

愛知県野外教育センターオリエンテーリングコースのご利用案内

愛知県野外教育センターではオリエンテーリングを利用して野外プログラムいつでも楽しめる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います。またチームで協力して課題を達成するという「生きる力」を育成できる楽しい野外レクリエーションとして有効に活用していただけます。

遠足やグループなどでご来所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準備しておりますので、事前準備なしでご利用いただくことができます。

ここでは、その利用の手引きとヒントを解説いたします。

ポイントマーク例



■ミニコースの概要

所内 10 か所に専用のポイントを設けました。ポイントには右図の専用のマークを設置済みです。(位置は地図参照)

これらポイントを利用した各種プログラムを用意しております。

これを利用した基本的なプログラム事例を以下に2つ紹介します。またオプションで楽しめるプログラムもご用意しております。

■スターオリエンテーリング

① 1 チームは 2~10 名程度
複数チームの対抗戦です。

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。

⑤ 10 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。

■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。他のチームの状況を知ることができるため、競う楽しさが加わります。

■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

① 1 チームは 2~5 名程度
複数チームの対抗戦です。

② チーム全員一緒
に行動し、全チーム
同時にスタート。

③ 10 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 30
~40 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。

■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、また時間をみ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 距離や登る距離などを比べよう回るか作戦をチームで話し合う時間をとるのも有効です。
- 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。また、適宜スタッフ配置や巡回でより安全に実施できます。

企画：愛知県野外教育センター 監修：(特非) 愛知県オリエンテーリング協会



オリエンテーリングで楽しもう

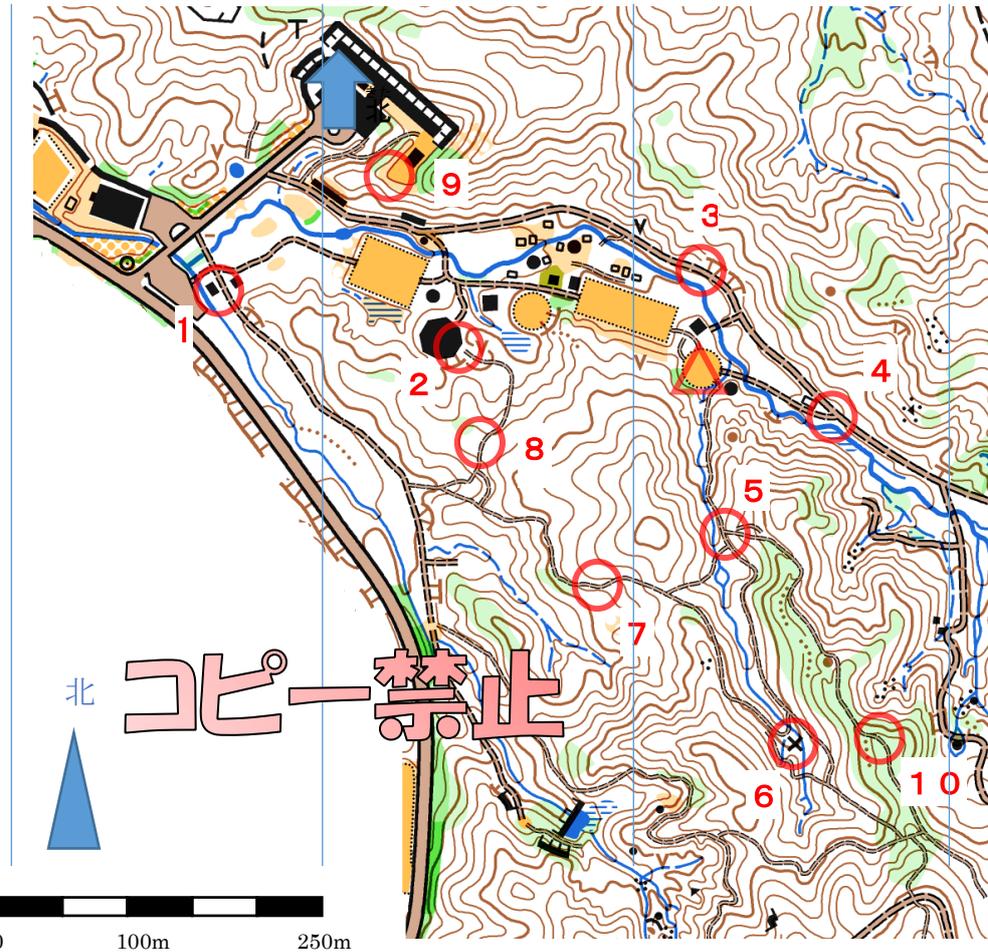
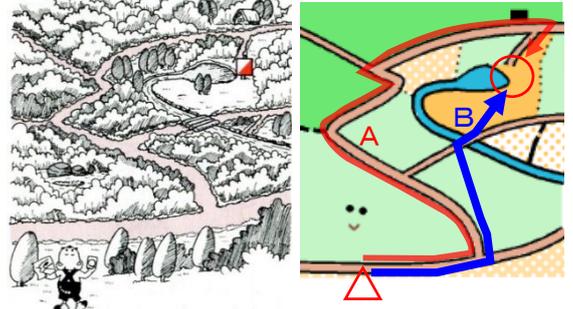
オリエンテーリングって「^{たから}宝さがし?」、..ちがうよ。
^{ちず}地図を見てポイントまでのルートは自分で決めるんだ。
 そしてGo! ^{まよ}迷うか迷わないか、それはキミにかかっている!

^{ちず}地図をみて考えよう。

- ①いまいるのはどこ?:今いるのは^{ちず}地図のどこかな?
- ②どっちを向いて?:^{みち}道や^{たてもの}建物を見て^{ちず}地図の向きをあわせよう。
- ③ポイントまでどうやっていく?:いろいろな^{かんが}ルートを考えよう。



Aのルートは^{とまわり}遠回りだけど、^{みち}道を歩いていけばいいね。
 でも^{わか}分かれ道^ををちゃんと^{チェック}チェックしていないと^{まよ}迷うよ。
 Bのルートは^{ちか}近いけど、^{はやし}林や^{ひろば}広場を通るとき^{まよ}迷うかも。
^{ひろば}広場の横の池を^{目指}目指せば^{まよ}迷わないよ。(右図)



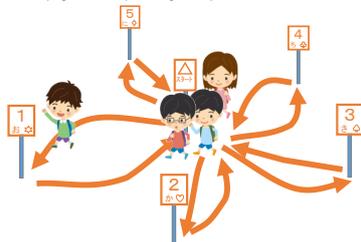
- 道路/細い道
- 建物/駐車場
- 広場/空地
- がけ/岩
- 池/川
- こぶ/みぞ
- 穴/土がけ
- 等高線
- 記念碑
- やぶ

リーダーの指示で
 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 (♣)										

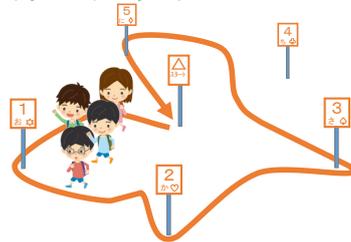
楽しみ方のルール: 地図の真ん中にある△がスタートです。○の真ん中にマークがあります。文字は並べ替えるとキーワードになります。

■スター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!

■スコアオリエンテーリング



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。

オプション1：クロスワードオリエンテーリング

概要：ポイントを巡りながら、クロスワードを完成させてキーワードを揃えます。
スターオリエンテーリングまたはスコアオリエンテーリングの変形型です。
クロスワードのタテヨコの各ヒントが各ポイントに掲示されます。

ポイント：各ポイントにヒントが記載済みです。

地図：クロスワードオリエンテーリング専用の地図を使います。

ねらい：すべてのポイントをまわらなくても、キーワードがわかればゴールとすることで、
どの順番にポイントをまわるとより速くキーワードが類推できるかも作戦に反映します。
概ね、小学校4年生くらいから、大人まで楽しめます。

オプション2：地図読みオリエンテーリング

概要：各ポイントを指定された順番に巡り、各ポイントでクイズを解きながら地図を読むスキルを
上げます。地図からルートを決めることや、縮尺や等高線などの知識を学習します。
コンパスは使いません。

ポイント：各ポイントに地図クイズを記載済みです。

地図：地図読みオリエンテーリング専用の地図を使います。

ゴール後正解表と解説を渡します。

ねらい：地図を読んで情報を集め、判断するポイントをクイズから学ぶ学習スタイルです。
概ね小学校4年生くらいから、大人まで楽しめます。

オプション3：謎解きオリエンテーリング

概要：各ポイントで謎を解きながら、キーワード（お宝）を探します。

ポイント：設置済みのポイントの上に、「謎解き」クイズを運営者が設置します。（クリップで留める）
設置済みの番号とは異なる番号になります。

地図：謎解きオリエンテーリング専用の地図を使います。

ただし、すべての謎の位置は示されていません。

謎をといていくと、隠れたポイントがわかるようになっています。

ねらい：謎解きの楽しさとオリエンテーリングの地図読みを組み合わせています。
キーワードにたどり着くには、謎解きだけでなく、地図を読む力も必要とされます。
概ね小学校4年生くらいから楽しめます。大人も十分に楽しめます。