

かつどうめい
活動名

ついせき
追跡ハイク

かつどう とくちょう
<活動の特長>

- ・ 班の仲間と一緒にポイント券を探したり、課題を解決したりする過程で、協力することの大切さに気づいたり、友だちの新たな一面を発見したりすることができます。
- ・ 年度の初めに行う場合はクラスの生活班で実施し、年度の後半に行う場合はクラスの枠を超えた班で実施するなど、時期に応じて班編成を工夫することで、クラス・学年どちらの仲間づくりにも生かすことができます。



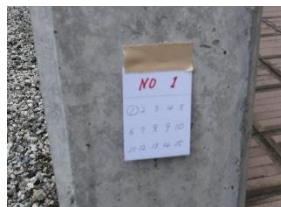
れい
<めあての例>

- ・ 協働
「言葉を掛け合い、グループで協力しながら
全員でゴールを目ざそう」



<大まかな活動の流れ>

①めあて・ルール・注意事項を確認しよう



②班ごとにスタートしよう（約5分ごとに
次々にスタートする）



あったよ！
私たちの班は5班
だから、5の数字
に丸をつけよう！

③途中の課題にもチャレンジ！



スケッチポイントや協力ポイントがあります

④60分ピッタリを
目ざしてゴールへ！



⑤ゴールしたあとは、みんなで相談してクイズ
に答えよう

⑥結果発表、まとめ・振り返りをしよう



みんなが「大丈夫？」
や「がんばって！」と
言葉をかけあっていて、
みんなの心が一つに
なったなと思いました。

<メモ>

- ・時間差で出発するため、待ち時間が出ます。待ち時間には、班の協力性を育むゲームや学校オリジナルのクイズを行うことができます。
- ・結果発表の際、総合得点だけでなく、スケッチが上手だった班、時間がピッタリだった班など、多面的に子どもたちの頑張りを評価することができます。



追跡ハイクとは？

班ごとに道路などに書いてあるサインの指示に従って進み、協力してコース途中で設置してあるポイント券を見つけたり、クイズに答えたりしながら、決められた時間でコースを回り、得点を競うゲームです。決して一人の力ではできません。班員の力を合わせて課題をクリアしていきます。








ルール

1 時間について

- ・時計など時間の分かるものは持たない。
- ・各班4（5）分おきにスタートする。
- ・スタート・ゴールは、やませみ玄関前とし、決められたコースを60分で帰ってくる。早くても遅くても1分違うと3点減点になる。

2 コースについて

- ・サイン解読表にあるサインがチョークで地面にかかれていますので、それに従って進む。
- ・道路を渡る時は、必ず横断歩道を渡る。

追跡ハイクサイン	
	進め
	行きどまり
	もどれ
	コースがちがう
	左右を注意して進め
	スケッチをせよ
	協力ポイント

3 ポイント券について

- ・コース上でポイント券を見つけたら、自分の班の数字に○をしていく。
- ・ポイント券は、1～30まで順番に画鋏やテープで付けてある。見つからなければとばしてもよい。

4 スケッチについて

- ・スケッチポイントから見える風景をスケッチする。

5 クイズについて

- ・ゴール後に、コース上にあったことに関するクイズに答える。（よく観察しながら歩くこと）

6 協力ポイントについて

- ・2か所の協力ポイントでは、班で協力しながら石の重さやなぞなぞの答えを考える。