

30 館内オリエンテーリング		～雨天時のプログラムとして、本館でできるオリエンテーリング～	
主なねらい ◎友とのきずなを強める ◎グループで協力する		適 期	通年
		所要時間	2時間
		対 象	小学校高学年～
準備物	学校・団体	自然の家	
	鉛筆、セロテープ、（必要に応じて時計）	○グループ用：館内地図、ゼッケン、 チェックカード ○指導者用：マスターマップ用館内地図、 チェックカード（解答用）、 ポイントマーク（16または25）、 記録表、賞状	

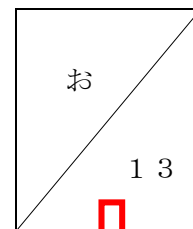
1 ゲームの説明

(1) ゲームを始める前に

- ・館内オリエンテーリングのポイントマークは、右図のような一辺2cmの正方形です。指導者が使用可能な場所を所員と相談した後、指導者の方でポイントマークを設置します。その際、地図上にポイント番号を記入しながらマスターマップを完成させます。

【準備に30分～1時間ぐらいかかります。】

- ・テープではがれそうな壁には、ポイントマークを絶対にはらないでください。
- ・16ポイント用と25ポイント用の2種類があります。



(2) 進め方について

- ・各班の地図には、入っては行けない部屋・場所を写しとります。また、その地図を頼りに、ポイントマークをさがします。見つけにくい場合には、ポイントマークがある場所を地図に写して探すことも良いでしょう。（参加者にあわせて指導者は考慮してください。）
- ・ポイントマークに書いてあるひらがな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

(3) スタート、ゴールの方法について

- ・グループスタートで、時間差をつけて出発します。（一斉スタートの場合は、マスターマップを使わず、ポイントを印刷したマップを配ります。）
- ・ゴールしたら、チェックカードを記録係に出します。
- ・スタート、ゴールの場所は、所員と相談してください。

(4) 時間について

- ・制限時間は、1時間30分（16ポイント用は1時間）が標準です。
- ・制限時間内ですと減点はありませんが、時間をオーバーすると、1分につき3点の減点となります。（持ち点→25ポイント用は25点、16ポイント用は20点）

(5) 得点について

- ・25ポイント用の得点は、1つ3点《3点×25＝75点》です。
 （16ポイント用は1つ5点《5点×16＝80点》とします。）
- ・ビンゴボーナス得点や反則きっぷの設定も可能です。