

アドベンチャーラリー 【指導者マニュアル】

1 ねらい

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

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です。

3 対象 小学校高学年以上

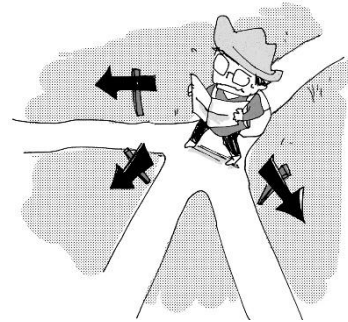
4 時期 通年

5 人数 8～160人程度（1グループ 6人～12人）

6 所要時間 1時間半～

7 準備

- ① 課題を決める。（課題によって同時対応可能数が異なります。）
 - ※1つの課題につき、安全管理のためスタッフを必ず1名つけてください。（複数の課題を担当することもできますが、チャレンジしているグループがある場合、新たにきたグループは待機をさせてください。）
 - ※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。
 - ※すべての課題を実施する必要はありません。
- ② 活動範囲・場所を決める。（雨天時は体育館、集会室、多目的ホールなど）
- ③ 道具を使用する課題の場合は、備品を予め実施する場所においておく。
 - ※道具は管理棟にて、貸出しをしています。



8 実施

<ルール説明>

- ・チームでポイントをまわり、制限時間内により多くの得点を獲得することが目的です。
- ・課題に応じて得点が設定されており、ポイントをどのように回るかはチームの判断にゆだねます。
- ・チャレンジに失敗した場合は一度終了となります。他ポイントに行く事で再チャレンジができます。（最終ポイントで失敗した場合、作戦会議時間5分を挟めば再チャレンジができることとします。）
- ・課題がクリアできたら担当のスタッフ（先生）からサインをもらってください。

<スタート>

- ・スタートの合図でゲームを開始する。
- ・制限時間になったら（全ての課題が解決したら）班全員で集合場所へ戻ってください。
 - ※制限時間や集合場所は各団体が決定してください。
- ・制限時間は1時間半～。全ての課題を行う場合は、班数にもよりますが3時間以上の時間が必要です。

<まとめ>

- ・ふりかえり
 - ※10「指導のポイント・展開のアイデア参照」

<片付け>

- ・スタッフはスコアシートを回収する。
- ・設置した用具の撤収



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。

9 留意点

- ① 移動の際に村外へは行かない。
- ② 野生動物（ヘビ・ハチなど）に出会ってもおどかさない。
- ③ ケガやトラブルがあった時は、すぐに先生やスタッフへ報告すること。

10 指導のポイント・展開のアイデア

- ・班で協力してできたかどうか。
- ・班の中で自分の行動、他の人の行動はどうであったかふりかえる。
- ・用紙（しおり）などに自分のふりかえりを記入し、グループで発表できると良い。
- ・成功できなかった課題については、どうしたら成功できるのかを話し合い出来るようにする。
- ・ふりかえりシートを活用して班で話し合う。

11 スタッフの役割

<課題の安全管理>

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

<スコアシートの記入>

- ・チャレンジが成功した場合、該当欄にサインを記入します。

13 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。
- ・この活動は、参加者主体の活動です。課題の答えやヒントを教えるのは控えてください。また、活動がうまくできていないグループに対して、介入や指導を行うことも禁止です。
- ・グループによってルールを変更したり、差をつけたりせず「公平な」ジャッジをしてください。
- ・できないことを認めてあげたり、意見を肯定的に受け止め、ポジティブな関わりをしてください。
- ・参加者が活動しやすい空間（話しやすいなど）を作ってください。

14 進行例（1時間半）

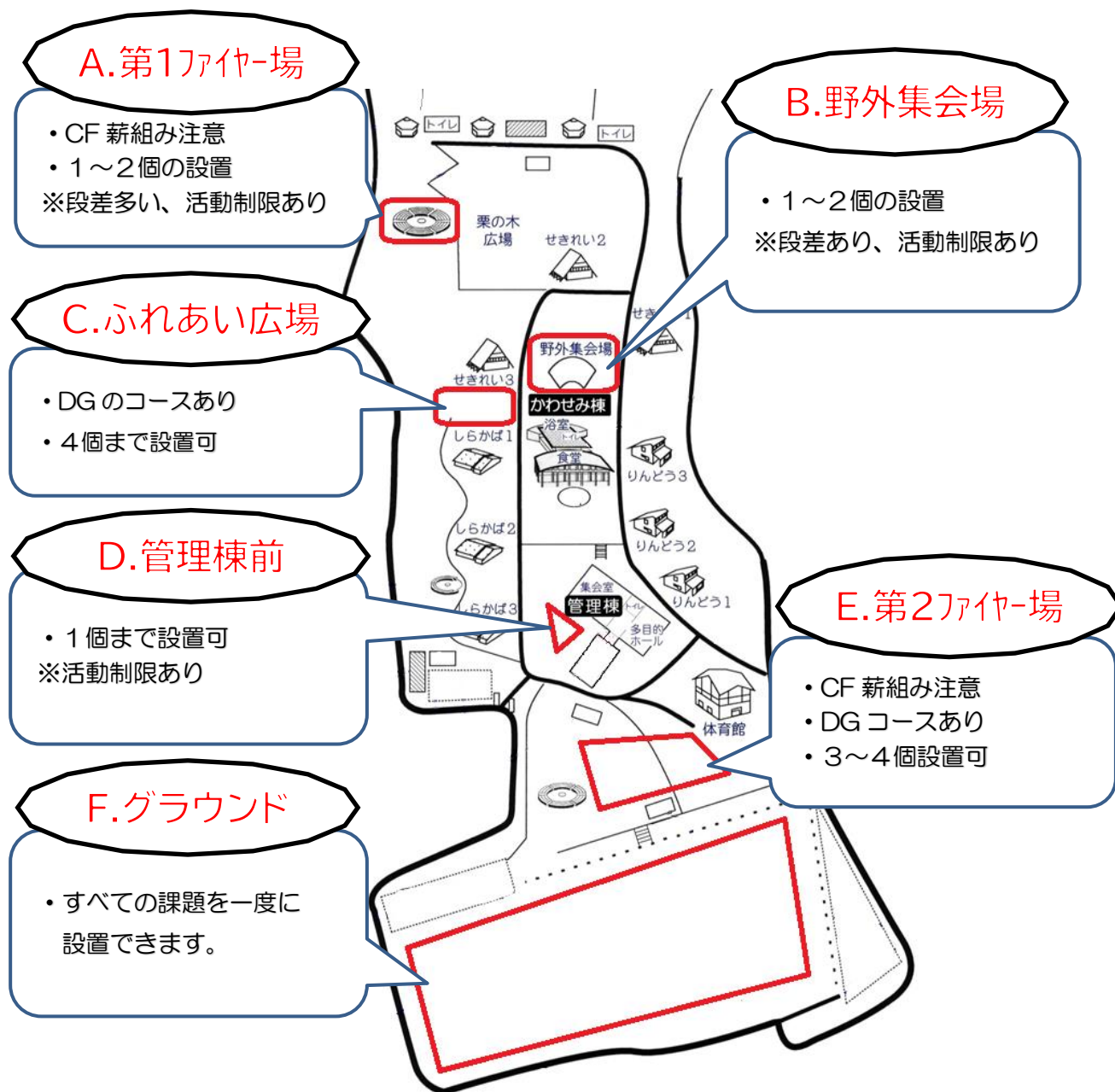
- ・オリエンテーション（5分） … ルール説明、動機付け
- ・作戦会議（10分） …… どの課題から廻るかの話し合い
- ・チャレンジタイム（60分） …… 4個～7個ほどの課題実施
- ・ふりかえり（10分） …… 結果集計
- ・結果発表、まとめ（5分）

アドベンチャーラリー設置可能箇所

行いたい活動を、課題一覧を見て決めます。設置するポイント数に合わせて、必ず必要な場所の確保を行うようにしてください。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。



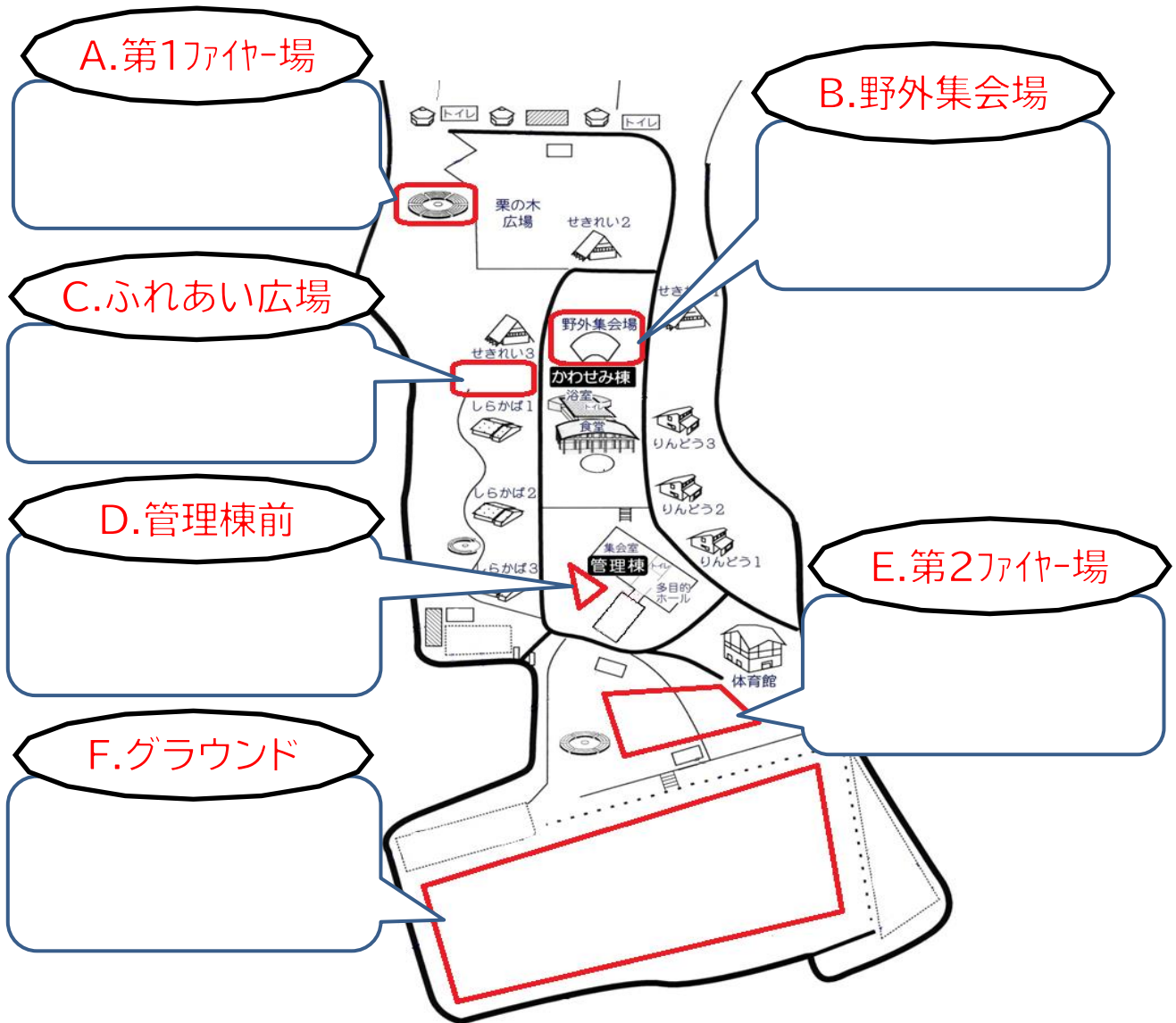
※リングキャッチ、ブランケットボール、キーパンチ、パイプラインは安全上、段差のない広い場所の確保が必要です。A・B・Dの場所は避けてください。

※アイランズは、物品が大きく、持ち運びが大変なので、D 管理棟前で行うことをおすすめします。

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。

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カ所のみ)→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。

アドベンチャーラリー

グループ名：		
スタート時間：	時	分
ゴール 時間：	時	分

班のメンバー：		
かかった時間：	時間	分

<進め方>

1. チームでポイントをまわり、課題を解決しよう。
2. 失敗した場合は、他のポイントに行くことで再チャレンジができます。
最終ポイントで失敗してしまった場合は、作戦会議を5分行った後、再チャレンジができます。
3. 課題がクリアできたら、先生からスコアシートにサインをもらいましょう。

<実施方法>

1. どの順番で回るか、班のみんなで作戦会議を行います。
2. スタート時間を記入してスタートしましょう。
3. 終了、集合の時間を確認しましょう。

集合は、_____時に_____です。

<ルール&安全上の注意>

- ・メンバー全員で移動、行動をしてください。
- ・ポイントでは「〇〇班です。よろしくお願いします。」と元気にあいさつをしましょう。
- ・体調が悪くなったり、ケガをしてしまったら、すぐに近くのスタッフ（先生）に声をかけましょう。
- ・他の班との情報交換は禁止します。

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、課題を解決しよう。
2. 失敗した場合は、他のポイントに行く事で再チャレンジができます。
(最終ポイントで失敗した場合、作戦会議時間5分を挟めば再チャレンジができることとします。)
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： _____

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

_____組 _____班 名前： _____