



アドベンチャービンゴ

梵珠少年自然の家

1 活動のねらい

- ・グループで協力しながら活動することで、仲間意識を高めることができます。
- ・自然に親しみながら、課題を解決する楽しさを味わうことができます。
- ・困難なことを克服する喜びやその達成感を味わうことができます。

【教科への対応】 小学校：体育など 中学校：保健体育など

2 活動の概要

起伏にとむ森林コースをサインに従って歩き、13の関門を回りながらビンゴゲームを楽しむ活動です。

- (1)人数 160人以内
- (2)対象 小学校5年生～中学生・高校生
- (3)期間 4月下旬～11月上旬
- (4)時間 3時間（説明30分+活動150分）
- (5)場所 自然の家活動エリア
- (6)経費 無料
- (7)指導 実施方法等について、自然の家職員が説明（直接または間接指導）を行う。



〈つなわたりの様子〉

3 準備物

団体	救急薬品
個人	汗ふきタオル、帽子、軍手、運動しやすい服装
自然の家	鉛筆、カードホルダー、ビブス、指令書、用具一式（輪投げの輪・弓・矢・宝券） スズメバチ用殺虫剤、無線機（8台）

4 引率者の役割分担

役割名	内容
代表責任者	1名。責任者として自然の家に残り、全体の総括、指揮、連絡にあたる。
スタート ・ゴール	1～2名。玄関前SG場から時差式でスタートさせる。ゴールの確認後、採点・集計を行う。
各関門担当者	数名。各関門の用具の設置・回収とともに、安全管理と活動の補助を行う。
パトロール	数名。コースを巡回し、安全と事故防止に努め、緊急時に対応する。

5 活動の流れ

	内 容
説 明 準 備	<ul style="list-style-type: none"> ・ルール、安全管理、服装（長袖・長ズボン・帽子・軍手）について説明 ・スタート順とゴール後の待機場所について確認 ・鉛筆、カードホルダー、ピブス、指令書の貸出、配付 ・「指令書」の裏面ビンゴ表に、1～50の数字を書き入れる。 ※関門担当者はこの間に所定の関門へ移動し、用具等の準備をする。
活 動	<ul style="list-style-type: none"> ・3～5分間隔の時間差でスタート（パトロール係は巡回指導） ※班数が多い場合：前後半同時スタートも可能（前半：①～⑤ 後半：⑥～⑬） ・各関門を回り、指令書にある以下の課題に挑戦する。 <ul style="list-style-type: none"> 関門②・④・⑤・⑥・⑫・⑬…ビンゴ数字を合わせよう。 関門①…『ムカデげた』に挑戦しよう。 関門③…『ジャンボ輪投げ』に挑戦しよう。 関門⑦…「1本橋コース」「よしつね坂コース」のどちらかに分かれて進もう。 関門⑧…班員が全員そろったら進もう。 関門⑨…『つなわたり』に挑戦しよう。 関門⑩…『宝券』をさがしたら『シューティング』に挑戦しよう。 関門⑪…「第0班、ヤッホー」と自然の家に向かってさげぼう。 ・全13関門をクリアしたらゴール ・全員のゴールを確認する。
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・指令書の回収、採点、集計、順位の発表 ・ビンゴの得点がグループの得点となる。 ○数字得点（10点）…ポイントにあるビンゴ数字とビンゴ表の数字で同じものがあれば○印をつける。 ○ライン得点（30点）…○印が縦、横、斜めに一列に並んだとき。 ※「FREE」も10点に数える。 ・ふりかえりと借用物品の返却（無線機は事務室へ返却）

6 実施上の留意点

- ・当日、自然の家職員と引率者全員で、事前確認を行う。（ルール、担当者の役割など）
- ・参加者の健康状態を把握する。

7 安全に実施するためのポイント

- ・急斜面をロープで登り降りするので、軍手を必ず着用させる。
- ・熱中症対策のため、十分な水分補給をさせる。（途中の休憩必須）
- ・危険な動植物（ヘビ・ハチ・ウルシ等）への対処方法について確認する。
- ・待機場所には必ず引率者が常駐し、安全管理を行う。

8 エリア地図

