

スコアオリエンテーリング（OL）

期待される活動の効果

思考力	判断力	表現力	コミュニケーション能力	体力	生命尊重	感謝する心	知識・技能	協調性	主体性	問題解決能力	課題発見能力
	○		○	○				○		○	
対象・人数				コース				時期			
小学生以上 各班3～5名程度				青年の家周辺：4時間程度 チェックポイント 4～6ヶ所				通年			

活動の概要

概要：天草青年の家周辺の山野に設置したポスト（各ポストでポイントが異なる）を決められた時間内にできるだけ多く発見し、ポイントの合計点で争う

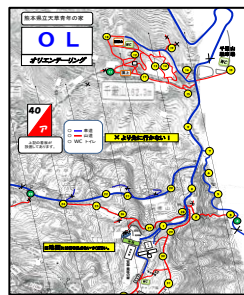


ポスト

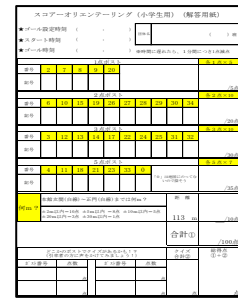


コンパス

（中学生以上）



地図



解答用紙

天草青年の家で準備できるもの

- 地図 ○コンパス（有・無）○無線機
- スコアカード ○バインダー

利用者で準備していただくもの

- 活動に適した服装 ○飲料水 ○帽子 ○時計
- タオル ○軍手 ○筆記用具 ○救急用品

留意点

- 車道では、道路の端を歩いてください。
- スズメバチ等、危険生物を見かけた場合は、その場から離れてください。
- グループ活動のため、単独行動はしないでください。
- 天候・山道の状況により、コースを変更する場合があります。

おすすめポイント

- 班活動の中でも、協力を必要とする場面が多いため、チームワークを高めることができます。
- 広範囲での活動となるため、体力増強を図ることができ、ゴールした時の達成感も味わえます。

活動のバリエーション

- 全ポストを早く探す→出発前にグループで道順を話し合います。
- 地図上で表示されてないポストを探す→コンパスを利用します（中学生以上）。

活 動 内 容 (手 順)

所要時間	項 目	内 容	
事前	事前打ち合わせ 準備物の確認	○コース等の打ち合わせ ○チェックポイントの確認（クイズの有無） ○活動班の確認 ○活動前に態度決定 ※利用者体調・天候状況など ○野外活動に適した服装の確認 ○水分補給関係の準備物の確認 ○必要に応じて無線機を使用	
10分 コンパス (+ 15分)	説明 目的の確認	○活動の流れを説明 ・コース ・地図の見方 ・注意事項など ○役割分担 ※グループ内の役割を決めます ○引率者とのチェックポイントを確認し移動 ○目的、目標の確認 ※コンパス利用時＝使い方説明 15分 ○準備運動	見通し
90分 ～ 120分	活動	○スタート前に、班で作戦会議 ○常に自分たちの現在地を地図上で確認 ○次に探すポイントへのルートを相談 ※チェックポイントに待機してる引率者を見かけた場合は 声をかけてください。 ○定期的に休憩・トイレの時間を取り、健康観察 ○ゴール後にゴール時間の記入と別紙資料で採点 ○整理運動	共通体験
10分	まとめ	○道具の返却 ○人数確認・健康観察 ○目的が達成されたか確認 ・各班の得点発表を引率者または班長が発表 ・引率の方の講評 ○次の活動の準備	ふりかえり

熊本県立天草青年の家

OL

コンパス使用

スコアオリエンテーリング



⑧⑬⑰⑲⑳㉓㉔の
ポストには青色で
角度が書かれて
ます。

- — 車道
- — 山道
- WC トイレ

×より先に行かない!

磁北線
地図の上
が北
になります。

せんがんざん
千巖山 162.3m
青年の家～千巖山頂上まで約1km

千巖山
駐車場
WC

天草青年の家
本館
食堂
体育館
キャンプ場
WC
炊飯棟
お風呂

この地図は返却をお願いします。

熊本県立天草青年の家
TEL0969-56-1650

千元の森岳方面

次郎丸嶽方面



《スコアオリエンテーリング》

1 概要

スコアオリエンテーリングは、グループで地図を用いて青年の家周辺に設置したポストを所定の時間内にどれだけ多く探し出せるかを競います。ポストには1点～6点の差があり、得点の総合計によって順位を決めるためグループ内の協力・作戦が試される野外活動です。

2 目的

- (1) 自然に触れ、自然の素晴らしさを実感し、自然環境保護の精神を養う。
- (2) 長い距離、勾配のある山野を歩くことにより、体力増強と忍耐力を養う。
- (3) グループ行動を通して、責任感・協調性・自制心・勇気と決断力等を養う。
- (4) 全ての状況を判断して、効率よくポストを探すことにより、観察力・注意力・判断力を養う。

3 準備物

- (1) 服装:筆記用具、長袖、長ズボン、帽子、軍手、タオル、運動靴、飲料水、時計(個人、団体に準備)
地図のコピー:1人に1枚または2人1枚 白黒可(団体、個人で準備)
- (2) 携行品:地図、スコアカード、バインダ、コンパス<当日青年の家より配布>

4 注意事項

- (1) 必ずグループで行動する(遅い人のペースに合わせる)。
- (2) 車道は必ず端を歩く(広がって歩かない)。
- (3) 民家の近くを通るときは大声を出さない。
- (4) ハチ、ヘビ、イノシシがいた場合は、その場から静かに離れる。
- (5) 活動中に弁当を食べた場合は、容器や残飯は必ず持ち帰る。
- (6) 活動中、体調が悪くなった場合は引率者または青年の家職員に伝える。
- (7) 事故が起こったときは、近くの人(住民でもかまわない)に連絡し、救助を待つ。
- (8) 自然を傷つけないようにする(むやみに木の枝、草花を採取しない)。

5 地図の見方・記入方法

- (1) 現在地(青年の家)の確認。
- (2) トイレの確認(トイレは青年の家、千巖山展望所、千巖山駐車場の3カ所)。
- (3) 道路《青＝車道(舗装道路)、赤＝山道》 ※×印は通行不可
- (4) ポストは①～③④まで(①ポストの設置場所は地図上には無く、赤・青のライン上のどこかにあります)
- (5) ①・⑤・⑥の3つのポストはコンパスを使って探す。
- (6) 本館玄関前から正門までは何m?(白線から白線まで)
- (7) どこかのポストではクイズが提出されるかも!? 引率者を見つけたら声をかけてみましょう!
- (8) **ゴール設定時刻を記入し、ゴール後は到着時刻を記入、解答チェックを受ける。**
(終了時刻より1分遅れるごとに1点減点 ※千巖山周辺から青年の家までは約1km(15分程度かかります))

	流れ	必要時間	担当	内容
①	確認	10分前	青年の家	引率者と確認 1、開始時間 2、終了時刻 3、チェックポイント担当者(クイズ有・無) 4、班同行者 5、本部待機者(救護車) 6、採点・表彰担当者
②	全体説明	30分	青年の家	1、概要 ～ 5、地図の見方・記入方法・コンパスの使い方 ※引率者からの諸連絡
③	作戦タイム	5分	青年の家	参加者＝どこのポストから探すか経路確認とトイレに行く時間 引率者＝チェックポイントの担当者は地図およびクイズを持って移動
④	開始	2～3時間	青年の家	出発は一斉に行う
⑤	終了		団体	引率者はゴールしたグループを確認・採点
⑥	成績発表	5分	団体	終了後は、地図等を青年の家事務室に返却

スコアーオリエンテーリング スコアカード (コンパス使用)

★ゴール設定時刻 (:)
 ★スタート時刻 (:)
 ★ゴール時刻 (:)

団体名	() 班
-----	--------------

※時間に遅れたら、1分間につき1点減点

1点ポスト											各1点×5	
番号	2	7	8	9	20						/5点	
記号												
2点ポスト											各2点×10	
番号	6	10	15	19	26	27	28	29	30	34	/20点	
記号												
3点ポスト											各3点×10	
番号	3	12	13	14	17	22	24	25	31	32	/30点	
記号												
5点ポスト											各5点×6	
番号	4	11	18	21	23	33					/30点	
記号												
隠れポスト	記号	ヒント・方角 (角度) を記入									各6点×3	
例 98		35番ポスト(160° :南南西)方角と 34番ポスト(60° :東北東)方角が交差する場所									/	
例 99		25番ポスト(200°)方角と 35番ポスト(270°)方角が交差する場所										
1		27番ポスト()方角と 30番ポスト()方角が交差する場所									/18点	
5		8番ポスト()方角と 28番ポスト()方角が交差する場所										
16		15番ポスト()方角と 17番ポスト()方角が交差する場所										
0		「0」は地図にのってないので探そう										
何m?	本館玄関(白線)～正門(白線)までは何m?						距離				m	/10点
	±2m以内=10点 ±5m以内 =8点 ±10m以内=5点 ±20m以内=3点 ±30m以内=1点											
合計①											/120点	

どこかのポストでクイズがあるかも!? (引率者の方に声をかけてみましょう!)					クイズ 合計②	総得点 ①+②
ポスト番号	点数		ポスト番号	点数		
	点			点		
	点			点		
					点	点