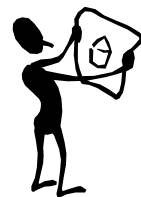


ウォークラリー

仲間と協力し、コマ図を読みながら大房岬を歩いて探検。自然の問題を解いて得点を競うゲームです。

持ちましたか？

・時計（各班1つ）、筆記用具（各班1つ）、帽子、水筒、雨具



スタート場所は「少年自然の家」 / 1組ずつ2~3分間隔でスタート

<ルール>

- ① **コマ図**を全員で読みながら進み、**制限時間内にゴール**をめざす。
(時間になったら途中でも止めて、ゴールに向かう)
- ② **歩いて**岬を進む。走らない。
- ③ **チェックポイント(CP)**が6か所。答えは**チェックカード**に記入。
- ④ 岬全体で**観察**して答える問題と、ゴールしてからの**隠れ問題**あり。
- ⑤ 常に**チーム全員で行動**し、全員がそろってゴール。

安全の注意

- ・走らない
- ・道に飛び出さない
- ・サクを越えない
- ・ハチ、ヘビに近づかない

<コマ図の見方>

- ・**黒い丸が自分**。その他記号は、コマ図下の表示を確認。
 - ・コマ図とコマ図の間の**距離は不定**。分かれ道の部分だけ表示してある。
 - ・コマ図の**方角は不定**。上が北になっているとは限らない。
- ⇒以上をもとに、**自分の体の向きとコマ図の向き(これから進む方向)を合わせて進もう。**
- …もし道に迷ったら？ 分かるところまで戻り、もう一度道を確認してやりなおす。

<順位決定>



- ・チェックポイント6つ、岬全体の問題2つ、隠れ問題2つ。
- ・**1問10点の100点満点(または1問5点の50点満点)**
- ・得点の高いチームが上位
- ・同点の場合は、所要時間が短いチームが上位