

第6回

なぞときアドベンチャー

実 施 要 項



令和8年11月1日（日）

佐倉城址公園

主催 佐倉市青少年相談員連絡協議会

佐倉市・佐倉市教育委員会

協力 佐倉市民憲章推進協議会

このなぞときアドベンチャーを開催している

青少年相談員とは・・・

この『なぞときアドベンチャー』を開催している「青少年相談員」とは、昭和38年10月につくられた青少年健全育成のボランティアです。

佐倉市青少年相談員は、佐倉市内小学校の校長先生の推薦により、千葉県知事及び佐倉市長から委嘱を受けて活動しています。委嘱時に20歳～55歳であることが条件とされています。

青少年相談員というと、専門のカウンセラーのように聞こえますが、多くは皆さんと同年齢くらいの子どもをもつ“お父さんやお母さん”たちです。

地域の子どもたちの成長にちょっとした手助けができるようにと、様々なイベントの企画運営をしています。

佐倉市青少年相談員の具体的な活動を少し紹介しますと、各地区ではゴミゼロ運動や地域のお祭り、たこづくり講習会など、また、佐倉市全域では『ソフトドッジボール大会』、『たこあげ大会』そして、この『なぞときアドベンチャー』などを行っています。

佐倉市内の小学校区に青少年相談員がおり、子どもたちの健やかな成長のために、地域の中で青少年健全育成活動を行っています。



第6回 なぞときアドベンチャー実施要項

1. 目 的

市内の小学生が本事業を通して親睦を深めるとともに、佐倉市の歴史や文化に触れることで、地域の良さを再認識する機会とし、郷土愛を育む。

2. 主 催

佐倉市青少年相談員連絡協議会
佐倉市・佐倉市教育委員会

3. 協 力

佐倉市民憲章推進協議会

4. 日 時

令和8年11月1日（日） 9:00～12:30（予定）
雨天延期 予備日11月8日（日）

5. 会 場

佐倉城址公園：佐倉市城内町官有無番地
（受付：佐倉城址公園自由広場）

6. 種 目

なぞときアドベンチャー

7. 参加費

無料

8. 対 象

佐倉市在住または在学の小学4～6年生

9. 内 容

- （1）2～4人一組でなぞときアトラクションにチャレンジします。
- （2）獲得した得点に応じてランク認定します。

10. 持ち物

水筒、汗拭きタオル、腕時計（タイムキーパー）*1、雨具（レインコート）、虫よけスプレーなど（必要な人は）マスク、除菌シート
※服装については、けが予防や虫よけのため、長そで、長ズボン、運動靴、帽子の着用をおすすめします。

*1・・・時間を確認するものについては公平性を期すため、スマートフォン・タブレットなど検索機能がついていたものは、ゲーム中、電源を切っていただきますので、ご協力お願いいたします。

11. 会場までの送迎

送迎につきましては、各チームとも大人の方をお願いいたします。

公平性を保つため、保護者のゲーム中の同行はご遠慮ください。

12. 募集チーム数

30チーム程度

※申し込み多数の場合は抽選となる場合がありますので、予めご了承ください。

13. 申し込み方法

- ・ちば電子申請サービスにて申し込み

14. 雨天等に伴う態度決定について 令和8年10月31日（土） 正午

周知方法 雨天順延の場合には、31日13時00分までに連絡担当者へメールおよび下記ホームページでお知らせいたします。

（予定通り開催する場合は特に連絡はいたしませんので、受付時間にお集まりください。）

※連絡担当者の方は、こども政策課組織メール (kodomoseisaku@city.sakura.lg.jp) の受信ができるよう設定をお願いします。

15. その他

- ・駐車場は、佐倉城址公園自由広場をご利用ください。
- ・受付は、佐倉城址公園自由広場駐車場にて9時から開始します。
- ・基本的な感染症対策については、各自の判断で行ってください。
- ・佐倉市青少年相談員連絡協議会のホームページ

URL <http://www.city.sakura.lg.jp/sakura/sodanin/HP/frontpage.html>

- ・佐倉市のホームページ

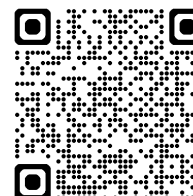
URL <https://www.city.sakura.lg.jp/soshiki/kodomoseisakuka/oshirase/19672.html>

ホームページ
二次元コード



16. お問い合わせ

- ・佐倉市青少年相談員連絡協議会事務局まで
佐倉市こども支援部こども政策課
〒285-8501 佐倉市海隣寺町9-7番地
電話：043-484-6190 メール：kodomoseisaku@city.sakura.lg.jp



参加申し込み方法

連絡担当者の方は、**10月16日（金）**までにちば電子申請サービス（以下の二次元コード）からお申し込みをお願いします。

その際は、スマートフォン等で撮影したチーム全員分の参加承諾書データの提出が必要となりますのでご注意ください。

※申し込みの際、チーム名の入力必須（10文字以内）となります。

※各保護者同意・了承の上、申し込みください。チーム全員の「参加承諾書」の提出がないと、申込はできません。

ちば電子申請サービス（申し込みはこちらから）

https://apply.e-tumo.jp/city-sakura-chiba-u/offer/offerList_detail?tempSeq=65540



応募多数の場合は、抽選となります。抽選の有無や抽選があった場合の結果については、**10月20日（火）まで**に申し込みいただいたチームの連絡担当者のメールアドレス宛にお知らせします。なお、参加承諾書の原本の提出は、申込の際にデータ送付いただいているため不要です。

また、参加確定後、けがや体調不良でメンバー変更が必要となった場合には、大会前日までに参加承諾書を事務局へ提出してください（大会当日の提出は不可）。
↳ kodomoseisaku@city.sakura.lg.jp へ

※その他ご不明な点は、事務局までお問い合わせください。

大会日程

◆参加児童受付 9:00 ～ 9:30

◆開会式 9:30 ～ 9:50

◎佐倉市青少年相談員連絡協議会長あいさつ

◎佐倉市長あいさつ

◎佐倉市教育委員会 教育長あいさつ

◎来賓あいさつ

◎ルール説明・諸注意

◆なぞときアドベンチャー 10:00～11:55

◎スタート時間 10:00

◎ゴール時間 11:00～11:30

※スタートゴールは本部前

◎ゴール後 ゴール後 ～11:55

・スコア表を本部へ提示

・自己採点

・採点終了後スコア表を本部へ提示

◆閉会式 12:00～12:30

◎佐倉市民憲章推進協議会会長 講評

参加者解散

※日程については、進行の状況等により変更される場合がありますので
予めご了承ください。

なぞときアドベンチャー ルール

【チームメンバーの役割について】

- ・事前にメンバーの役割を決めてください。

《 4 人チームの場合 》

- (1) **スコアラー**：問題の答えなどを記録します。バインダーをこちらで用意しますので、持ち運んでください。

※ わからなかった問題やヒントをメモするなど、工夫して取り組みましょう。

- (2) **タイムキーパー**：時間の管理をします。腕時計を忘れずに。

※ ゴール時間に間に合うようゲームに取り組みましょう。

- (3) チームキャプテン：チームをまとめます。

- (4) 副キャプテン：チームキャプテンを補佐します。

※ (1) スコアラーと (2) タイムキーパーは、申込の際に決めておく必要があります。

【利用エリア、ゲーム内容について】

- ・開会式終了後、本部前から一斉スタートします。
- ・なぞときアドベンチャーは、お茶室エリア、本丸エリア、あずまやエリアの 3 か所です。
- ・3つのエリアをどの順番で回るかはチームのみんなで決めてください。自由に移動できます。
- ・ゲーム内容については、①なぞときチャレンジ問題 ②クロスワード問題 ③アタックチャンス（ミニゲーム）の 3 種類です。
 - ① なぞときチャレンジ問題…難しいなぞときクイズに挑戦！
 - ② クロスワード問題…佐倉の歴史や文化、有名人、佐倉市青少年相談員についてなど、わたしたちが住む「佐倉」のことについてクイズに挑戦！
 - ③ アタックチャンス（ミニゲーム）…様々なゲームに挑戦！
全員がすべてのゲームを行います。
- ・問題をとくときは、チームのみんなで協力してといてください。
- ・3つのエリアのなぞとき問題やゲームにチャレンジし終わったら、自由広場の本部に戻り、ゴールとなりますが、11 時 00 分より前には、特段の事情が無い限りゲームを終了することができません。（ゴールできる時間は 11 時 00 分～11 時 30 分まで）
- ・なぞとき問題やゲームのやり残しがあっても 11 時 25 分になったら、近くのスタッフがゴールとなる本部に戻るよう声掛けします。11 時 30 分までには本部に戻りましょう。
- ・獲得したポイントの合計得点に応じたランキング認定書を交付します。

- ・ランキングは、(SS、S、A、B、C) の 5 段階となりますので、(SS) 認定書を目指してがんばってください。

【ヒントカード・ヒントマン・宝箱について】

○ヒントカードについて

- ・チーム人数を問わず、チーム内の学年構成によって、利用できるヒントカードの回数が変わります。

チーム内の最上級生が 6 年生ならヒントカード 4 枚

〃 5 年生ならヒントカード 5 枚

チームメンバー全員が 4 年生ならヒントカード 6 枚

○ヒントマン（ヒントをくれる人）について

- ・各エリアで、相談員のぼり旗の所に、黄色ビブスを着たヒントマンがいます。
- ・ヒントマンは、そのエリアの問題（クロスワード・チャレンジ問題）のヒントのみ持っています（他のエリアのヒントは聞けないので注意！）。
- ・ヒントカードは、受付時に配布する「スコア表」にカードのマークを表示しています。
- ・問題のヒントがほしい時には、そのエリアのヒントマンのところへ行き、ヒントカードを利用することを伝えてください。「スコア表」のカードマークにチェックをしてもらったうえで、希望した問題のヒントを出してもらうことができます。
- ・ヒントカードはすべて使い切りましょう。ヒントカードをゴールまで残していても加点されません。

○宝箱について

- ・各エリアに 1 つ宝箱があります。見つけたら、なにかいいことがあるかも・・・

【守ってほしいことについて】

- ・ゲーム中はスタッフの指示にしたがいましょう。
- ・ゲーム中は、公平性を期すため、携帯電話やスマートフォン、ゲーム機などの電源を切ってください。使用しているところを見つけた場合、使用した人がいるチームは、減点対象となります。
- ・ゲーム中は、走ることは禁止です。守れない場合は、その後のゲームを中止してもらうこともあります。
- ・ゲーム中に転んで怪我をしたり、具合が悪くなった場合は、近くのスタッフに声をかけましょう。
- ・ゲーム中は、なぞときエリア外には出ないでください。
- ・トイレはゲーム前に行っておくようにしましょう（会場内のトイレの数は少ないため）。
- ・水分補給はこまめに行いましょう。

【本部にゴールしたら】

- ① 本部の「解答配布コーナー」に行き、鉛筆を返却し、赤鉛筆と解答を受け取り、自分たちで丸付け・採点をします。
- ② 採点が終わったら、本部「スコア表提出コーナー」に解答・赤鉛筆を返却し、スコア表を提出します。その後、閉会式を行うので開会式の時と同じように待機します。
- ③ 閉会式終了後、本部で認定証と参加賞をもらって、解散となります。