チャレンジラリー

1 チャレンジラリーとは

イニシアティブゲームを数種類組み合わせて、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。イニシアティブゲームとは、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。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。)
- ・ゲームは屋外(つどいの広場、玄関前広場等)で実施するが、雨天時は館内(大体育室等)で実施となり、その場合は実施不可の種目があります。 参照「6 種目」
- ・グループ数、種目は、実施日の前日までに所員にお知らせください。
- *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。

【当日の活動開始前】

- ・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う。
- ・用具の設置は全て「所員」が行う。
- ・所員と団体指導者(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。
- ・ストップウオッチ、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 研修牛の活動の流れ

- 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	活動形態 (新型コロナ関係)	場	所時)
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	ANITA . Y IMMY	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	手をつなぐ	松林	×
5	いなづま脱 出	木の間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	手をつなぐ	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	密接	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	密接	つど いの 広場	0
8	くもの巣	木の間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	体を支え合う場合が 有り	松林	0
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	手ぬぐい:貸出品を 使い回ししないため に持参を推奨	松林	0
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	0
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	手ぬぐい:貸出品を 使い回ししないため に持参を推奨	玄関前	0
12	ラインナッ プ	丸太の上で、審判の指示に従って列 を並び替える。	・丸太	密接	つど いの 広場	0
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程度移動する。	・特になし	密接	つど いの 広場	0
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。	・ペットボトル・バケツ	[Al-5]-12	玄関前	0

No.9、11の目隠し用手ぬぐいは、貸出し可能ですが、数に限りがあります。

NO.	ゲーム名		貸出用具	活動形態 (新型コロナ関係)	場	所時)
15	ステッピング・ストーン	スタートからゴールまでの10m程 度を、数枚のマットを足場にしなが ら全員が渡る。	・マット	人同士の間隔が狭い	玄関前	()
16	玉よりも速	竹の樋(とい)で道を作り、ゴルフボールを転がせて、10m程度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	密接	玄関前でい場	0
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	人同士の間隔に配慮	屋区	为用
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	人同士の間隔に配慮	屋四	为用
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	人同士の間隔に配慮		力用
20	バルーントロリー	全員一列となって、腹と背中の間に 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	人同士の間隔が狭い (バランスボールの 直径サイズ)	玄関前	0
21	くじらの噴 水	投げる人、捕る人に分かれる。 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す。 捕る人はボールが着地する前に全員でキャッチする。	・ネット・ボール		玄関前	0
22	的当て	砂に埋め立てた専用棒を5m程度離 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 ツリー	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れている 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		海浜または玄関前	×

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		活動場	所※	屋外用 • 館	内用 ·	屋内外共通
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		:

※ 活動場所…基本的に屋外です。雨天時等は館内になります。館内では不可の種目もあります。

1 実施予定種目 (種目が10種目以上の場合、欄外に記入)

	No.	ゲーム名	審判担当者名
1			
2			
3			
4			
(5)			
6			
7			
8			
9			

2 運営方法

1種目のローテ	ーション時間		分
がループ性は	人班 ×()	人班 × ()
グループ構成 例 8人班×4	人班 ×()	人班 × ()
例 6 八班 4	人班 ×()	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。)

団体指導者間の役割分担が明確になっている。	
団体指導者が種目の行い方・ルールを把握している。	
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。	

この計画表は団体で御利用ください。

※ 実施する種目及びグループ構成は、実施日の前日までに青少年の家に御報告ください。 報告の方法として、この計画表を提出していただくことでも結構です。