

# ウォーキング プログラム

コマ地図やポイントマップなどをみて歩きながら、四季折々の豊かな自然や歴史・文化・人とふれあえます。

グループ毎にポイントの課題に楽しく取り組んでみましょう。車やバスに乗っていたら見るができなかった、発見や出会いがきっとあるでしょう。

## (1) ウォーキングプログラムのねらい

### ○仲間作りの一つとして

グループ内で話し合いをしながら活動することで、グループワークの実際を具体的に学び、協調性などを高めることができます。また、達成感や充実感等も得られます。



### ○自然に親しむきっかけとして

ウォークラリーは、地図を見て単に歩くだけでなく、途中の問題等によって、まわりの自然を感じたり、立ち止まって解答を探したり、街中と森との自然の違いを感じたりできます。

## (2) 足柄ふれあいの村のウォーキングプログラム

【時間】 45分～2.5時間程度（個々のプログラムによって異なります）

【人数】 各グループ3～6名程度（個人単位でも可）

【場所】 ふれあいの村及び周辺

【対象】 幼児～

【メニュー】 ◇ウォークラリー

- ・村内コース <<1.0h～>>  
…村内の散策路を使ったコース
- ・林間コース <<1.5h～ 約2.1km>>  
…村周辺の林を通るコース（村内コースの拡大版）
- ・最乗寺コース <<2.5h～ 約4.5km>>  
…最乗寺境内には樹齢400年以上の杉林をはじめ、天狗の銅像、数多くの鉄下駄などがある、四季を通じて楽しめる足柄路再発見コース
- ・てんぐのこみちコース <<2.0h～ 約4.2km>>  
…大雄山駅がスタート、村がゴール  
神社や最乗寺参道を通り、足柄の郷土文化の香りを感じるコース

◇ポイントラリー

- ・ちびっこゲームウォーキング <<50分～>>  
…小さな子どもでも、楽しく散策しながら発見・探検ができます
- ・写真オリエンテーリング <<1.0h～>>  
…マップに記された場所で、辺りを観察しながら設問に答えます



## (3) ウォーキングプログラムの進め方と留意点

事前

### 【実施の申し込み】

- ・活動計画書に、プログラムを記入します
- ・他団体とのプログラムの重複を確認します

打合せ

### 【下見】

- ・コースを下見します
- ①危険箇所（特に村外コースはスタッフの配置を検討します）
- ②課題ポイント（周囲の状況）
- ③トイレ、公衆電話の場所

準備

### 【準備】

- ・地図やふりかえり用紙等のコピーをします
- ・スタート間隔を設定し、待ち時間に対する対応を考えます
- ・雨天時の対応について決めておきます

実施

### 【実施】

- ・ルールの確認をします
- ・プログラムの注意点を説明します

終了

### 【実施後】

- ・課題の解答等を集計します
- ・参加者の感想を、ふりかえり用紙にまとめたり、発表しあいます（協力できたこと・心に残ったこと・もの等）
- ・ケガや体調不良などの確認をします

留意点

- ・歩道がないところでも道の端を歩くなど、交通ルールを徹底してから出発してください
- ・道に迷った時には、付近の民家で電話をお借りして、ふれあいの村へ連絡するように伝えます（0465-72-2010）
- ・常に全員そろって行動させましょう
- ・草木等の採取をしたり、民家、私有地、田んぼ等に入らないように指導をお願いします
- ・畑に入ったり、ゴミを捨てるなど住民の方に迷惑がかかる行動は謹みましょう

## <ウォークラリーの進め方>

・村内コース ・林間コース ・最乗寺コース ・てんぐのこみちコース

### 【ねらい】

すばらしい自然や歴史・文化・人にふれながら、「コマ地図」（交差点や分岐点を中心に示した地図）をもとに歩きます。また途中、チェックポイントの課題を解きながら楽しめます。コースを回って速さなどを競うのではなく、周辺の環境を満喫しながら、歩くことを楽しみ、設定した時間を目安にチームワーク・注意力・判断力等を養います。

### 【進め方】

- 1 事前に1グループ3～6名程度のグループを編成しておきます。
- 2 ゲームの方法を説明します。
  - 1) 「コマ地図」の番号に従いコースをたどり、チェックポイント（CP）を解きながら進みます。
  - 2) 常にグループで行動し、設定時間を目安にゴールにもどってきます。
  - 3) グループ毎に出発し、先行グループが見えないように3～5分の時差をつけて出発します。
  - 4) ゴールに着いたら、グループのチェック、タイムやチェックポイントの解答を知らせます。
  - 5) グループで感想などを話します。
- 3 コマ地図の見方を説明します。
  - 1) コマ地図に使われている記号について説明します。
  - 2) ●は現在地、→は進行方向、道や周辺の様子と記号を照らし合わせながら、進行方向（→の方向）を確認して進みます。
  - 3) コマ地図の東西南北の向き（北が上とは限らない）、コマ地図間の距離は一定ではありません。



## <ポイントラリーの進め方>

・写真オリエンテーリング ・ちびっこゲームウォーキング

### 【ねらい】

ポイントの課題を解きながら、グループ同士の話し合いや分かち合いをしながら、仲間を理解したり、自然を感じたりします。または、活動するエリアを理解することにもつながります

### 【進め方】

- 1 事前に1グループ3～6名程度のグループを編成しておきます
- 2 ゲームの方法を説明します
  - 1) コースのまわり方は2通りあります
    - ① スタートとゴールの時間を決め、コースマップに記載されたポイント番号のどこからまわってもよいとします。そのポイントに設置してある課題を解く、あるいはスタッフが課題を与え、それがOKであれば次を目指します。利点は一度にスタートができ、どこから回るかも作戦をたてることができます
    - ② コースマップのポイント番号に従い、そのポイントに設置してある課題を解く、あるいはスタッフが課題を与え、それがOKであれば通過できるなどして進んでいきます。ただしその場合、グループ毎に出発し、先行グループが見えないように3～5分の時差をつけて出発するようにします。少人数に有効です。
  - 2) 常にグループで行動し、課題をみんなで解決するように促します
  - 3) ポイントが全問クリアまたは制限時間が来たらゴールにもどり、グループのチェック、タイムや解答を知らせます
  - 4) グループで感想などを話します