

オリエンテーリングの本質を損ねることなく、子どもにも興味を持って取り組めるゲーム化をするには...

浜北公園での冒険プログラム

私の研究室を卒業し、浜北森林公園のビジターセンターでインタープリターをしている女性の依頼で、昨年の10月23日に同公園内でO-mapをアレンジした地図を使った冒険プログラムを実施した。

ちょうど安曇野アドベンチャーレースでパイロティングの原理で次に向かうチェックポイントを地図で同定するゲーム方法が提案されていたので、小学生にはやや難しいかと危惧したが、これを試してみることにした。

ただし完全なパイロティングは難しいこと、地図読みをメインにしたかったため、「***の方角に**mといったところにある建物」といったヒントで、地図には描かれていない次のチェックポイントを地図上で見つけ出し、そこに向かっていく形式にした。参加者は小学校中学年も含まれていたのだから難しいと思ったが、方角を8方位に限ると、その場でやや手助けしながら、なんとかこなすことができた。



渡された地図、1:2000なので、ほとんど説明なく使える。この日も「建物」「舗装道路」と「歩道」「広場や駐車場」の記号をこちらが質問し、子どもが答えたので、説明終了

最初のステージ

最初のステージでは1:2000の地図で地図に慣れてもらうとともに、「本番の暗号を探す」というカバーストーリーを用意した。

それぞれのポイントには「西の方」といった暗号がある。それを4つ集めると、本番のステージに進むヒントになる。ただし、おとりのポイントがある。ポイントで得ら

れる「暗号」が本番のステージに進む鍵になるという点、おとりにひっかかると正しい暗号が手に入らないという設定のため、子どもたちはかなり真剣になり、面白がってやってくれた。



4・8方位の説明丁寧に。地図を広げて「北はどっち」「じゃあ、こっちは何?」「そう南だね」「この南と西の間は?」などと質問しながら確認。反省点としては、地図上にコンパスローズが描いておくと分かりやすかったはず。

本番のステージ

集まった暗号は「西のほう」「150m」「ゲジゲジ」「3匹」である。この暗号を手がかりに本番の1:5000の地図でチェックポイントがどこにあるかを地図で探して、そこに向かう。事前に地図での距離の測り方、東西南北(さらに8方位)の確認はしておいた。ゲジゲジ3匹とは、崖のマークが3つ集まった場所で、実際にはその中央にある道の脇にポイントがある。これは2チームともすぐに気づいた。

西に行くとは分かって、実際の西がどちらかをちゃんと確認しないで、いらい加減な方向に動きだそうとする子もいる。そこで、「あれ?西はどっちかな?とコンパスで確認させる」

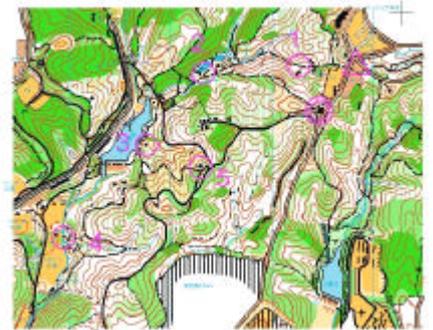
その後1番では「250m西のほうにある双子池、いよいよおいのする木」2番では「250m南西のたてもの」3番では「川を300m下ったはし」4番では「(地図に描かれた建物が一つだけある)」というふうに順に手がかりから地図の場所を判断し進む(地図参照)。いずれの手がかりも「距離・方向・地図記号」で構成されていた。地図で距離

は測ったり方角を測ったりすることは、小学校3,4年の子どもにはけっこう難しい。上記の手がかりによる位置決定でも、コンパスを何度も置き換えたり、磁石の針を気にしてみたり、うまく使えない様子が確認できた。このあたりは直接教えない程度に、「250mは何センチかな?」などと誘導したが、子どもたちは自分たちからはやり方を聞いてきたり、「教えてなどということなく課題に取り組んでいたの、それなりに興味は感じていたようだ。

彼らにとっては、たとえば250mというのを大体の数字として捉えることや、地図上で大雑把に南西の方向を把握するという「大雑把さ」のほうが苦手なのは興味深い。

最後のポイントのヒントは65度だった。360度を使って方角を確認することは難しく、1グループはでき、もう1グループは教えてあげた。

結果として、二つのチームともに大きく迷うことはなく、地図に示す約2kmのコースを50-60分で歩ききった。小学校高学年なら十分冒険プログラムとして使える。コースが初めから描かれた地図を渡されても、なかなか地図を読み取るころまではいかない。「手がかり」という情報を通して、地図の使い方の基本に興味を持って取り組んでもらえたと思う。



使った地図とコース。ただし参加者の地図にはチェックポイントの位置は示していない。

(村越 真)