

ウォークラリー説明書

ウォークラリーは、グループでコース図を読み取り進んでいき、チェックポイントで問題を解きながら目標の時間※(2時間半)に向かってゴールを目指すゲームです。得点は問題得点と、タイム得点を合計した100点満点です。

それでは、ウォークラリーのコース図を見てください。コース図には No.1 は30番 No.2 は31番までの図があります。この図の通り進むと青年の家まで戻ってくることができます。コース図には記号があります。それぞれの記号の意味はコース図に載っているので探しながら進んでいきましょう。コース図の番号に○がついているところが9つあります。その場所が CP (チェックポイント) です。その場所についたら、「解答用紙」の紙を見てください。解答用紙に問題が書いてあります。問題の答えはその場所のどこかにあります。グループで協力して探して答えを書きましょう。

このゲームは早すぎても、遅すぎてもタイム得点が減点されます。目標時間ピッタリを目指して協力してゲームを楽しんでください。

それでは、出発する前に守ってほしいことを3つ確認します。1つめ、グループ全員で出発して全員で戻ってくるようにしましょう。2つめ、車道にでるところがいくつかあります。飛び出しに気をつけて一列で端を歩きましょう。3つめ、道が分からなくなったら、分かる所まで戻ってゲームを再開しましょう。以上で説明を終わります。

※団体が事前踏査など踏まえて目標時間を設定してよい

時間の目安

○小学校高学年以上:2時間30分~3時間

ウォークラリー No.2コース図

指導者用

参加者の正答ルートは、青年の家を出発し、①～③①まで番号順に歩き、青年の家がゴールとなります。

豊前坊（高住神社）



行きは車道に沿って歩きます
帰りは車道を横切ります

雨天時または雨天後は道に水が流れている場合があります。
車道を横切ります

車道に沿って歩きます

①～③① 参加者が持つウォークラリーカードにある番号の場所

—— 車道

—— 車道（道が狭い）

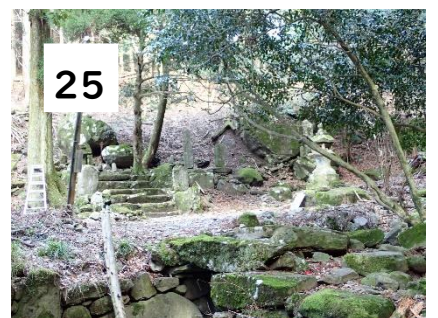
----- 自然歩道・山道（車は通行不可）

★ 指導者配置例

ウォークラリーNo.2 指導者用コース図写真(番号はコース図の番号です。)



ウォークラリーNo.2 指導者用コース図写真(番号はコース図の番号です。)

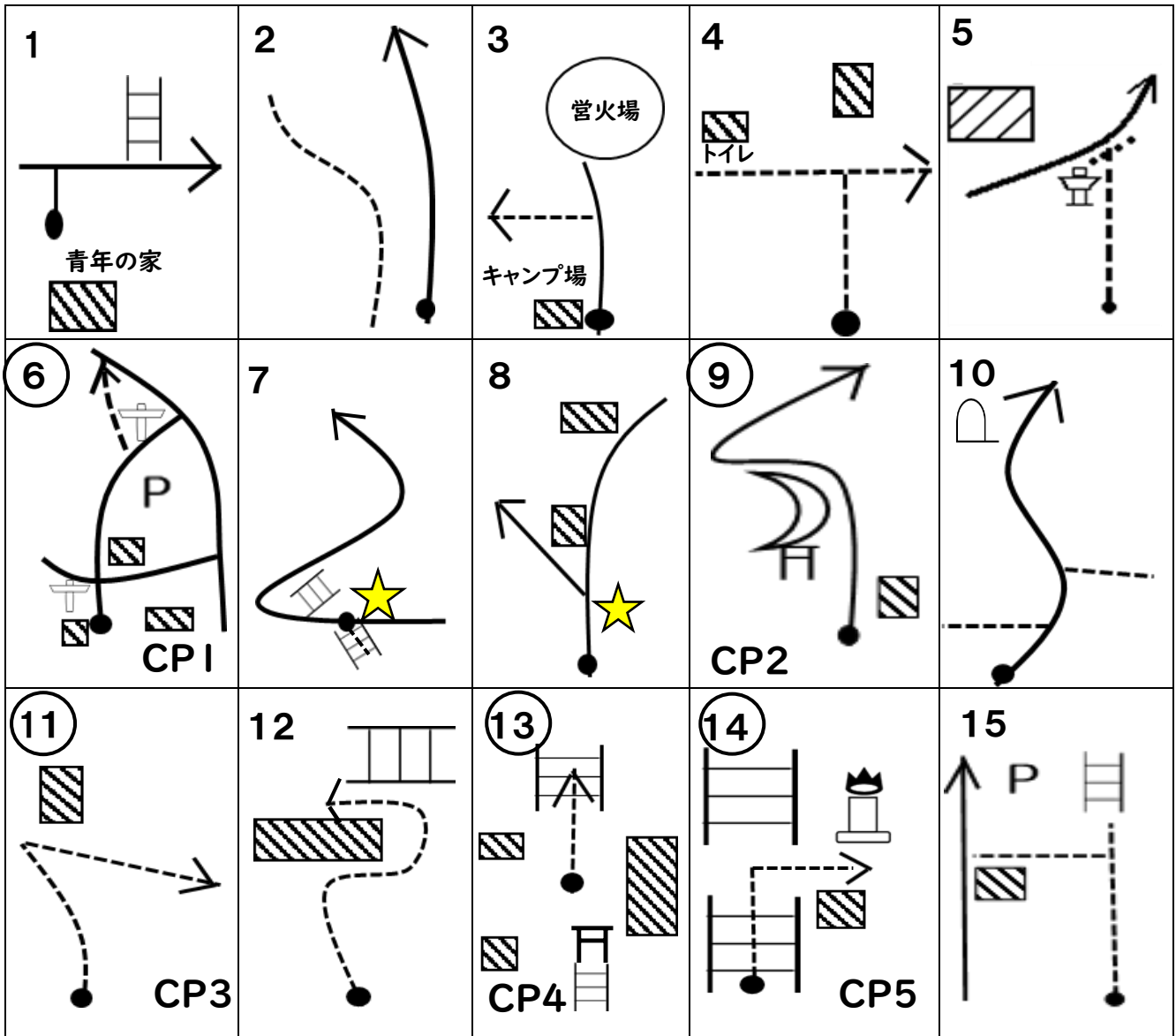


ウォークラリーコース図 No.2

＜図に出てくる記号の意味＞			
● 自分の位置	→ 道路	⊗ 交番	▨ 石垣
⌌ 鳥居	- - - 小道	▨ 家屋、建物	~~~~~ 金網
○ バス停	⊥ 道しるべ	≡ 階段	●●● 車止め
≡ 橋	⌒ 石碑	P 駐車場	CP 問題を解く場所

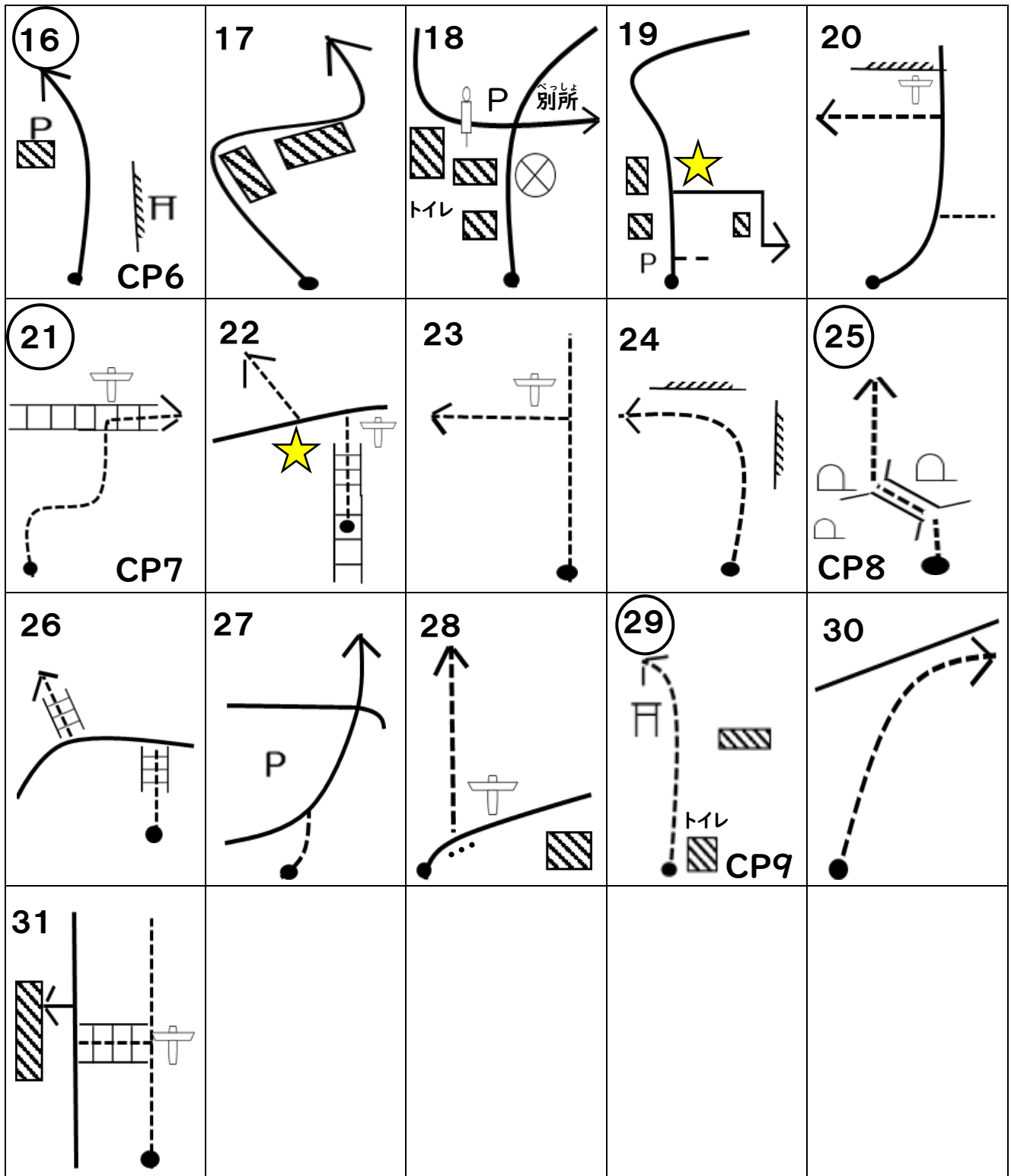
＜気をつけること＞

- スタートからゴールまでグループ全員で活動しましょう。
- 車道に出るところがあります。車道は一列で端を歩きましょう。
- 分からなくなったら、分かる所まで戻りましょう。



※図の番号に○がついているところがCP(問題を解く)ところです。

※指導者の方は★がある所に立つと安全に活動できます。



<図に出てくる記号の意味>

●	自分の位置	→	進む方向	⊗	こうばん 交番	▨	いしがき 石垣
㌞	とりのい 鳥居	---→	道するべ	▨	かおく、たてもの 家屋、建物	~~~~~	かなあみ 金網
⌚	バス停	⌚	道するべ	III	かいだん 階段	●●●●	車止め
≡	はし 橋	⌚	せきひ 石碑	P	ちゅうしゃじょう 駐車場	CP	ちんたい 問題を解く場所

