



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、クリップボード、ピプス宝箱(金貨や宝石入り)、スズメバチ用殺虫剤、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	・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 ・タブレット端末、メモカード、鉛筆、マップ、クリップボード、ビブスの配付 ※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。 ※宝物については自然の家職員があらかじめ設置する。
活 動	・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） ※班数が多い場合：東・西コース同時スタートも可能。 ※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。 ・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。 ・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。 ※担当者は各写真を10点満点（合計50点満点）で採点する。 ・宝物ヒントワードを元に宝探しをする。 ※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。 ※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。 ・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。 ※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。
まとめ	・メモカードの回収、採点、集計、順位の発表など ※各班で、得点を集計させて順位を決める。 ・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

- ・右図参照

【改訂ポイント】
マップを見直し、
CPの位置をわかりやすく記した。

