

チャレンジラリー

1 チャレンジラリーとは

イニシアチブゲームを数種類組み合わせ、チェックポイント方式で時間や達成度を競うゲームです。イニシアチブゲームとは、1人では解決できない課題に対してグループが協力し合いながら解決する活動です。集団宿泊研修でグループの結束を高めることをねらう団体には、うってつけのプログラムです。

2 ねらい

- (1) グループで話し合いながら課題を解決することによって、グループでの活動の仕方を学び、互いの信頼を深め協力性を養う。
- (2) 試行錯誤しながら課題を解決することから、成就感、連帯感を得る。

3 計画・実施について

【事前準備】

- ・運営方法やグループ数、種目を決めておく。(P24の実施計画表を活用してください。)
- * 1 1グループにつき8人程度が望ましい(人数が多すぎたり、少なすぎるとねらいが成立しにくい。)
- * 2 団体指導者は審判を行い、1人につき1種目を担当する。複数の種目を兼ねることはできない。

【当日】

- ・活動前に午前の場合は午前8時35分、午後の場合は午後0時30分に所員と実施判断を行い、その後所員と各審判担当でルール等の確認をする。
- ・団体指導者は研修生への活動の流れの説明をし、得点用紙を配布して活動を開始する。

【活動終了後】

- ・講評や成績発表など事後指導を行う。
- ・用具の片付けは全て「所員」が行うので、団体指導者は活動終了後、所員に報告する。
- ・ストップウォッチ、バインダー、種目説明用紙は、事務室へ返却する。

4 審判(団体指導者)の留意点

- ① 審判は担当する種目の場所に常駐し、その場で研修生にルールの説明を行う。
- ② 種目終了後に審判による振り返り(評価)を行うと、よりいっそうの教育効果が得られる。
- ③ 審判は得点を記入して、得点記入用紙を研修生に返却する。
- ④ 各種目のルールは、各団体の年齢構成や実態に応じて、変更できる。

5 研修生の活動の流れ

- ① 団体指導者から活動の説明やローテーションの流れを聞き、得点用紙にチーム名を書き込む。
- ② スタートする種目の場所に移動し、準備ができたところで活動を開始する。終了後、ローテーションで移動をする。
- ③ 全種目終了後、得点用紙を団体指導者に渡し、結果発表を待つ。

6 種 目

NO.	ゲーム名	方 法	貸出用具	場 所 (雨天時)	
1	富士は日本一の山	砂浜に立てた専用棒が、すべて隠れるまで砂を盛る。	専用棒	海浜	×
2	命令3つ集め	団体指導者が指示した物を、グループの全員が3つずつ集める。	特になし	屋外	×
3	コップいっぱいの水	バケツから手で水をくみ、10m程度離れたコップまで運び、コップを水で満たす。	コップ バケツ	玄関前	×
4	手つなぎ川ごえ	水平に張ったロープネットを、全員が手をつなぎ、ロープを踏まないようにして渡る。	ロープネット	松林	×
5	いなづま脱出	木の上に張り巡らされたロープの隙間を、全員が手をつなぎ、ロープに触れずに通り抜ける。	ロープ	松林	×
6	タイヤキ	2.5mの高さに設定されたポールに、タイヤをはめたり、外したりする。	専用木製ポール タイヤ	本館裏 芝生	×
7	日本列島	切り株にグループ全員が乗り、10カウントする。	切り株	つどいの 広場	○
8	くもの巣	木の上に張ったロープネットの枠を、メンバー全員がロープに触れないように通り抜ける。	ロープネット 洗濯ばさみ	松林	○
9	こっちこい	リーダーが目隠し列車を指示して、ロープに触れないようにゴールまで導く。	目隠し用手ぬぐい ロープ	松林	○
10	松林DEフィッシング	松林に隠れてる魚の名前が書かれた札・くいを探す。	ポイント 魚カード	松林	○
11	月面着陸	リーダー以外は目隠しをして、宇宙船に見立てたフラフープを持ち、リーダーの指示でコーンをよけながら着陸地点に着陸させる。	フラフープ ゴールシート コーン 目隠し用手ぬぐい	玄関前	○
12	ラインナップ	丸太の上で、指示に従って列を並び替える。	丸太	つどいの 広場	○

NO.	ゲーム名	方 法	貸出用具	場 所 (雨天時)	
13	モンスター	グループ全員が体を組み合わせて1匹のモンスターをつくり、形を維持して10m移動する。	特になし	つどいの 広場	○
14	爆弾処理	砂の入ったペットボトルを、4本のロープだけを使って持ち上げて、バケツに入れる。	ロープ ペットボトル バケツ	玄関前	○
15	ステッピング・ストーン	スタートからゴールまでの10mを、数枚のマットを足場にしながら全員が渡る。	マット	玄関前	○
16	玉よりも速く	竹の樋(とい)で道を作り、ゴルフボールを転がせて、10m離れた場所にある専用ボックスに入れる。	樋 ゴルフボール 専用ボックス	玄関前 つどいの 広場	○
17	焼津マリンワールド	一人一人に分けられたカードの情報をもとに、どの水槽に何の魚がいるかを当てる。	資材一式	屋内用	
18	わいわいブロック	一人一人に分けられたカードの情報をもとに、ブロックで形を作り上げる。	ブロック ヒントカード	屋内用	
19	コピーブロック	離れた場所に置いてあるブロックのモデルを、与えられたブロックを用いて作成する。	ブロック	屋内用	
20	バルントロリー	全員一列になり、腹と背中の中にボールを挟み、手を使わず落とさないでゴールまで進む。	ボール (バランスボール)	玄関前	○
21	くじらの噴水	捕る人、投げる人に分かれる。投げる人はネットを数人で持ち、ネットに乗せたボールを高く上に飛ばし、捕る人は落とさずにキャッチする。	ネット ボール	玄関前	○
22	的当て	砂に埋め立てた専用棒を約5m離れた場所から石を投げて倒す。	専用棒 ロープ	海浜	×
23	いしづはまつり	全員で協力して、石を指定の高さまで積み上げる。	専用棒	海浜	×
24	これつくれ	審判が示したカードにかかっている動物などを、砂浜の上に流木や石を並べてつくる。	指示カード	海浜	×
25	これだあれ	審判が示したカードの人物名を、石だけを並べて書く。	指示カード	海浜	×
26	重さでビンゴ	全員が石を一つずつ持ち寄り、規定の重さぴったりにする。	専用はかり	海浜	×

7 実施の様子（例）



チャレンジラリー実施計画表

静岡県立焼津青少年の家

団体名				
担当者氏名				
実施予定日	年 月 日 ()			
参加者人数	研修生	人	団体指導者	人
活動時間	開始時刻	:	終了時刻	:

1 実施予定種目 (種目が8種類以上の場合、欄外に記入)

種目名	審判担当者名
①	
②	
③	
④	
⑤	
⑥	
⑦	
⑧	

2 運営方法

1 種目のローテーション時間	分
グループ構成	人班 × ()
例 8人班×4	人班 × ()

3 安全体制チェックポイント (確認・実施したものには○をつけてください。)

1. 団体指導者間の役割分担が明確になっている。	
2. 団体指導者が種目の行い方・ルールを把握している。	
3. 研修生の実態に合ったルールや方法での実施となっている。	