ウォークラリー 

びわ青少年の家周辺に設定したコースを、コマ地図を頼りに進み、途中にあるチェックポイントの問題を解きながら設定時間を目安にゴールするフィールドゲームです。コースには“カブトムシコース”と“クワガタコース”（カブトムシコースの逆回り）があります。

（１）対象年齢

小学校高学年以上

※グループの過半数が高学年の子であれば、低学年の子の参加も可能です。また、大人の付き添いがあれば、低学年の子だけの実施も可能です。

（２）実施可能人数

各グループ５人から８人で８０人程度（最大１０グループ）

（３）所要時間

各グループの実質歩行時間は１時間程度で、ゲーム全体で１時間３０分～２時間程度

ゲームの準備から当日の進行まで

準　備　（団体の担当者等のやること）

１　【事前】集計表、コマ地図、チェックポイント問題、問題解答、コース見取り図をホームページからダウンロードする

２　【事前】参加者をグループ分けし、回るコースと順番を決める

※カブトムシとクワガタコースの各コース１班ずつ、合計２班同時にスタートします

【事前】集計表にグループ名、設定タイム、到着予定時間を記入する

３　【当日】コース見取り図を参考に、周辺に異常や危険がないかを確認する

４　【当日】バインダー、ゼッケン（不要でも可）をびわ職員から受け取る

５　【直前】コース見取り図を参考に、ルートの班別が難しい場所に引率者を配置する

集合・整列

１　コース途中にトイレがないため、事前に野外トイレ（第一炊事場前）で済ますよう伝える

２　参加者をスタート地点（広場）に集め、人数の確認をする

３　コマ地図と問題用紙を挟んだバインダー、（ゼッケン）を各班に配付する

４　次ページにあるルール説明や注意事項を伝える

開　始

１　グループ行動などルールを徹底させる
※　必要に応じて帽子、水筒、タオルを持って行動させる

集計・結果発表

１　グループの人数を確認した後、問題用紙を回収し、採点する
２　成績発表や表彰等を行う

片付け

１　バインダー、（ゼッケン）をびわ職員に返却する



ルール説明文

※スタートする前のルール説明時に読み上げてください。

○　設定時間を目安にびわ青少年の家周辺に設定したコースを回るゲームです。
○　コースはコマ地図を頼りに進み、途中７個のチェックポイントがあります。
○　チェックポイントにある問題の正解数と設定時間にどれだけ近くゴールできたかで点数が付きます。
○　点数はチェックポイントの問題すべてに正解すると 400 点、設定時間ぴったりにゴールすると 600 点、併せて 1000 点が最高得点となります。
○　ただし、設定時間と１分異なるごとに 10 点が減点されます。
○　なるべく高い点数を目指してください。
○　設定時間は●●分とします　※隠しタイムとする場合は省略
○　スタートは、クワガタコース、カブトムシコースに分かれて、５分ごとに２つの班が同時にスタートします。
○　コマ図は，交差点・分岐点・合流点などの様子を表しています。
○　コマ地図の上が北だとは限りません。
○　丸印が現在地、矢印が進行方向を表しています。
○　地図内の記号は、建造物などを示しています。

【注意事項】
○　迷ったらわかるところまで戻ってから考え直してください。
○　スタートとゴールはこの広場とします。必ず全員そろって行動し、ゴールを宣言してください。
○　足元に注意して、走らないでください。
○　車に十分注意してください。
○　地域の人にあったらあいさつをし、人の土地には入らないようにしてください。
○　一部エリアにイノシシよけの電気柵が設置されていることがあります。