

愛知こどもの国でのオリエンテーリングミニコースのご利用案内

愛知こどもの国ではオリエンテーリング地図を利用したミニコースを新設しました。オリエンテーリングは地図をみて自分が進むべき道を判断し、行動が正しいことを自らチェックする、という要素を含んでおり、また仲間と協力して課題を達成するといった「生きる力」を育成する楽しい野外プログラムとして有効に活用していただけたと思います。

遠足やグループなどでご来園された時に手軽に楽しんでいただけるよう専用のポイントと地図を整備しております。野外で楽しめる新しいタイプのアトラクションとしてご利用していただければと思います。ここでは、その利用の手引きとヒントを解説いたします。(裏面、専用地図も合わせてご覧ください)

■ミニコースの概要

公園の東側、あさひが丘の芝生広場をスタートとして、10か所に専用のポイントを設置済みです。ポイントには専用のマークを設置済みですので、すぐに楽しむことができます。

また、そのポイントを記載した専用地図を用意しています。電子データも提供しますので、プログラムに合わせて修正し、印刷してご利用していただくことも可能です。これらを利用したプログラム事例を以下に2つ紹介します。



ポイントマーク例



文字 記号

カード等吊るし用穴

■スターオリエンテーリング

②各チームから1～2名が同時にスタート。

③どれかひとつのポイントへ行き文字を写して戻ります。

④次のメンバーとバトンタッチして別のポイントの文字を写してきます。

⑤10か所全部写したら、文字を並べ替えてキーワードができたところでゴール。

①1チームは2～10名程度

■ねらい
誰がどこへどんな順番で行くかチームで協力して作戦を立て、実行します。

■アレンジ
・1回で2か所ずつポイントを回るというルールに変更するとより短時間で実施できます。
・キーワードは既設もありますが、事前にカードを用意し各ポイントに吊るしてもできます。(吊るす用の穴があります) キーワードではなく、正解のヒントとなる文章を使ったり、クロスワードのヒントを用いるのも楽しいです。この場合、全部ポイントを回らなくても、正解が分かった時点でゴールにすることもできます。
例：動物、空は飛ばない、好物はバナナ、、、⇒サル

■スコアオリエンテーリング

②チーム全員一緒に行動し、全チーム同時にスタート。

③10か所のポイントを自由に回り、記号を写してきます。

④制限時間内にゴールします。制限時間は全部回れない15～20分程度が適します。

⑤回れたポイントの番号の合計が得点となります。例：1, 5, 9番を回ったら得点15点。制限時間に遅刻したら1分につき1点減点です。スタートから遠いほど点が高くなるようになっています。

①1チームは2～5名程度

■ねらい
効率よく回るための作戦をチームで協力して立て、また時間を見て途中で作戦変更をします。

■アレンジ
予め得点を記入したカードを各ポイントに吊るしておき、これを持って帰るといったルールにもできます。(吊るす用の穴があります) カードの得点を1番目とそれ以降で差をつければ、得点差ができるため制限時間なしで実施できます。

■指導者の皆さまへのお願い

- ①地図は一人1枚ご用意ください。自分で考える力がつきます。また、年齢が低いなど、地図の読み方に不安がある場合は、最初に一緒に読み合わせを行ってください。広場は黄色、広い歩道は2重線、細い小道は点線です。黒い■は建物です。見通せる建物を利用して地図の向きを合わせる練習をしてください。
- ②行動を起こす前に、少なくとも2通り以上のルートを考え、距離や迷いやすさを比べて考えてもらってください。チームで作戦を話し合う時間をとるのも必要です。
- ③ゴール後は、どこがうまくいかなかったのか、チームで話し合ったりみんなの前で発表してもらおうのもよいでしょう。
- ④ポイントは安全を考慮した場所に設置していますが、天候等で歩道や階段の状況が変化する場合もございます。スタート前に、チェックをお願いします。



オリエンテーリングで楽しもう

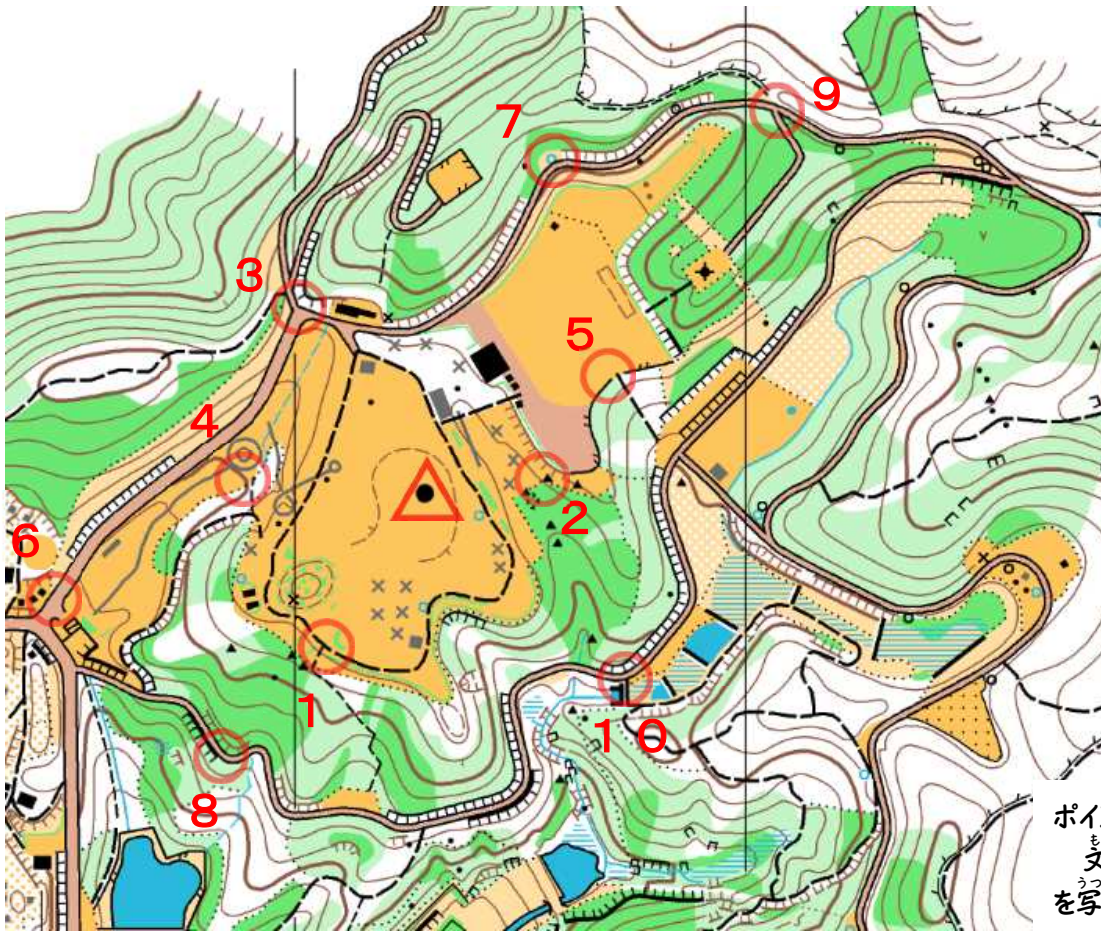
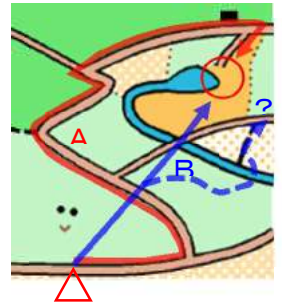
オリエンテーリングって「宝さがし?」、...、ちがうよ。
 地図を見てポイントまでのルートは自分で決めるんだ。
 そしてGo! 迷うか迷わないか、それはキミにかかっている!

地図をみて考えよう。

- ② いまいるのはどこ? : 今いるのは地図のどこかな?
- ② どっちを向いてる? : 道や建物を見て地図の向きを合わせよう。
- ③ ポイントまでどうやっていく? : いろいろなルートを考えよう。



Aのルートは遠回りだけど、道を歩いていけばいいね。
 でも今かれ道をちゃんとチェックしていないと迷うよ。
 Bのルートは近いけど、林や広場を通るとき迷うかも。
 広場の横の池を目指せば迷わないよ。



- 道路、道
- 遊歩道、小道
- さく 高いさく
- 池、プール
- 川、水路 みぞ
- 遊具
- コンクリート
- 岩がけ 土がけ
- 岩 岩石地
- 等高線
- タワー
- 建 物
- 街路灯 水道
- 植え込み
- 広場 空き地
- キャンプ場など
- 駐車場
- 走行可能
- 歩行可能
- 通行困難

2
か ☘

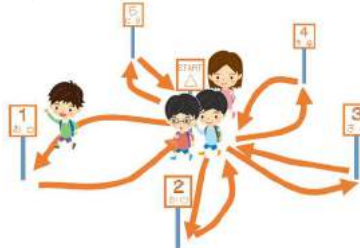
ポイントのマーク
 文字「か」、記号「☘」
 を写してきてね

ポイント番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
文字 (もじ)										
記号 (☘)										

楽しみ方のルール 地図の真ん中にある△印がスタートです。○印の真ん中にマークがあります。

■スターオリエンテーリング

■スコアオリエンテーリング



まず1人(2人)が好きなポイントへ行き文字を写してきてね。
 チームでバトンタッチしながら10か所全部の文字を写したら
 並べかえてキーワードがわかったらゴール!

チーム全員で、10か所のポイントを自由に回り記号を写してきてね。
 回ったポイント番号の合計が得点です。でも制限時間に遅れたら1分
 につき1点減点だよ。