



街の魅力を再発見！
みんなで街歩きをしよう

ウォーク ラリーの ススメ

Rec.issue-2

木々の緑、古寺から
聞こえる鐘の音、
バターの香りが香ばしい
まちかどのパン屋。
歩いてみると、
五感をくすぐる
いろいろな刺激が
飛び込んできます。
季節を感じながら、
街歩きを楽しめる
ウォークラリーを
開催してみませんか？



ゼロから始めるウォークラリー

ウォークラリーって何？

ウォークラリー（以下、WR）は今から約40年前に誕生しました。

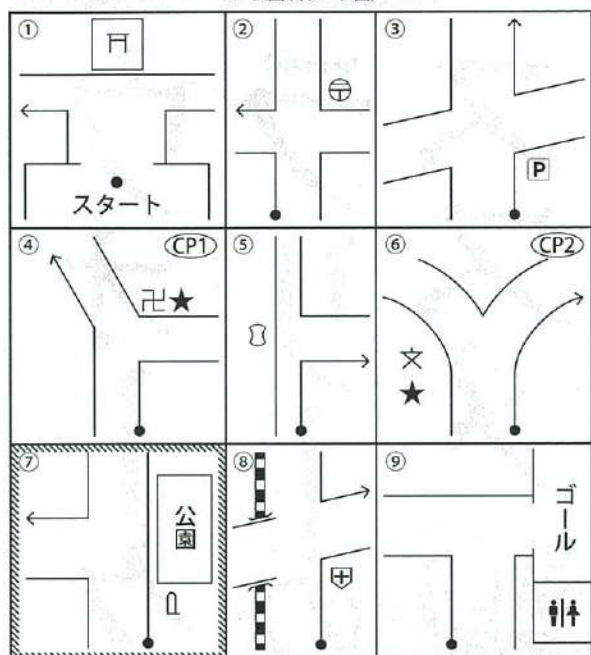
1チーム4〜5人でグループを作つて、途中設定されたチェックポイント（以下、CP）と観察ゾーンで出された問題を解決しながら歩きます。ゴール後、速さではなく、あらかじめ決めた時間にいかに近くゴールするかを競う時間得点と、CPや観察ゾーンで出された課題の正解により得られる課題得点の合計で順位を競う野外ゲームです。ただし、勝敗のみを競うのではなく、歩くことを通して健康づくり、グループとコミュニケーションを図ることを主な目的として行われています。

WRの構成要件

①コース図

コース図の要点は、交差点や分岐点のみを表した連続図（コマ図）です。コマ図は、現在地を●印、進む方向を（↓）で表します。コース図上では東西南北は一定ではなく（上が北とは限らない）、コマ図とコマ図の間の距離は一定ではありません。

コース図（イメージ図）



課題は、コース中に設けられたCP上に（CP）と記されており、参加者が通過したかどうかを確認する場所であると同時に、課題を与えたり解決する場所です。

また、CPのほか、観察ゾーンが設けられることもあり、観察ゾーンは、コマ図の周りが斜線で囲まれて記されています。ゴールした

⑦野外ゲーム
ゲームという言葉には、競技という意味もありますが、WRでは、勝敗にこだわるのではなく、楽しさに重点を置きます。そのため、健康づくり、コミュニケーション、地域の風土・自然に触れるということを大切にしています。

③歩く
WRは歩くことをゲーム化したものです。パリエーションとしてはいろいろ考えられますが、まずは歩くことを基本とし、歩くことの楽しさを味わつても

⑤課題得点
課題は、コース中に設けられたCPで出題されます。CPは、コマ図上の右上に（CP）と記されてお

⑥合計点
順位は、時間得点と課題得点の合計点で決まります。

②グループ

グループとは、2人以上であれば一応グループと称されます。ただし、WRのねらいには、グループ内のコミュニケーションの醸成があります。また、課題解決のためにグループ内で相談することを考えると、4〜6人くらいが最適でしょう。

らうのが原則です。

④時間得点

WRは歩く早さを競うものではありません。時間得点は、あらかじめ規定時間を設け、その時間ピッタリに帰ってきたらもつとも高い得点が得られます。規定時間より早くても遅くても得点は低くなります。

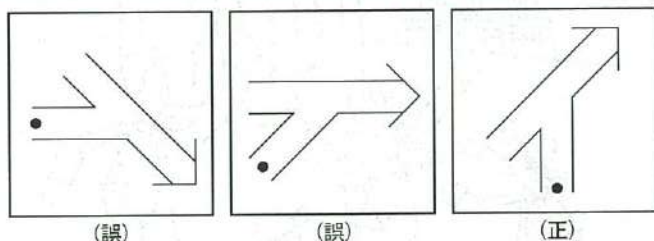


あとに課題が出されます。その場をよく観察し（メモをとつてもよい）、ゴール後に出された課題に解答します。

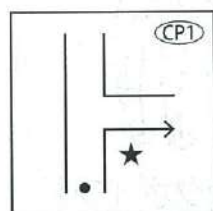
課題得点は、CPや観察ゾーンで出された課題に正解すると得点になります。

Let's make a course! ウォークラリーのコースを作ろう!

Step③ コマ図の描き方



自分の立っている(●印)位置から図を描きます。



●CPの記し方

CPの位置はコマ図の右上に記載します。CPの位置を確定したい場合は★をその位置に記載します。

●道路の記し方

- ① ————— 1本の実線
- ② ============ 2本の実線
- ③ - - - - - 1本の点線

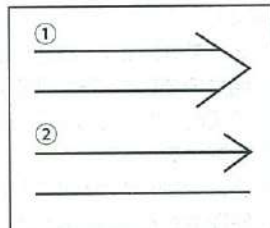
〈例1〉

- 車が通れない道
- ============ 車が通れる道

〈例2〉

- 未舗装(車両通行可)
- ============ 舗装されている道
- - - - - 未舗装(車両通行不可)

●道路標記のパターン



- ①の場合は道のどこを歩いても良い場合に使用。
- ②の場合は車の交通量が多いなど、歩く側を指定する場合に使用。

●一般的な記号例

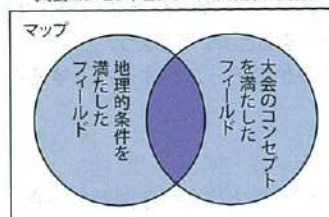
⛪ 寺院	🗿 立像	🌲 針葉樹林
⛩ 神社	🏰 城跡	🏛 博物館
🏦 銀行	📖 図書館	🏭 工場
🏥 病院	🏠 老人ホーム	🚒 消防署
📮 郵便局	🏭 煙突	🐦 鳥居
🎓 学校	🌿 畑	🚓 警察署
🗿 記念碑	🏯 墓地	🅑🅓 駐車場
🗼 高塔	🌳 広葉樹林	

Step① フィールド、テーマの設定

●フィールドの選定

フィールドを選定する場合、ポイントは2つの条件を満たしていることが重要です(下図参照)。

大会コンセプトとフィールド条件の関係



大会のコンセプトが明瞭であれば、大会のイメージもはっきりとし、アピールするポイントが明確になります。

●地図にコースを落とし込む

スタート、ゴールを確認し、地図上に模擬コースを落とし込みます。その際、観察ゾーンの設置もイメージしておきましょう。距離の目安は、3km~3.5kmで60分、5km~5.5kmで90分です。

●テーマの設定

大きく2つの設定方法があります。

①大会コンセプトからイメージ

②コース内の特徴をテーマにする

その他、ラリー形式や土地名、参加対象者、コースの難易度をテーマにすることも出来ます。

〈例〉健康づくりの大切さに気づかせるWR

- コース1 歩いて健康チェックコース(途中でスポーツ体験や体力測定)
- コース2 のんびりお散歩ルート体験コース(季節の変化を体感しながら、歩くことのすばらしさを実感してもらう)



Step② コース作り

一般的には4回ほど下見を行いましょう。

●1回目→道路状況や課題をイメージ

地図上で見えなかったものを確認します。車の往来や足場の危険性、まわりの雰囲気やトイレの有無などを確認します。

●2回目→ラフなコマ図の作成と、距離や時間を確認

1回目で修正したものを基にコマ図の作成(下書き)と同時に課題も考えます。

*コマ図の作成はstep3で説明します。

●3回目→より正確なコマ図の作成と時間設定をチェック

仕上げの段階に入っていけます。第3者に歩いてもらい、中身を確認してもらうのも良いでしょう。

●4回目→Step6へ

Let's make a course! ウォークラリーのコースを作ろう!

Step⑤ 時間得点・課題得点配分

「規定時間をクイズに設定」する場合と「規定時間を隠しタイムに設定」場合があります。

●規定時間の割り出し方法

課題を解く時間を想定し、最終的にコースを歩いた所要時間に多少の余裕(5~10分)を加えた時間にするといよいでしょう。規定時間をややきつめにして、いくつかのチームがオーバーするくらいにしておくのがポイントです。

●得点とは

「規定時間に関する得点」+「チェックポイントにおける課題の得点」+「観察ゾーンにおける課題の得点+特別課題(その他の課題、採集課題、創作的な課題などあれば)」

●割合の例

規定時間3割+チェックポイント4割+観察ゾーン2割+特別問題1割
計量な課題を出題する場合、配点から誤差の分を点数換算して差し引くという採点方法をオススメします。



Step⑤ ためし歩き・ギブアップカード

3回目の下見を終え、ほぼ正確なコマ図が書け、課題が決定したところで、コース設定者以外の複数人(3~5人程度)に、参加者の立場でコースのためし歩きをします。

- ☐ 課題のチェック
- ☐ コマ図のチェック
- ☐ 規定時間のチェック

●ギブアップカードの作成

ゴール会場を秘密にしてラリーを行う場合、ゴール会場が分からなくなり、会場にたどり着けない参加者がいます。途中コース図を読み間違えて正しいルートからはずれて迷ってしまい、ゴール会場がわからなくなることがあります。その場合、ギブアップカードを開封します。開封した時点でゲームオーバーです。

●最終確認

大会直前に最終チェックを行います。

確認ポイント

- ☐ コーステーマの整合性
- ☐ 危険物の有無
- ☐ 先発チームが見えないか
- ☐ 同じ道を往復していないか
- ☐ 単調なコースか
- ☐ 課題、観察ゾーンの設定が的確か
- ☐ コース上に使用許可が必要な場所があるか
- ☐ 全体のバランスは適正か



Step④ 課題作成及びチェックポイント

チェックポイントに行けば解決できる問題を設定します。

●適した問題

- ☐ テーマコンセプトに沿ったもの
- ☐ 発見の楽しさを味わえるようなもの
- ☐ 雨天時でも可能な場所であること
- ☐ 危険がないこと
- ☐ 答えに普遍性があること、または複数の答えが出ないこと
- ☐ 時間や見る位置によって変化しないこと
- ☐ チェックポイントに行けば解決できること
- ☐ 誰でも理解できる設問であること

●得点差をつけるには?

- ☐ 計らせる
- ☐ ゲームする(ジャンケン、輪投げなど)
- ☐ ひっかけ問題



●適さない問題

- ☐ 深い知識がないと解けない問題
- ☐ 長さなどを計らせる場合、10cm程度のものは予想が容易なので避ける
- ☐ 腕立て伏せなど体力で差をつけるもの
- ☐ 参加者がやりたくないようなことをやらせる問題
- ☐ 私有物に関する課題
- ☐ 身体的ハンディにより左右される問題
- ☐ 時間とともに流動、変化する可能性のあるもの

●観察ゾーンの設定

- ☐ コースの中間やや後半部分に設定
- ☐ ゾーン範囲を明記する
- ☐ チームで分担して5~10分程度で観察できる範囲
- ☐ 問題は4問程度(2問は分かりやすく、残り2問はよく観察すれば解けるもの)
- ☐ すぐ目につくもの
- ☐ ウォークラリー参加者以外に迷惑がかかるもの
- ☐ 色や大きさなど、個人差が出ないようにする
- ☐ 難しい場合はヒントを記載する

ウォークラリーの魅力を考える

1975年(昭和50年)、今から42年も前に月刊誌「レクリエーション」(現レクリエーション)に紹介してから現在まで全国各地で盛んに実施されている野外ゲーム「ウォークラリー」。その魅力を考えます。

WR 考案者・静岡県レクリエーション協会理事長 渡邊佳洋

魅力って何でしょう？

要因を考えてみました

1. ルールが簡単で、市街地、郊外どこでもできる
2. 年齢を問わず、老若男女誰でも参加できる
3. コマ図を使って歩くため行き先が分からずミステリアスに富んでいる
4. 仕掛ける側と参加者のあそび心の戦いがある
5. コースをセットする側は歩く人の気持ちを考えて仕掛けをする
6. コミュニケーションやグループワークがある

クの要因が多い

仲間とともに工夫や検討がされて親密感が湧く

ズバリ「いつでも・どこでも・誰とでも楽しめる」。それがウォークラリーの最大の魅力です。

楽しみ方は二通り

「ウォークラリーを仕掛ける」主催者側の立場 と「ウォークラリーに参加する」立場の楽しみ方です。

参加する側の楽しみ方

1. 知っているわが町でもきつと新しい発見がある
2. 「コマ図」で歩く楽しさを味わう
3. 仕掛けられた「課題」に挑戦する
4. コースの中でウォークラリーとは別の楽しみも出来る
5. 歩いた成果が結果発表されるのを楽しむ

企画者の皆さんへ

「何でもそうですが、イベントを実施するのは大変ですが、それを楽しんでやる心(あそび心)が大切ですね。ウォークラリーは企画者と参加者の「あそび心」の戦いだから…」

特に一人で頑張らないで、仲間と一緒につくり上げるのがいいですね。また、コース名一つ考えることも楽しみですよ。ウォークラリーは特に資格がなくても

誰でもできる野外ゲームです。先

ずはあなたが企画者になりましょう！ 次のようなことを考えながら…

1. 「あそび心」を忘れないように
2. 常に参加者の事を考えて
3. 楽しく分かりやすいコースづくりを！
- (コマ図には出来るだけ店名など固有名詞を入れない)
4. 「完歩」した喜びを味わってもらうように
5. コースづくりはしっかり、「コマ図」もしっかり
6. 参加者のスタート・ゴールは心を込めて送迎
7. 「課題」の解答は楽しい雰囲気です
8. ゴール後から「閉会式」までの過ごし方も考えて
9. 反省会は常に参加者の立場に立つ

Let's enjoy Wark rally!

