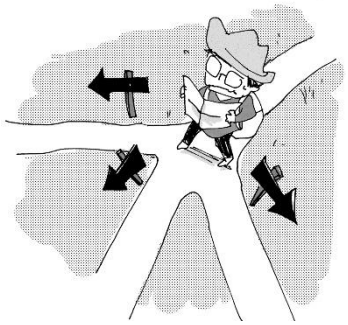
アドベンチャーラリー
指導者マニュアル

1　ねらい

・課題をクリアしていく過程を通して、チームが成長していくことを実体験する。
・アクティブラーニングを通して、集団活動での仲間の大切さ、協力の意味を知る。

2　内容　　与えられた課題をグループごとに解決していくプログラム



3　対象　　小学校高学年以上

4　人数　　６～１６０人程度　（１班　６人～１２人）

5　所要時間　　１時間半～3 時間

6　準備

① 課題を決める。
※安全管理のため、１つの課題につき、必ずスタッフを１名つけてください。
※班数が多い場合、木ラリーや写真オリエンテーリングと併用すると、課題の待ち時間を削減できます。
※班や指導者の数に適した課題数にしましょう。同時に複数の班で実施できない課題もあるので、事前に確認しましょう。
※スタッフとなる人は安全に活動できるように、事前に下見・体験をしておきましょう。

② 活動範囲・場所を決める。
※雨天時も実施する場合は、体育館、集会室、多目的ホール、２階会議室などの室内施設を確保しておきましょう。
※安全管理のため、活動可能な場所が限られている課題もあります。

③ 必要な道具、書類は、あらかじめ用意しておく。（ルール説明シート、スコアシート　など）
※施設で貸し出している道具は、管理棟窓口にて受け渡しをしています。

★ねらいの通り、課題をクリアしていく過程に重きをおいているプログラムです。
課題のルールやクリアする方法などの事前学習は控えましょう。

7　実施

＜ルール説明＞

・チームでポイントをまわり、制限時間内でより多くクリアする。
※課題に応じて得点を設定しても良いでしょう。
・ポイントをどのように回るかはチームの判断にゆだねる。
・ポイントでは、始めと終わりの挨拶をする。
・他の班との情報交換はできない。
・チャレンジに失敗した場合は一度終了。他ポイントにいくことで再チャレンジができる。
※最終ポイントで失敗した場合、時間があれば作戦会議を挟んで再チャレンジができます。
会議の時間は各スタッフが設定してください。集合に間に合う時間にしましょう。
・課題をクリアできたら担当のスタッフからサインをもらう。
・集合時間になる前に、メンバー全員で集合場所へ戻り、担当の先生に到着報告をする。
※集合時間や場所は団体で設定してください。

このアクティビティシートは、愛川ふれあいの村利用者に役立つ活動情報を提供するためのものです。
目的外の使用、WEB 等への転載を禁じます。
©エフィラ愛川ふれあいの村　　指定管理者：東急コミュニティー・国際自然大学校グループ

＜活動中の注意点＞

① メンバー全員で行動する。
② 移動の際に村外へは行かない。
③ 野生動物（ヘビ・ハチなど）に出会っても静かに離れて、先生やスタッフへ報告すること。
④ ケガや体調不良、トラブルがあったときは、すぐに先生やスタッフへ報告すること。

＜ゴール＞

- 傷病確認
- ふりかえり　※「8 指導のポイント」「9 展開のアイデア」参照
- まとめ

＜片付け＞

- 活動場所の原状復帰。
- 設置した道具の撤収、返却。

8　指導のポイント

- 班で協力できたかどうか。
- 班の中で、自分の行動、他の人の行動、班の雰囲気はどうだったか。
- クリアできた課題は、どうしてクリアできたのか。
- クリアできなかった課題は、どうしたら成功できるのか。
- 学年、またはクラスの目標、ねらいは達成できたか。（活動と関連付ける場合）

9　展開のアイデア

- しおりなどに自分のふりかえりを記入し、発表する。
- ふりかえりシートを作成して班で話し合う。

10　スタッフの役割

- 実施する課題のルールと安全上の注意点を説明。
- チャレンジ中は、参加者の【心と体の安全】を確保。
- チャレンジ中の時間管理。
- 著しく危険な行為が行われた場合は、活動を中断させること。

11　スタッフの関わり方

- 課題を進行する人を“ファシリテーター”（促進者）と呼びます。
- 参加者主体の活動です。課題の答えやヒントは教えないでください。
- 活動がうまくできていないグループへの、介入や指導は控えてください。
  ただし、参加者の【心と体の安全】が確保できないと判断した場合は、この限りではありません。
- 班によってルールを変更したり、差をつけたりせず、「公平な」ジャッジをしましょう。
- できないことを認めたり、意見を肯定的に受け止めたり、ポジティブな関わりをしましょう。
- 参加者自身で活動しやすい空間（話しやすい空気、聞く姿勢）を作れるようサポートしてください。

このアクティビティシートは、愛川ふれあいの村利用者に役立つ活動情報を提供するためのものです。
目的外の使用、WEB 等への転載を禁じます。
©エフィラ愛川ふれあいの村　　指定管理者：東急コミュニティー・国際自然大学校グループ

アドベンチャーラリー設置可能場所

行いたい活動を、課題一覧を見て決めます。設置する課題の個数に合わせて、必要な場所の確保してください。雨天時も活動を行う場合は、室内施設の確保も忘れずに行いましょう。

場所が決まったら、【提出用】に記入してご提出ください。

【設置場所における注意点】

・ディスクゴルフコース（DG）、キャンプファイヤーの薪組み（CF）など、他の団体と活動場所が重複する場合があります。活動時間帯の他団体の動きにも注意してください。

B.栗の木広場

・DG コースあり
・３～４個設置可
※やや斜面

A.第1ﾌｧｲﾔｰ場

・CF 薪組み注意
・１～２個の設置
※段差多い、活動制限あり

D.野外集会場

・１～２個の設置
※段差あり、活動制限あり

C.ふれあい広場

・DG のコースあり
・４個まで設置可

F.かわせみ広場

・３～４個設置可
※やや斜面

E.管理棟前

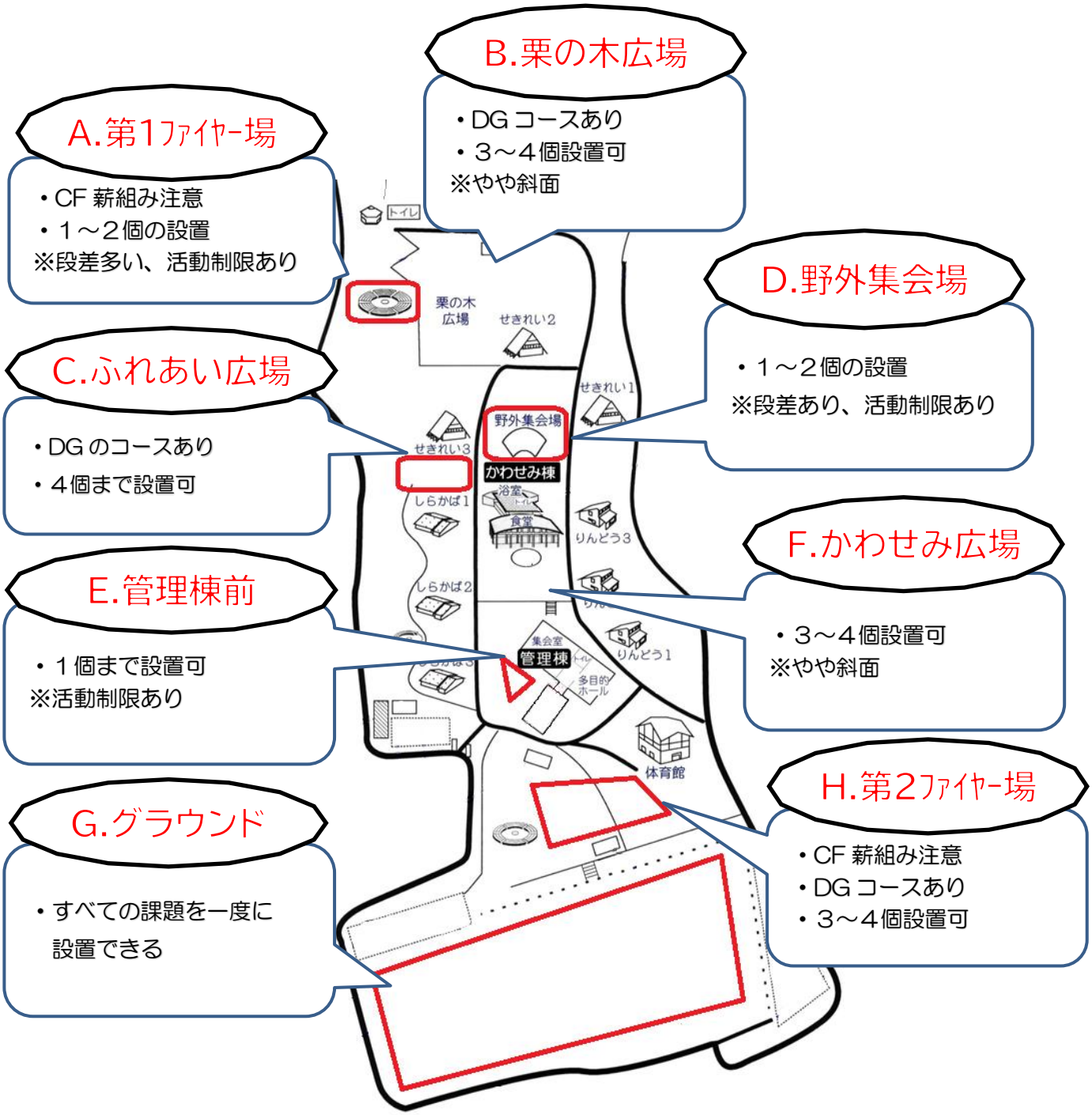
・１個まで設置可
※活動制限あり

H.第2ﾌｧｲﾔｰ場

・CF 薪組み注意
・DG コースあり
・３～４個設置可

G.グラウンド

・すべての課題を一度に設置できる



※リングキャッチ、ブランケットボール、キーパンチ、パイプラインは安全上、段差のない広い場所の確保が必要です。A・D・E の場所は避けてください。

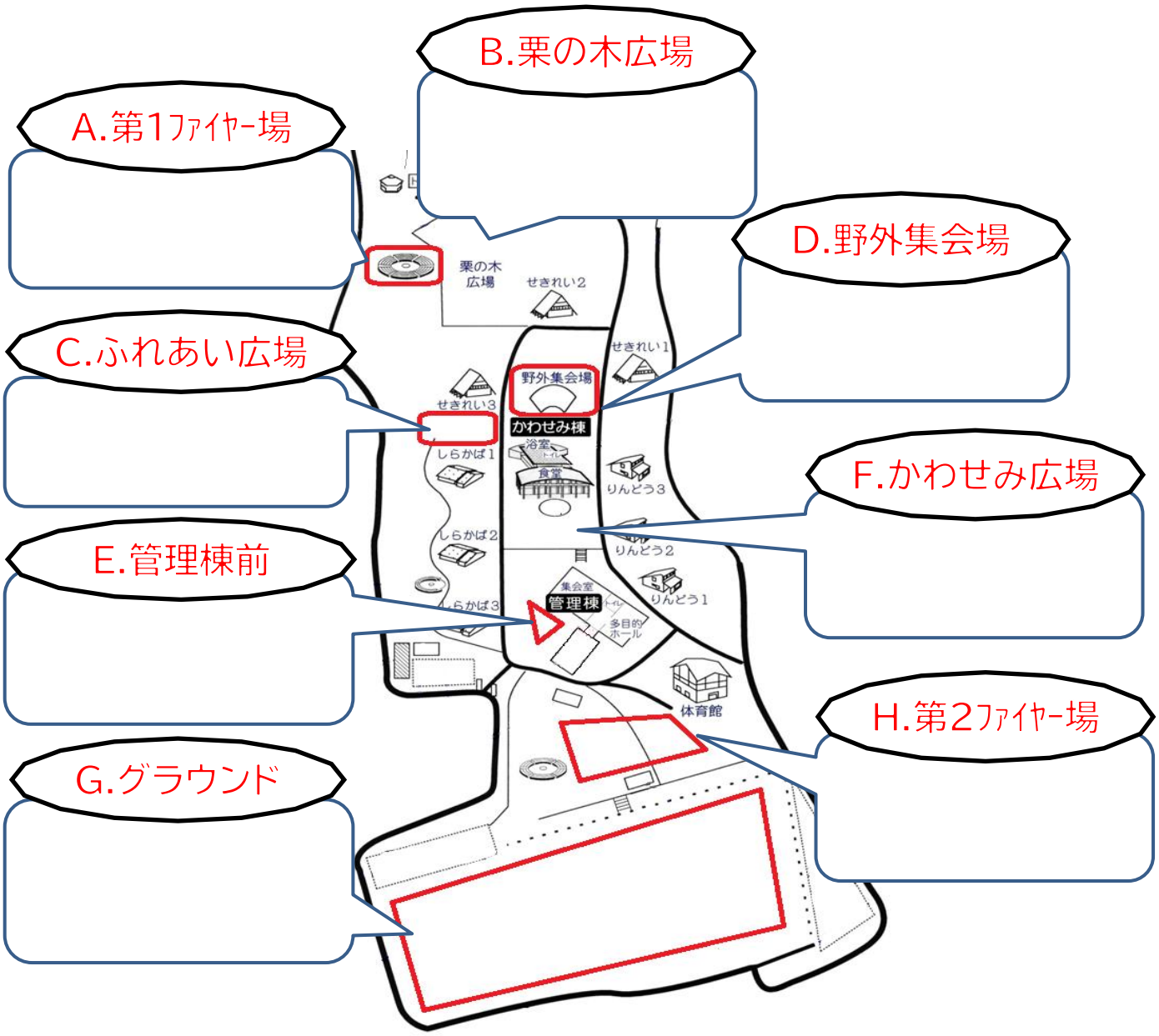
※アイランズは、物品が大きく、持ち運びが大変なので、E 管理棟前でおこなってください。

このアクティビティシートは、愛川ふれあいの村利用者に役立つ活動情報を提供するためのものです。
目的外の使用、WEB 等への転載を禁じます。

©エフィラ愛川ふれあいの村　　指定管理者：東急コミュニティー・国際自然大学校グループ

アドベンチャーラリー 活動希望表 【提出用】

A～F のポイントにアクティビティを設置できます。1 つの場所で、複数のアクティビティを実施する場合は、アクティビティ同士の距離を5～10m程度離しましょう。宿泊するロッジ周辺で実施することもできます。ご相談ください。またいくつかのポイントでは、他の村内プログラムと場所が重複することがありますので、指導者の方は周囲にもご注意ください。



開始日時【　　日　　：　　】　班数【　　班】　編成人数【　　人/班】

村職員補助　☐有　☐無

「有」の場合…

☐全体の見回り

☐ポイントにつく(1 ヵ所のみ)→村職員担当アクティビティ【　　】

このアクティビティシートは、愛川ふれあいの村利用者に役立つ活動情報を提供するためのものです。
目的外の使用、WEB 等への転載を禁じます。

©エフィラ愛川ふれあいの村　　指定管理者：東急コミュニティー・国際自然大学校グループ

アドベンチャーラリー
ルール説明シート

チームで村内のポイントをまわり、与えられた課題をクリアしていこう！
みんなで協力できるかな…！？

＜ルール＞

1．ポイントをどう回るか作戦会議。
2．ポイントでは、始めに「〇〇班です。よろしくお願いします。」
　終わったら「ありがとうございます。」と、元気にあいさつをしよう。
3．他の班との情報交換は禁止。
4．失敗した場合は一度終了。他ポイントにいく事で再チャレンジができるよ。
　（最終ポイントで失敗した場合、時間があれば作戦会議を挟んで再チャレンジ OK）
5．課題がクリアできたら担当のスタッフからサインをもらってね。
6．集合時間になる前に、メンバー全員で集合場所へ戻り、担当の先生に到着報告をしよう。

＜安全上の注意＞

- メンバー全員で行動しよう。
- 移動の際に村外へは行かないように。
- 野生動物（ヘビ・ハチなど）に出会ったら、静かに離れよう。
　見つけた場所を、近くのスタッフへ報告してね。
- ケガや体調不良、トラブルがあったときは、すぐに近くのスタッフに声をかけよう。

このアクティビティシートは、愛川ふれあいの村利用者に役立つ活動情報を提供するためのものです。
目的外の使用、WEB 等への転載を禁じます。
©エフィラ愛川ふれあいの村　　指定管理者：東急コミュニティー・国際自然大学校グループ

＜実施方法＞

１．作戦会議

全体の説明後、どのような順番で回るのかなど、作戦会議をしよう。

＜メモ＞

２．スタート

＿＿＿＿：＿＿＿＿一斉スタート！

３．ゴール

＿＿＿＿：＿＿＿＿までに全員で到着報告をしよう！

ゴールの場所＿＿＿＿＿＿＿＿

担当の先生＿＿＿＿＿＿＿＿

４．ふりかえり

＜メモ＞

このアクティビティシートは、愛川ふれあいの村利用者に役立つ活動情報を提供するためのものです。
目的外の使用、WEB等への転載を禁じます。
©エフィラ愛川ふれあいの村　　指定管理者：東急コミュニティー・国際自然大学校グループ

アドベンチャーラリー
スコアシート（活用例）

1．チームでポイントをまわり、課題をクリアしよう！
2．失敗したら、他のポイントに行けば再チャレンジOK
3．課題がクリアできたら先生からサインをもらおう

集合時間：＿＿＿＿＿＿　集合場所：＿＿＿＿＿＿　班：＿＿＿＿

オール アボード サイン：	Aフレーム サイン：	パイプライン サイン：
ビート5 サイン：	スペシャル カメラマンに写真を撮ってもらおう！ サイン：	リング キャッチ サイン：
グループ ジャグ サイン：	ブランケット ボール サイン：	キャッチ ザ スティック サイン：

このアクティビティシートは、愛川ふれあいの村利用者に役立つ活動情報を提供するためのものです。
目的外の使用、WEB等への転載を禁じます。
©エフィラ愛川ふれあいの村　指定管理者：東急コミュニティー・国際自然大学校グループ

アドベンチャーラリー
スコアシート

1．チームでポイントをまわり、課題をクリアしよう！
2．失敗したら、他のポイントに行けば再チャレンジOK
3．課題がクリアできたら先生からサインをもらおう

集合時間：＿＿＿＿＿＿　集合場所：＿＿＿＿＿＿　班：＿＿＿＿

サイン：	サイン：	サイン：
サイン：	サイン：	サイン：
サイン：	サイン：	サイン：

このアクティビティシートは、愛川ふれあいの村利用者に役立つ活動情報を提供するためのものです。
目的外の使用、WEB等への転載を禁じます。
©エフィラ愛川ふれあいの村　　指定管理者：東急コミュニティー・国際自然大学校グループ