

## 1. 所で準備するもの

- 筆記用具    ゼッケン    解答用紙    バインダー    ヒントカード

## 2. ゲームの概要

- ① 所内に設置してある 25 個のポストマーク（写真 1）をさがす。
- ② ポストマークにある数字でビンゴ型のゲームをし、又ひらがなを集めて言葉を作る。

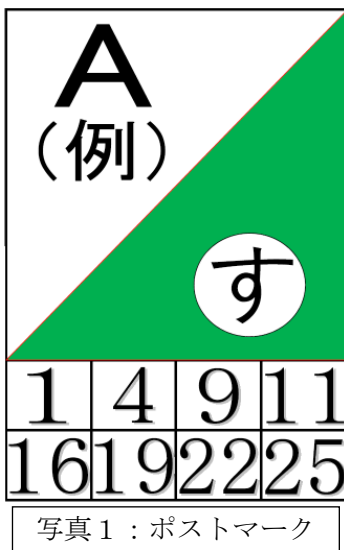


写真 1：ポストマーク

## 館内ビンゴオリエンテーリング ( )

総 得 点	点
チ ャ ム 名	

ビンゴ表：出発前に 1～25 までの数字をマスに書き入れる。書いた数字が各ポストにあったら ○をつけていこう！ (1つ10点、1ビンゴにつき50点)

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y

くさいのスペシャルポイントマークには なにが かいてあった?> (20点) (こたえ…)

ポストのひらがなを書き入れよう！ (1つ5点)

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y

(問題) 上の A～Y までのひらがなをならびかえて、文章をつくらう！ (25点)


富山県呉羽青少年自然の家

写真 2：解答用紙

## 2. 進め方

- ① スタート前
  - ・ 解答用紙にゼッケン、チーム名を記入する。
  - ・ ビンゴ表の中に、1～25までの数字を自由に記入する（写真 2）。
  - ・ ルールや約束について話を聞く。
  - ・ 必要に応じてヒントカードを配る。

- 走らない。大きな声を出さない。※他団体に迷惑がかからないように活動する。
- 必ずグループでまとまって行動する。ばらばらにならない。
- 集会室、食堂、研修室、浴室、宿泊室、医務室、トイレ、宿直室にポストマークはないので入らない。
- ポストマークにはさわらない。
- 集合時には、本部にもどってくる。

- ② スタート
  - ・ 例えば A のポストマークを見つけたら・・・
    - ◆ ビンゴ表の A のところに記入した数字が、A のポストマークの下に書いてあればビンゴ表の数字に○を付ける。
    - ◆ ひらがなの文字を解答用紙左側の A の所に記入する。
  - ・ ポストマークを 25 個さがす。
  - ・ 集めた 25 個のひらがなで文章を作る。ひらがなを全部見つけられなくても分かるかも・・・。
- ③ ゴール
  - ・ 約束の時間になったら本部にもどる。
  - ・ 解答用紙を先生にわたし、点数をつけてもらう。

## 3. 点数

- ① ポストマークのひらがな 1 文字・・・・・・・・・・・・ 5 点
- ② ひらがなで文章を作る・・・・・・・・・・・・ 25 点
- ③ ○のついた数字・・・・・・・・・・・・ 10 点
- ④ ○のついた数字がたて、横、斜めに直線で並んだ・・・・ 50 点 (2 列なら 100 点)
- ⑤ ルール違反をした・・・・・・・・・・・・ スタート前に先生と相談しましょう。