

26		ポイントさがし ～地図で、巣箱の形のポイントを探す～	
主なねらい ◎自然とのふれ合いを深める ◎グループで協力する ◎地図を読む	適 期	4～10月	
	所要時間	半日（時間を決めて実施も可能）	
	対 象	小学校高学年～	
準備物	学校・団体	自然の家	
	鉛筆、野外活動のできる服装、 (必要に応じて時計)	○グループ用：地図、チェックカード、 ゼッケン ○指導者用：解答表、記録表、 トランシーバー	



巣箱型のポイント

### 1 ゲームの説明

- ・ポイントさがしの「ポイント」は、木に縛り付けてある、紅白の巣箱です。
- ・地図を頼りにポイントをさがし、ポイントに書いてあるアルファベットを地図番号と同じチェックカードの番号欄に記入します。  
(ポイントは全部で20個あります。)

### 2 ゲームの約束 (以下は例です。団体にルールを工夫することも可能です。)

#### (1) 失格する場合

- ・合計点が50点未満の場合
- ・出発から2時間（または2時間30分）を経過してもゴールしない場合
- ・グループ行動をせず、個々に活動した場合

#### (2) 得点について

[標準]

- ・1ポイント=5点 全部のポイントが正解すると100点です。(5点×20個)

《ボーナス オプション》

- ・100点満点の得点のほかに、さらに団体に指定したポイント（さがす難易度の高い場所1つ）を100点として設定し、その場所を1グループしか探せなかったら、100点そのままを加点し、2グループだと50点（100÷2）、3グループだと33点（100÷3）というように、1つのポイントをさがしだしたグループ数で割ったものをボーナスとして加点する方法もあります。

#### (3) 時間について

- ・制限時間は、2時間または、参加者の実態により2時間30分です。早く帰ることも大切ですが、自然やゲームを楽しむことも大切です。
- ・急げば1時間30分程度で、全ポイントをさがし出してゴールすることもできます。
- ・時間が足りないときは、全部のポイントをさがす必要はありません。

(4) グループ行動

- ・グループ全員で行動しながら、ポイントをさがします。
- ・ポイントをさがし出しても、他のグループに気づかれないように！
- ・具合の悪い人が出たら、ゲームを中止して連絡し、指示を待ちます。

(5) スタート・ゴールの方法

- ・一斉スタートの場合は、全員で「出発」の合図を待ちます。
- ・グループスタートの場合は、「出発時刻」の確認が必要です。
- ・ゴールしたら、「チェックカード」を記録係に出します。
- ・グループで使用した用具を、指示に従って指導者に返納します。
- ・指導者は、貸し出し用具を整えたくえで事務室へ返納してください。

(6) その他

- ・地図の赤丸は、周辺 20メートルの範囲を示します。ポイントは赤丸付近の道の近くにあります。
- ・グループに1台の時計があると、時間を見ながら行動できます。
- ・必要に応じ指導者がチェックポイント（地図上のストップマークの場所）に立つことも考えてください。

5 ポイント探し用地図

