



# アドベンチャービンゴ

## 梵珠少年自然の家

### 1 活動のねらい

- ・グループで協力しながら活動することで、仲間意識を高めることができます。
- ・自然に親しみながら、課題を解決する楽しさを味わうことができます。
- ・困難なことを克服する喜びやその達成感を味わうことができます。

### 2 活動の概要

起伏にとむ森林コースをサインに従って歩き、13の関門を回りながらビンゴゲームを楽しむ活動です。



<綱渡り>

- (1)人数 120人以内（1グループ5～8人）
- (2)対象 小学校5年生～中学生・高校生
- (3)期間 4月下旬～11月上旬
- (4)時間 3時間（説明30分+活動150分）
- (5)場所 自然の家活動エリア
- (6)経費 無料
- (7)指導 依頼のある場合、ルール等について、自然の家職員が説明を行う。

### 3 準備物

団体	救急薬品
個人	汗ふきタオル、帽子、軍手、運動しやすい服装
自然の家	鉛筆、カードホルダー、ビブス、指令書、用具一式、無線機（8台）

### 4 引率者の役割分担

役割名	内容
代表責任者	1名。責任者として自然の家に残り、全体の総括、指揮、連絡にあたる。
スタート・ゴール	1～2名。玄関前SG場から時差式でスタートさせる。ゴールの確認後、採点・集計を行う。
各関門担当者	数名。各関門の用具の設置・回収とともに、安全管理と活動の補助を行う。
パトロール	数名。コースを巡回し、安全と事故防止に努め、緊急時に対応する。

## 5 活動の流れ

	内 容
説 明 準 備	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルール、安全管理、服装（長袖・長ズボン・帽子・軍手）について説明</li> <li>・スタート順とゴール後の待機場所について確認</li> <li>・鉛筆、カードホルダー、ピブス、指令書の貸出、配付</li> <li>・「指令書」の裏面ビンゴ表に、1～50の数字を書き入れる。</li> </ul> ※関門担当者はこの間に所定の関門へ移動し、用具等の準備をする。
活 動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・3～5分間隔の時間差でスタート（パトロール係は巡回指導）</li> <li>※班数が多い場合：前後半同時スタートも可能</li> <li>・各関門を回り、指令書にある課題に挑戦する。</li> <li>（前半コース） 1→2→3→4→5→<b>休憩</b></li> <li>（後半コース） 6→7→8→9→10→11→12→13→<b>ゴール</b></li> <li>※後半コース関門7からの分岐路は、「一本橋コース」「よしつねざかコース」のどちらかを進むか各自選択し、関門8で合流する。ただし、1人にはしない（ならない）。</li> <li>・全13関門をクリアしたらゴール</li> <li>・全員のゴールを確認する。</li> </ul>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・指令書の回収、採点、集計、順位の発表</li> <li>・ビンゴの得点がグループの得点となる。</li> <li>○数字得点（10点）……ポイントにあるビンゴ数字とビンゴ表の数字で同じものがあれば○印をつける。</li> <li>○ライン得点（30点）…○印が縦、横、斜めに一列に並んだとき。</li> <li>※「FREE」も10点に数える。</li> <li>・ふりかえり</li> <li>・借用物品を返却（無線機は事務室へ返却）</li> </ul>

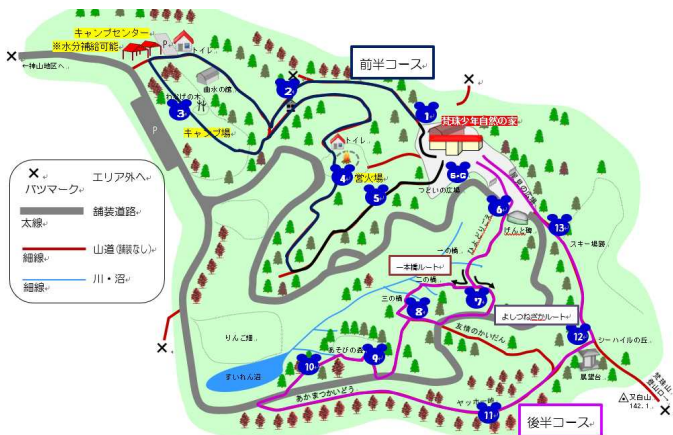
## 6 実施上の留意点

- ・当日、自然の家職員と引率者全員で、事前確認を行う。（ルール、担当者の役割など）
- ・参加者の健康状態を把握する。

## 7 安全に実施するためのポイント

- ・急斜面をロープで登り降りするので、軍手を必ず着用させる。
- ・熱中症対策のため、十分な水分補給をさせる。（途中の休憩必須）
- ・危険な動植物（ヘビ・ハチ・ウルシ）への対処方法について確認する。
- ・待機場所には必ず引率者が常駐し、安全管理を行う。

## 8 エリア地図



### 【改訂ポイント】

- ・クライミングネットの老朽化による使用終了に伴い、ルートを短縮しました。
- ・関門の新1番に丸太渡りを新設しました。