



ウォークラリーとは？

コース図に従って、課題を解決しながらグループで歩き、時間得点と課題得点の合計点で競う野外ゲームである

定義づけのキーワードになっているものは、コース図・課題解決・グループ・歩く・合計点・野外ゲーム です。

1. コース図

ウォークラリーは、コース図として コマ図 を用いることが特徴です。

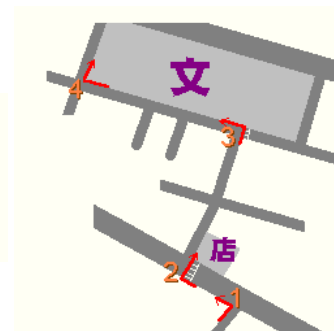
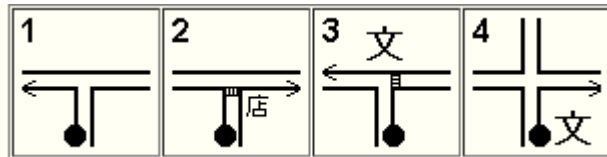
コマ図は、下のような、指示する方向に進んでもらいたい交差点や分岐点のみが描かれている連続図です。

コマ図には、すべての交差点・分岐点が描かれているわけではありません。

●が現在地を表わし、→が進行方向を表わします。

東西南北も一定しません。

分岐ごとに、記入されている地物や分岐の形状によって、自分がコマ図のどれにいるのか、どちらに進むのか、確認しながら進んでいきますので、一種の暗号を解くようなスリルが味わえます。



2. 課題解決

課題はコース中に設けられたチェックポイント(コマ図には CP で記入)で出題されます。

内容としては、各CPの現地に行かなければ解決できないもの・グループで協力して作業をしたり相談しないと回答できないものが中心となります。

また、そのバリエーションとして、観察ゾーン を設けることもあります。

観察ゾーン とは、グループで分担協力して「これは」と思うものを何でも観察しておく(メモも可)ポイントです。

これは、そのCPでは課題を出題せず、ゴール時点で課題が出され、観察してきた内容に基づいて、グループで回答するという仕かけになっているのです。

ただし、「ゴールでそのような問題が出るのでよく観察しておいてください」という指示は出します。



3. グループ

ウォークラリー中、コース途中でのコマ図の解説、CPでの課題解決等、グループで相談したり、作業をする場面が多くあります。

そのような活動を通じて、グループのメンバー相互のコミュニケーションが、よりスムーズに取れるようになればというのが、ウォークラリーのねらいのひとつでもあります。

したがって、1グループの人数は、3～6人が適当であると思われます。

4. 歩く

歩くという行為は、人間にとって、もっとも基本的な行動のひとつです。

ウォークラリーは、その 歩くことをゲーム化したものです。

歩くことの楽しさを存分に味わって欲しいものです。



5. 合計点

ウォークラリーは、ポイントの課題得点(観察ゾーンの課題も含む)と、時間得点(設定された標準時間との差が少ないほうが点が高くなる)の合計点を競います。

速さを競うものではありません。

標準時間は十分に回りの景色を楽しんで歩けるペースに設定します。

6. 野外ゲーム

ゲームという言葉は、単なる(勝敗が決まる)競技 としてとらえるのではなく、楽しむ～楽しいできごととしてとらえる。

仲間と心をひとつにして歩くこと、地域の風土・自然にふれること。

[ウォークラリー \(WR\) のやり方・解説](https://www.youtube.com/watch?v=GzS3A890qAw)

<https://www.youtube.com/watch?v=GzS3A890qAw>

