

# ウォークラリーについて

## ◎はじめに

ウォークラリーは、歩く楽しさをもとにした、野外レクリエーションゲームです。物事を注意深く観察する力を育てる要素があります。使用するコース図は、コマ図で提供されます。コマ図というのは、コース上の交差点や分岐点だけをピックアップして、順序正しく配列した地図です。「目の前の風景は、コマ図と一致しているか。別の場所である可能性はないか？」抽象化された地図は、参加者に判断を迫ります。チームのメンバーみんなで地図を共有することが、大切です。

## ◎方法

- 班ごとに約5分間隔でスタートし、コマ図を元に進む。
- 規定時間との誤差、問題の正解率で順位を決める。
- 規定時間は主催者が設定するが、隠しタイムとしておく場合もある。
- 順コースと逆コースを併用すれば実施時間を短縮できる。
- コース上のチェックポイントには問題があり、それを解きながら先へ進む。問題は、その場に行かなければ答えられないようになっている。
- 観察ゾーンが設定もされているコースもある。問題はゴールに到着してから提示されるため、グループ全員で注意深くそのゾーンを観察しておく必要がある。(問題については引率者が考える。)

### 【道なり直進の原則】

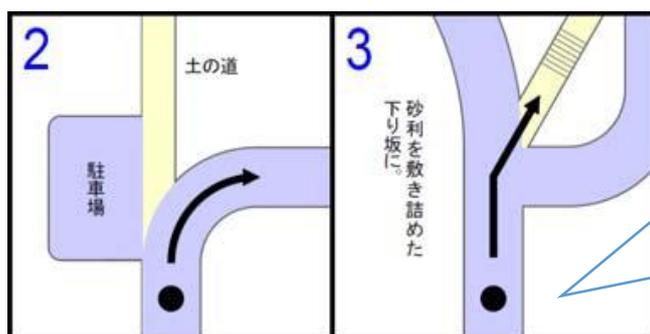
- 交差点があっても、その交差点を直進する場合はコマ図が省略される。
- 分岐点や合流点があっても、本線に沿って道なりに進むときはコマ図が省略される。
- 道路がカーブしているときは、カーブに沿って道なりに進む。

## ◎指導者への留意点

- 指導者・引率者用地図には、「注意を要するポイント」マークがある。
- マークは、“これ以上進むと私有地に入るおそれのあるところ”や“これ以上進んでも迷ったり間違ったりすることの意味が深まりにくいところ”などを表す。指導者人数に余裕のある団体では、これらのポイントに人員配置するとよい。
- 間違いやすい箇所では、参加者が「道を間違えたかも知れない」と思って、来た道をもとに戻ってくることもあることを把握しておく。
- 一般に、進行方向を間違えるときは、上り坂よりも下り坂に間違える傾向がある。

## ◎コース図（コマ図）を使用する上での留意点

- コマ図自体は抽象的なもので、道路幅の差やカーブの度合い、実際の道筋とは必ずしも比例しない。また、広場や建物についても、それがファイヤー場なのか広場なのか、民家なのか公共施設なのか、具体的な区別は記されていない。
- 順コースと逆コースを併用すれば実施時間を短縮できるが、順コースのコマ図を入れ替えて現在地（●）と進行方向（↑）を修正しても逆コースのコマ図にはならない。
- 舗装路は、アスファルトやコンクリートで明るい紫色で示している。
- 非舗装路は、土や草の道で、黄色で示している。



コマ図 2 の矢印の先に進むと、  
コマ図 3 の分岐点がある。  
コマ図 3 の矢印の先に進むと、  
コマ図 4 の分岐点がある。

## ◎活動の流れ（例）

### 1. 準備

- 人数と健康状態の確認をする
- コースは必ず下見を行い、危険箇所等を事前にチェックしておく。
- スタートとゴールは、調整プログラムで指定された場所とする。
- 引率者の配置は計画的に行い、緊急時の連絡方法も確保しておく。

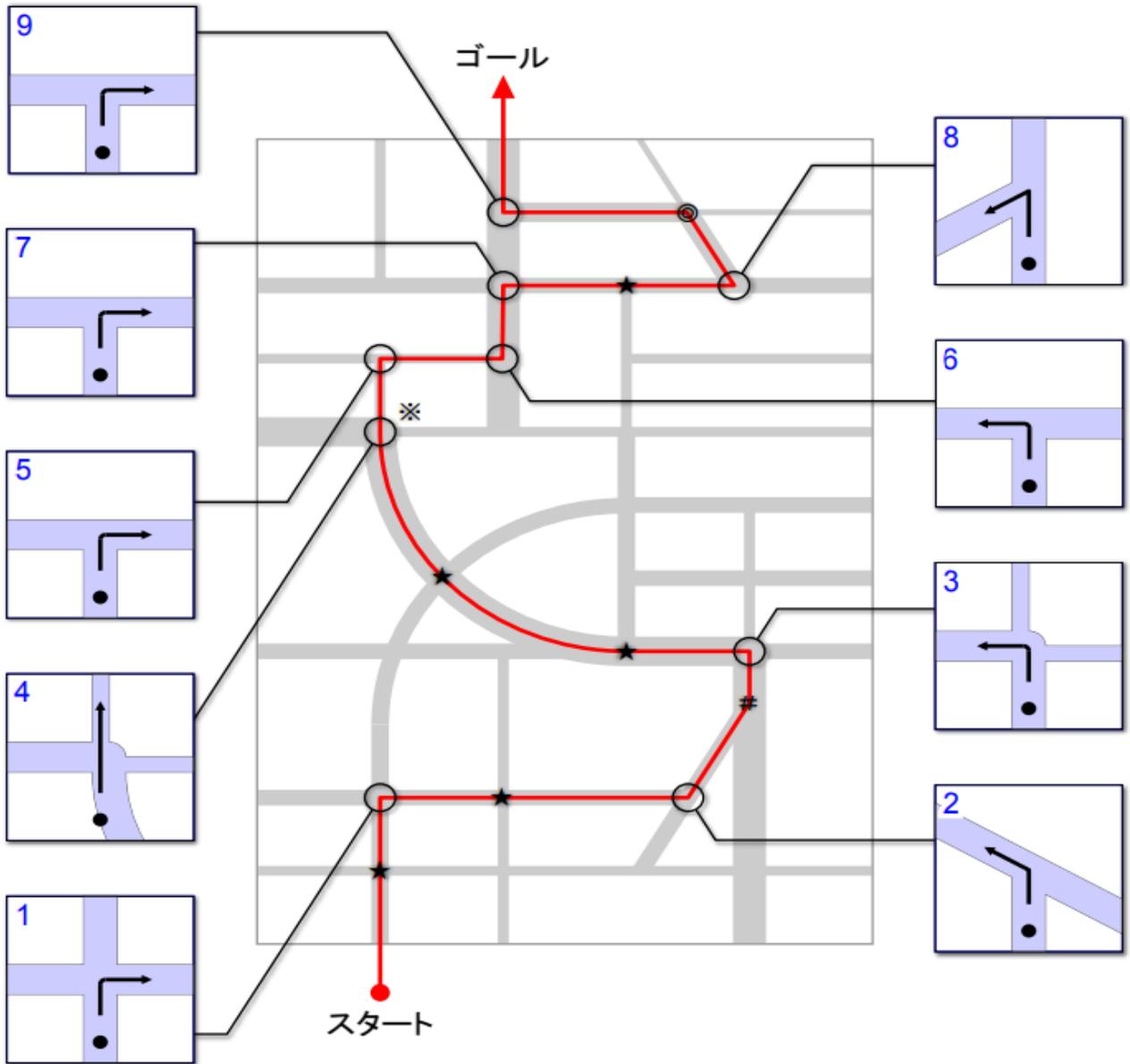
### 2. 進め方

- ウォークラリーの進め方について指導をする。
- 制限時間、採点方法について説明をする。
- ゴールの集合時間、場所の確認をする。
- グループの分割可否など、重要なルールは徹底する。

### 3. まとめ・ふりかえり

- 班ごとに人数と健康状態の確認をする。
- 問題の正解数で加点し規定時間との誤差で減点するなど、採点をする。
- 成績発表と表彰等をする。
- 活動のねらいに沿って振り返りをする。

## コース全体図とコマ図のサンプル



### 【コマ図の見方】

- ★印の交差点では，“道なり直進の原則”によりコマ図が省略される。
- ※印の交差点では，直進するが本線に沿わない道に進むので，コマ図は省略されない。
- #印の合流点では，道なりに進めば自然に本線に合流するのでコマ図は省略される。
- コマ図は，交差点・分岐点・合流点などの様子を表している。
- 「●」印が現在地，「↑」が進行方向を表している。
- コマ図とコマ図の間隔は，すべて一緒ではない。