



# QRゲーム

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により、仲間意識を高めます。
- ・タブレット端末を野外で使うことにより、端末の便利さや身近さを味わいます。

【教科への対応】 小学校：体育など 中学校：保健体育など

【組合せ可能な活動プログラム】 屋内プログラムなど

## 2 活動の概要

東・西の2コースから、実施するコースを選択し、それぞれ5カ所のCP(チェックポイント)の指令をQRコードから読み取り、グループで解決していくゲームです。

(1)人数 160人以内

※一度に実施できるのは80人程度のため、他のプログラムと組み合わせて実施することが望ましい。

(2)対象 小学5年生～中学生・高校生

(3)期間 4月下旬～11月上旬

(4)時間 1.5～3時間

(説明・準備30分+活動60～120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	汗ふきタオル、帽子、軍手、運動しやすい服装
自然の家	タブレット端末、メモカード、鉛筆、マップ、ピプス、宝箱(金貨や宝石入り)スズメバチ用殺虫剤、クマ鈴、クマ撃退スプレー、無線機(8台まで)

## 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。
コース内	2～3名程度。コースを間違えそうなところに配置する。各グループ通過後は、無線で本部に連絡する。
パトロール	必要に応じて数名。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>・タブレット端末、メモカード、鉛筆、マップ、クリップボード、ピブスの配付</li> <li>※CP担当者はこの間に所定の場所へ移動し、無線のチェック等をする。</li> <li>※宝物については自然の家職員があらかじめ設置する。</li> </ul>
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：東・西コース同時スタートも可能。</li> <li>※2回（東・西コース）やるので、出発の順番を変えることが望ましい。</li> <li>・各CPを回り、タブレット端末で QR コードから指令を読み取り、写真を撮ったり、「宝物ヒントワード」をメモしたりする。</li> <li>・CP5カ所を回り終わったら、本部（ゴール）担当者に写真を見せて採点してもらう。</li> <li>※担当者は各写真を10点満点（合計50点満点）で採点する。</li> <li>・宝物ヒントワードを元に宝探しをする。</li> <li>※宝物を見つけても他の班にばれないよう、大きな声で喜んだり騒いだりしないようにする。</li> <li>※どうしても宝物を見つけられないでいる班には、ヒント等を与える。</li> <li>・宝箱を1つだけ選んで本部（ゴール）担当者に鍵を開けてもらい、中の宝物の得点を計算する。</li> <li>※宝箱の中身によって得点が違う（宝石20P、金貨10P、銀貨5P、石や木0点）ので、その得点を集計させて、カードに記入する。</li> </ul>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メモカードの回収、採点、集計、順位の発表など</li> <li>※各班で、得点を集計させて順位を決める。</li> <li>・ふりかえり、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

- ・急斜面をロープに伝って登り降りするので、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。（途中の水分補給必須）
- ・危険な動植物（ヘビ、ハチ、ウルシ等）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

