



暗闇ビンゴ

梵珠少年自然の家

1 活動のねらい

- 夜の自然について興味・関心を高めることができます。
- 夜のコースを歩く中で注意力や判断力を高めることができます。
- グループで取り組むことによって仲間意識を高めることができます。

【教科への対応】 小学校：体育など 中学校：保健体育など

2 活動の概要

「夜」の活動エリアをグループ毎にクイズとビンゴを楽しみながら歩き、ふだん経験することの少ない夜の自然を感じる活動です。



- (1) 人数 160人以内
- (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 1.5時間（説明20分＋活動70分）
- (5) 場所 自然の家活動エリア
- (6) 経費 無料
- (7) 指導 実施方法等について、自然の家職員が説明（直接または間接指導）を行う。

3 準備物

団体	救急薬品
個人	夜の野外活動にふさわしい服装（必要に応じて、虫除けスプレー等）
自然の家	鉛筆、カードホルダー、ビブス、ビンゴカード、懐中電灯、用具一式 タブレット端末、クマ鈴、クマ撃退スプレー、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。スタートとゴールの確認。採点と集計を行う。
ポイント担当者	3名。各ポイントに立ち、安全と事故防止に努め、緊急時に対応する。
関門担当者	1名。関門カードとランタンの設置・回収を行う。

5 活動の流れ

	内 容
説 明 準 備	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・スタート順とゴール後の待機場所について確認 ・鉛筆、カードホルダー、ピブス、ビンゴカード、懐中電灯の貸出、配付 ・グループ毎に、ビンゴカードの裏面に、ビンゴ数字1～100を書き入れる。 ※関門担当者は、この間に関門カードとランタンを設置する。ポイント担当者は配置につく。
活 動	<ul style="list-style-type: none"> ・3～5分間隔の時間差でスタート ※待ち時間に、星見の広場で星座アプリを使った星空観察を行うことも可能です。 ・各関門を回り、ビンゴ数字を確認し、クイズを解答する。 ・全10関門をクリアしたらゴール ・全員のゴールを確認する。 ※関門担当者は、関門カードとランタンを回収する。
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・ビンゴカードの回収、採点、集計、順位の発表 ・ビンゴの得点及びクイズ得点がグループの総合点となる。 ○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。 ○ライン得点（30点）…○印が縦、横、斜めに一列に並んだとき。 ○クイズ得点（10点）…1問10点×10問 ※「FREE」も10点に数える。 ・ふりかえり ・借用物品を返却（無線機は事務室へ返却）

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、関門設置など）
- ・夜の活動になるので、指導者は可能な限り活動エリアのポイントに配置する。少人数の指導者での活動であっても、スタート・ゴール、ポイント1～3合計4ヶ所は必須。
- ・関門カードとランタンの設置及び回収は、活動団体が行う。
- ・スタートの順番が来るまで、静かに夜の自然に溶け込んで待つようにする。
- ・虫除けスプレーは館外で使用させる。
- ・五感で夜の自然を感じられるようにするため、できるだけ大声は出さないようにする。

7 安全に実施するためのポイント

- ・足もとには十分注意して歩き、絶対に走らない。
- ・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】
スタートの待ち時間の流れに活動を一部追加した。