難しすぎたりしないものにした。
- (3) この地域をよく表しているポイントに、課題を設定した。

1.2 プログラム作りで難しかったところ

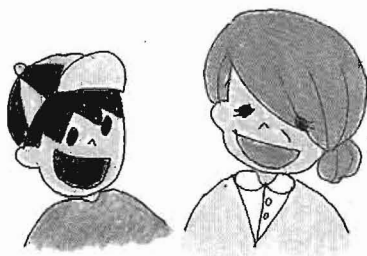
- (1) ポイントの設定の仕方。ポイント同士が近い場合は離したり、できれば全部回ってもらいたいので、あまりわかりにくいポイントは避けた。
- (2) ビンゴカードの写真の位置。比較的簡単に1列揃えられるところと、揃えるのが難しいところを作った。

1.3 参考資料

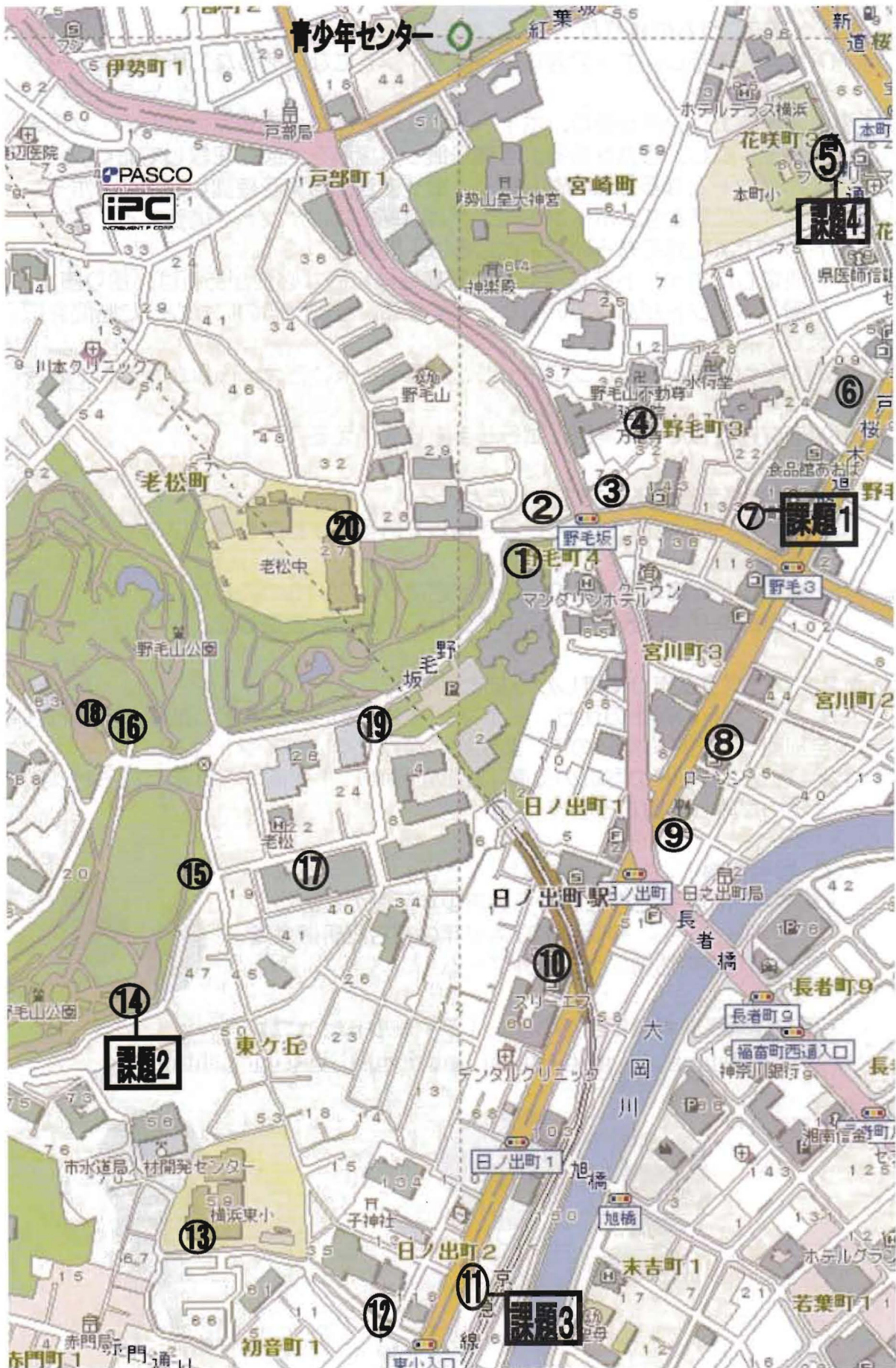
- ・体験学習の手引き～これからの青少年活動のために～
神奈川県立青少年の家合同研修会編
第4節 野外活動 1 野外ゲーム



- ・国立夜須高原青少年自然の家 「フィールドビンゴ」
http://yasu.niye.go.jp/katsudou_annai/yagai_katsudou.shtml



(資料1) 使用する地図



(資料2)〈ビンゴカード〉



かいとう ベっし かいとう か こ
○解答は、別紙の〈解答シート〉に書き込んでください。

しゃんん たいおう いち かいとう ばんごう か い
写真と対応する位置に、解答する番号を書き入れましょう。

たいおう いち こた ばんごう か い
課題のマスは、そのマスの対応する位置に課題の答えの番号を書き入れましょう。

きせつ じかんとく へんか しゃんん すこ ふんいき ちが ばあい
○季節や時間等の変化により、写真とは少し雰囲気が違う場合もありますが、

こうりよ かいとう
それを考慮しながら解答してください。

とくてん
○得点について

せいかい こと てん れつすべ せいかい てん
正解すると、1マス毎に10点。1列全て正解だとボーナスポイントとして、20点。

かいとう
 (資料3) <解答シート>

【課題3】				【課題4】
	【課題2】			
		FREE		
				【課題1】

【課題1】

ここにある像には、人の顔が書いてありますが、この人の名前はなんでしょう？

- 1 ヘンリー・フォード 2 ジョセフ・ヘンリー 3 ヘンリー・スペンサー・パーマー

【課題2】

野毛山公園の東側には、以前何があったでしょう？

- 1 プール 2 スケート場 3 サッカー場

【課題3】

ここは、何の間屋でしょう？

- 1 そば 2 駄菓子 3 氷

【課題4】

ここは、何の発祥の地でしょう？

- 1 ガス灯 2 水道 3 信号

☆ヒント☆
 展望台に登ってみよう！
 野毛山公園のあゆみが書かれた石があるよ！

こた
〈答え〉

2	17	10	2	2
15	1	4	19	6
13	3	FREE	16	14
18	5	1	9	12
5	8	20	11	3

とくてん
★得点

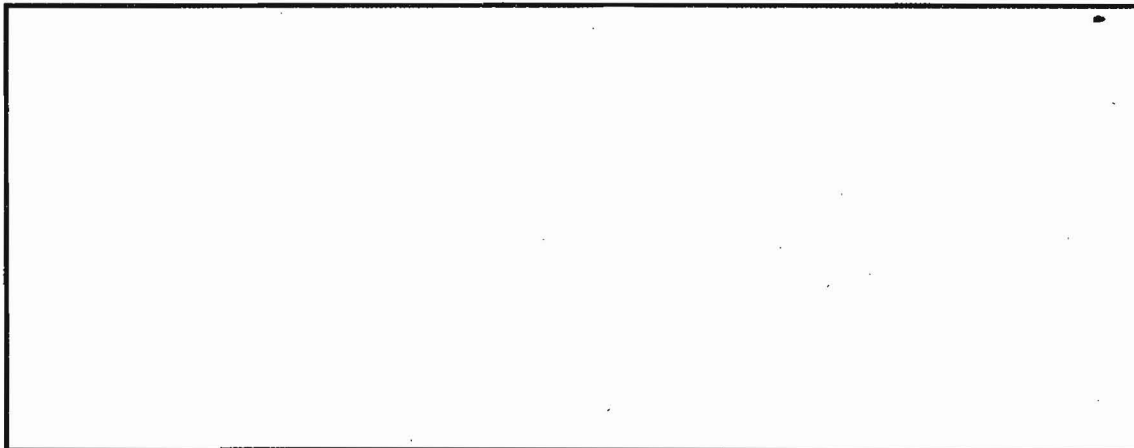
A: 正解 ^{せいかい} _____ マス × 10 ^{てん} 点 = _____

B: そろった ^{れつ} 列 _____ ^{れつ} 列 × 20 ^{てん} 点 = _____

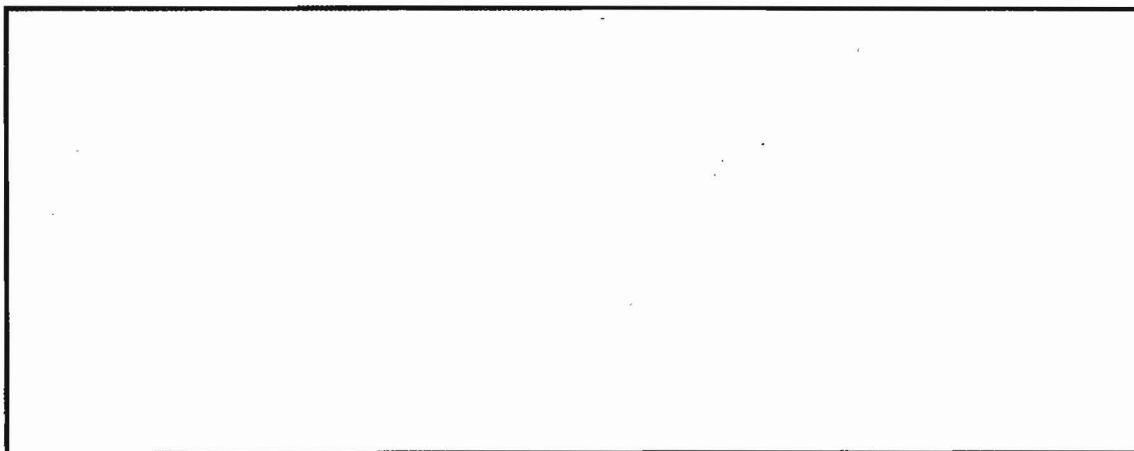
A + B = _____

(資料4)〈ふりかえりシート〉

ウォークラリーで^{はっけん}発見したことを^か書こう！



点数をより^{おお}多くとるために^{たいせつ}大切なことはなんですか？



ウォークラリーをやってみての^{かんそう}感想を^か書こう！

