

平成 21 年 10 月 5 日

## トキめき新潟国体デモスポ会場内でのミニイベントの試行報告

三条オリエンテーリングクラブ

会長 藤島由宇

### はじめに

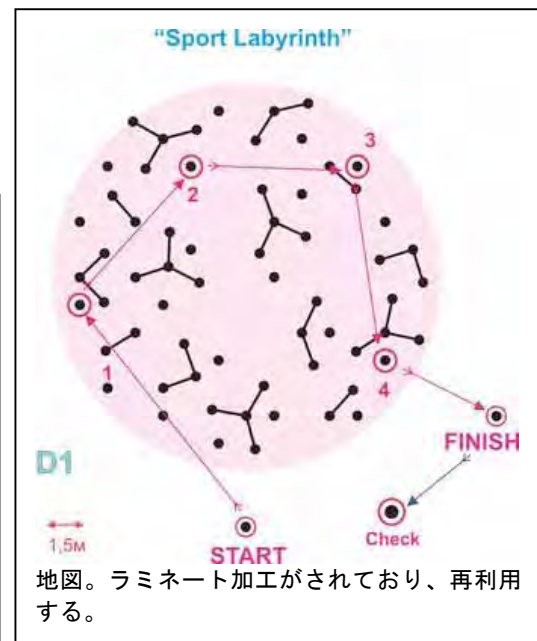
2009 年 8 月の世界トレイルO選手権大会の日本選手団チーム・マネージャーとしてハンガリーへ赴いた。その際、競技会場で「Sports Labyrinth」(スポーツラビリンス)というコーンと柵で作られた迷路のようなコースでのオリエンテーリングが行われており、これをアレンジしたものを同年 10 月 5 日に新潟県五泉市で開催された「トキめき新潟国体デモンストレーションとしてのスポーツ行事オリエンテーリング」の会場で実施した。

#### スポーツラビリンスのウェブサイト

<http://sportlabyrinth.com/index/0-10>



スポーツラビリンスのテレイン



地図。ラミネート加工がされており、再利用する。

### 事前準備

#### 実施場所の確認とテレインの検討・設計

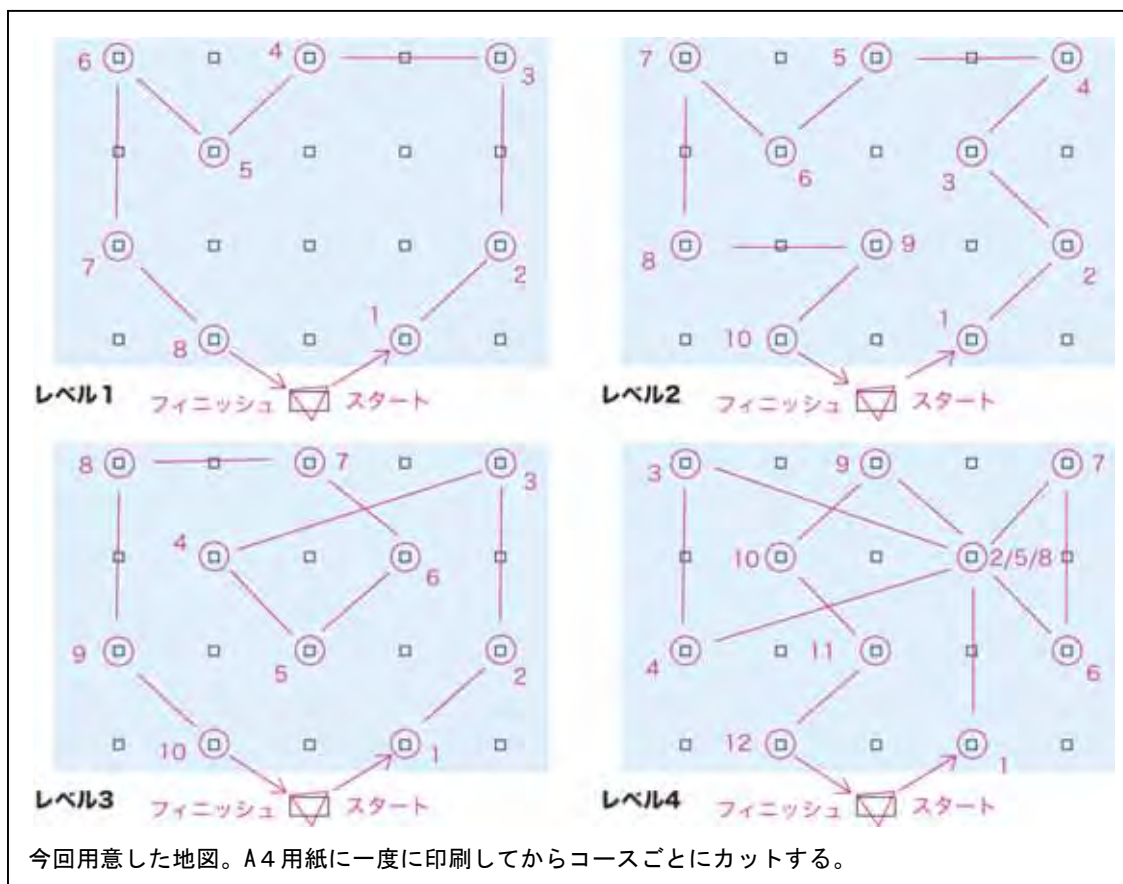
実施する場所を確認し、どの程度の資材やユニットが必要かを検討し、テレインを設計する。

## 地図の作製

必要なもの…パソコン（OCAD またはイラストレーターが必要）、プリンター、プリンター用紙（A4 サイズ）、ラミネーター、ラミネートフィルム（A6 サイズ）。

地図はスポーツラビリンスに倣い、4 コースを作製した。

- 1) OCAD あるいはイラストレーターでコースを作製する。
- 2) A4 用紙に印刷したのち、コースごとにカットする。
- 3) A6 サイズのラミネーターフィルムに各地図を挟み、ラミネートする。



コースは以下の要領で作製した。

- レベル1…円を描くようなシンプルなコース。
- レベル2…円を描くが、やや複雑な形のコース。
- レベル3…クロスがあるコース。
- レベル4…バタフライループがあるコース。

## 判定音の用意

E カード読み取り時に鳴らす音源をウェブサイトからダウンロードしておく。

ミスパンチ無し（成功）

<http://sound.soragoto.net/jp/download/original/tubler-3.html>

「のど自慢 鐘三つ」（ファイル名 tubler-3.wav）

ミスパンチあり（失敗）

[http://www.otosoza.com/s\\_sakura.htm](http://www.otosoza.com/s_sakura.htm)

内の「c4.ビヨーン」（ファイル名 se\_sac04.wav）

ハンガリーで感じたことだが、このイベントを行う際には、電子パンチと Mulka が絶対  
に必要である。この正誤判定の「音」が鳴る事で、参加者の満足度を大幅に高める事が  
できるからである。ただし練習目的で実施するのであればこの限りでなく、針パンチを  
用いても良い。

### Mulka の設定

Mulka でコースと音の設定をする。

- 1) イベントマネージャを起動し、コースデータを作製する。
- 2) メインウインドウを表示し、ツール (T) → Eカード読み取り (E) → オプション  
設定 (O) → 読み取り音の設定 (S) を選ぶ。
- 3) 「通常の読み取り音」と「ペナ・トラブルの場合」で「その他」を選択し、成功時  
と失敗時の.wav ファイルをそれぞれ選ぶ。

### 当日準備

#### 当日用意するもの

ノートパソコン (Mulka 搭載のもの)、EMIT ユニット 10 個 (赤ランプが点灯するタイプのもの)、スタートユニット、リーディングユニット、ユニット受け 20 個、E カード 10 個、テーブル、イス、延長コード、電源ドラム。

#### 役員配置

スタート地区、フィニッシュ地区に各 1 名と、フィニッシュ地区からスタート地区へ地図と E カードを運搬する係を 1 名の計 3 名。今回はスタートとフィニッシュを同じ場所にしたため、役員は 1 名で済んだ。

## テレインとユニットの設置

事前の設計に従ってテレインを設置し、ユニットを配置する。今回のように等間隔に資材を配置するにはメジャーを使うか、なければ歩測を用いても良い。

## スタートおよびフィニッシュ地区の設置

スタート地区にはテーブル、イス、地図、Eカード、スタートユニットを用意する。コースを見て選べるように地図をテーブル上に並べると良い。

フィニッシュ地区にはテーブル、イス、Eカード読み取りのためのノートパソコンとユニットと、必要に応じて電源ドラムや延長コードを用意する。

## イベントの実施

### スタート地区での説明手順

- 1) 参加者に地図を選ばせる。
- 2) 役員がEカードをスタートユニットにはめ、「ランプがついたら OK」だという事を説明した後、そのEカードを参加者に渡す。
- 3) 「番号順に全部まわったらフィニッシュしてください」と説明する。

### フィニッシュ地区での手順

- 1) Mulka を起動させ、メインウインドウを表示し、ツール (T) → Eカード読み取り (E) を選ぶ。
- 2) モードを「試走カード読み取り」とし、接続する。
- 3) フィニッシュした参加者に、Eカードを読み取りユニットにはめるよう促す。
- 4) タイミングよく「さぁ判定は!？」などと声をかける。
- 5) 成功なら役員は拍手をして、参加者の成功をたたえる。失敗なら Mulka に表示されているミスパンチした場所を指摘してあげ、再挑戦を促す。

## 当日の様子について、感じた事など

- ・ 主に4歳の幼稚園児から中学2年生の子どもが体験した。
- ・ 基本的にはレベル1から始め、順に難易度を上げる。中学生はどのクラスから始めても問題なかった。
- ・ ハンガリーでは成功したら参加賞をあげていたが、今回は国体イベントのため参加賞の用意は見送った。実際は何回もまわる子どもも多く、参加賞をあげたかどうかのチェックが難しそうなので特に用意しなくてもよいと思われた。

- ・ 何度もまわって覚えたためか、地図を見ずに挑戦した子どもがいた。レベル4まで終わったら、地図無しで挑戦させることも大いに推奨される。
- ・ 雨天時は体育館内での実施を予定していた。雨天時のイベントの有無も検討する必要がある。
- ・ 「とり式ユニット」の場合そのまま地面に置くと倒れてしまうので、倒れない対策を施す必要がある。先端がカットされたコーンを用いると設置が容易であると考えられる。



今回使用したユニットとユニット受け。ユニット受けは勤務先の廃材を利用した。

### ミニイベントのメリット

- ・ 何回でも挑戦できるため、参加者全員が必ず「1人でやり遂げた」という成功体験を得る事ができる。
- ・ 平らな場所であれば面積の大小を問わずどこでも実施できる。大会等での付随イベントとして実施できるほか、特に体育館内でも実施が可能であるため、クラブの日頃の練習メニューとすることも可能である。
- ・ 車イスの方でも楽しめる。
- ・ 今回のように地面にユニットを置いた場合は、脚部の筋力トレーニングの効果が期待できる。
- ・ テレインの設計の仕方によって、様々なコースを組む事ができる。
- ・ 小学生が1人でも行えるため、キッズOと同様に「単独で走る、スポーツとしてのオリエンテーリング」を体験させ、オリエンテーリングの魅力を伝えるのに有効である。

### 反省点

- ・ 役員が限られていることからスタートとフィニッシュを同じ場所にしたため、多少の

混雑が生じた。またフィニッシュして読み取るべき所を誤ってスタートユニットにはめてしまう子どももいた。従ってスタートとフィニッシュは分けた方が良い。

- ・ 地図は、レベル1と2は4枚ずつ、レベル3と4は3枚ずつを用意したが、参加者が希望するレベルの地図が不足する場面があった。各レベル5枚ずつ用意すれば十分と思われた。

・

## 終わりに

このミニイベントは、前述したように小学生の子ども1人でも楽しめるため、スポーツとしてのオリエンテーリングの魅力を伝えるのに有効であると考えます。従ってキッズ・アドベンチャー同様に、ぜひとも今後の大会やイベント等で実施していただきたいと願うものである。

またこのイベントのもう1つの側面として、オリエンテーリングの室内練習として行える事があげられる。特に現在の地域クラブの中心的な活動は大会参加と思われるが、それだけでなく日頃の練習メニューとしてこのイベントを行っていただき、オリエンテーリングのレベルアップを図るとともに、クラブ員が集まる機会を増やすことでより魅力のあるクラブ作りに貢献すると考える。魅力あるクラブ作りは、新入会員の獲得や、ひいてはオリエンテーリングの普及にも繋がると思えてならない。各地域クラブ会員各位には、クラブの活動の1つとしてこのイベントを取り入れていただきたいと思う。

## 問い合わせ先

藤島由宇（ふじしまゆう・三条オリエンテーリングクラブ会長）

090-4618-0177 [yu@jo-hoku.net](mailto:yu@jo-hoku.net)

〒955-0022 新潟県三条市上保内丙 87-1





イベントの様子