



# 13 ビンゴオリエンテーリング

青森県立種差少年自然の家

## ○活動の概要○

自然の家周辺に設置してある関門を、地図にしたがって見つけながら歩きます。

### 1 ねらい

地図を見ながらグループで協力して関門を探すことにより、仲間と協力する大切さや、達成感を感じさせます。

(小学校 体育科・道徳)

### 2 場所・人数・期間・時間

① 場所・人数 種差少年自然の家周辺 200人以内 (1グループ4～8人程度)

② 期間 通年

③ 時間 2～3時間

### 3 職員の支援について

物品貸出し時に職員がつきます。活動支援に入ることはありません。

### 4 準備物

区分	準備物	備考
団体	・緊急車両 ・ビンゴカード、地図	・チーム分を印刷し持参
個人	・野外活動に適した服装 ・タオル、軍手、帽子 ・筆記用具 ※必要に応じて雨具、虫除けスプレー	
自然の家	☆無線機 ・ビブス ・バインダー・生活科バック	☆緊急連絡用として

### 5 引率者の役割分担

係名	役割
代表責任者	・全体の掌握、指揮、連絡にあたる。 ・緊急時や戻るときに無線機を使って、自然の家まで連絡をする。
スタート&ゴール係	・スタート&ゴールのチェックを行う。 ・ラッキー数字の決定、得点の集計、成績発表。
パトロール係	・コースの巡回、安全確保にあたる。(要コースアウト防止人員)
救護係	・緊急時の救護、搬送にあたる。

### 6 活動の流れ

- ① 活動説明 (代表責任者)
- ② ビンゴカードの記入
- ③ スタート
- ④ ゴール
- ⑤ 得点計算&発表
- ⑥ まとめ

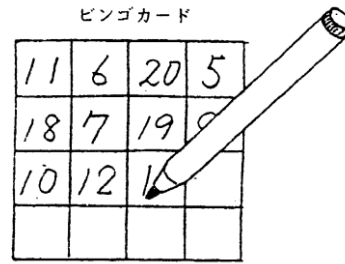
### 7 その他

- ・ 必ず実地踏査をしてください。
- ・ 時間を競う活動ではありませんので、絶対に走らないように指導してください。
- ・ 大きなコースアウトを防ぐため、坂を下り海まで行く道に指導者を配置してください。
- ・ 第二駐車場や花壇には入らないように指導してください。

《資料》ビンゴオリエンテーリングのやり方

① 数字の記入

ビンゴカードの空欄に、1～20の数字の中から16個を任意に書きこむ。



② チームで相談

ビンゴオリエンテーリングの地図を見て、コースの回り方の計画を立てる。

③ スタート

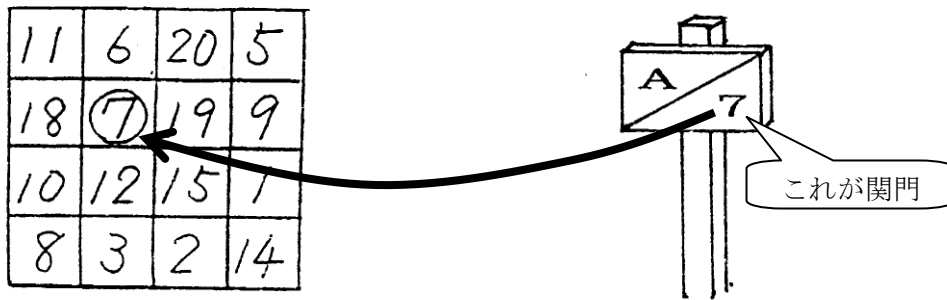
一斉スタート または 時間差スタート

指導者で…

ラッキー数字を決めておきます。  
 関門に使われていない数字の(7, 15, 16)の中から選ぶことをおすすめします。

④ 関門をさがす

- (1) 関門を見つけたら、地図の○にポイントの数字を書きこむ。
- (2) 関門のポイント数字が、自分のビンゴカードにあった場合は数字を○で囲む。



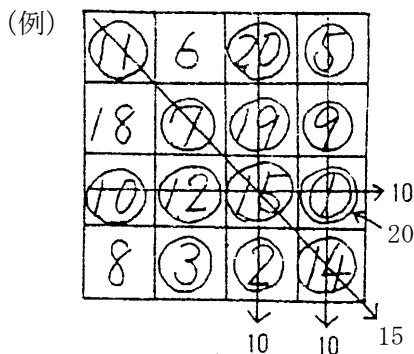
⑤ ゴール

関門を探し終えるか、決められた時間になったら、ゴール地点にもどる。

⑥ 得点集計

- (1) ラッキー数字を発表する。  
 (ビンゴカードにラッキー数字がある場合は、◎で囲んだ上に20点の得点となる。)  
 ビンゴカードにラッキー数字があれば20点 (1個=20点)
- (2) 関門数、ビンゴの得点
  - ① 地図上の関門のポイント数字が正解するごとに10点 (17関門=170点満点)
  - ② ビンゴカードの○が縦横4個並ぶごとに10点 (8列=80点満点)
  - ③ ビンゴカードの○がななめに4個並ぶごとに15点 (2個=30点満点)

**合計300点満点**



(例)の場合

ラッキー数字	20点	} 合計215点
ビンゴ得点	45点	
探した関門数	150点	

↑ 地図の数字より

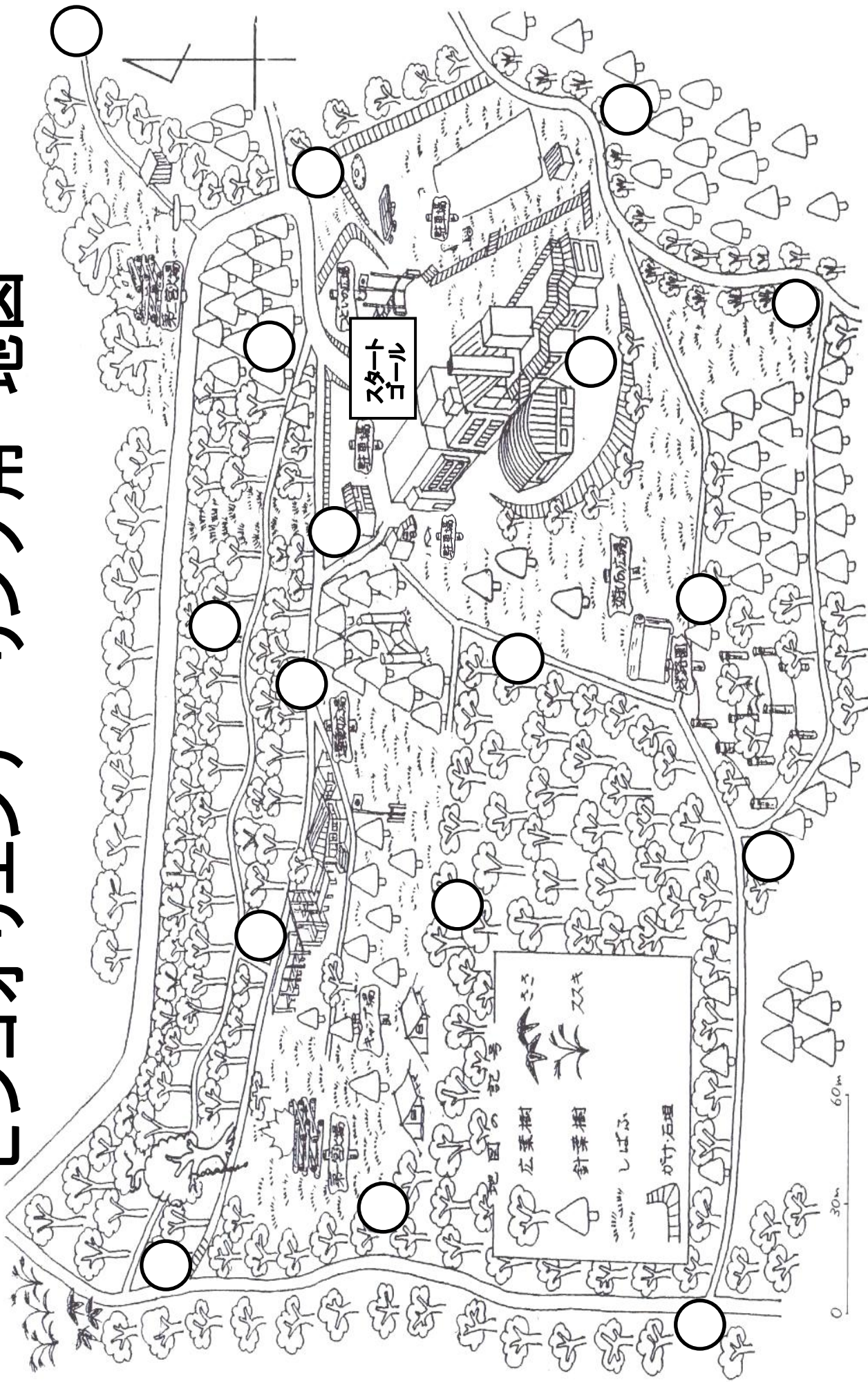
# <ビンゴカード>


- 見つけた関門の数字がビンゴ表の中にあったら、数字を○で囲みましょう。  
(ラッキー数字は◎で囲む)

## <得点集計>

(1)	ラッキー数字の得点 (20点)	点/20点
(2)	地図の得点 (1つ10点)	点/170点
(3)	たての列の得点 (1列10点)	点/40点
	横の列の得点 (1列10点)	点/40点
(4)	ななめの列の得点 (1列15点)	点/30点
合 計		点/300点

# ビンゴオリエンテーリング用 地図



スタート  
ゴール

	広葉樹		ささ
	針葉樹		ススキ
	しばふ		がけ石垣
	記号		

0 30m 60m





# ピンゴオリエンテーリング用 地図(答え)

