

# インクルーシブ・ロゲイニング@イオンモール高岡

特別支援学校の生徒や高校生がチームを組み、交流することを目的に開催

令和6年8月29日（木）開催

- ・競技時間 2時間
- ・実施範囲 イオンモール高岡
- ・チェックポイント数 30程度
- ・参加者 高校生等**11名**・**3チーム**



ロゲイニング…数名でチームを編成、一定の範囲内の地域にチェックポイントを配置し、それを徒歩等で回り見つける、ミッション等をこなすことで得点を重ね、獲得した点などで競うもの。



**基本ルール**

- ①地図を見てルートを考えます。ルートは自由ですがチームメンバーは常に一緒に行動します。
- ②チェックポイントでは指定場所での写真撮影やミッションにチャレンジし、達成したらポイントが得られます。達成の記録としてメンバー全員を入れて写真を撮り、公式LINEに送ります。
- ③制限時間内にゴールしてデジタル時計を撮影します。遅刻は1分以内につきマイナス10点です。(例：2分15秒遅刻→30点減点)

**撮影例**

点数	チェックポイント名	ミッション達成記録	ゴール時刻の記録
10	メダルゲームミッション	写真撮影	デジタル時計

**スタート前に公式LINEを登録します**

- ①スマートフォンにLINEが入っている人はスタート前にQRコードから登録します。
- ②写真も、撮影することにチームの代表から公式LINEへ送信します。
- ③キーワード【イオンモール物語】と入力するとストーリーが実行します。

**オリジナルストーリー**  
イオンモールと妖精ビーウェル

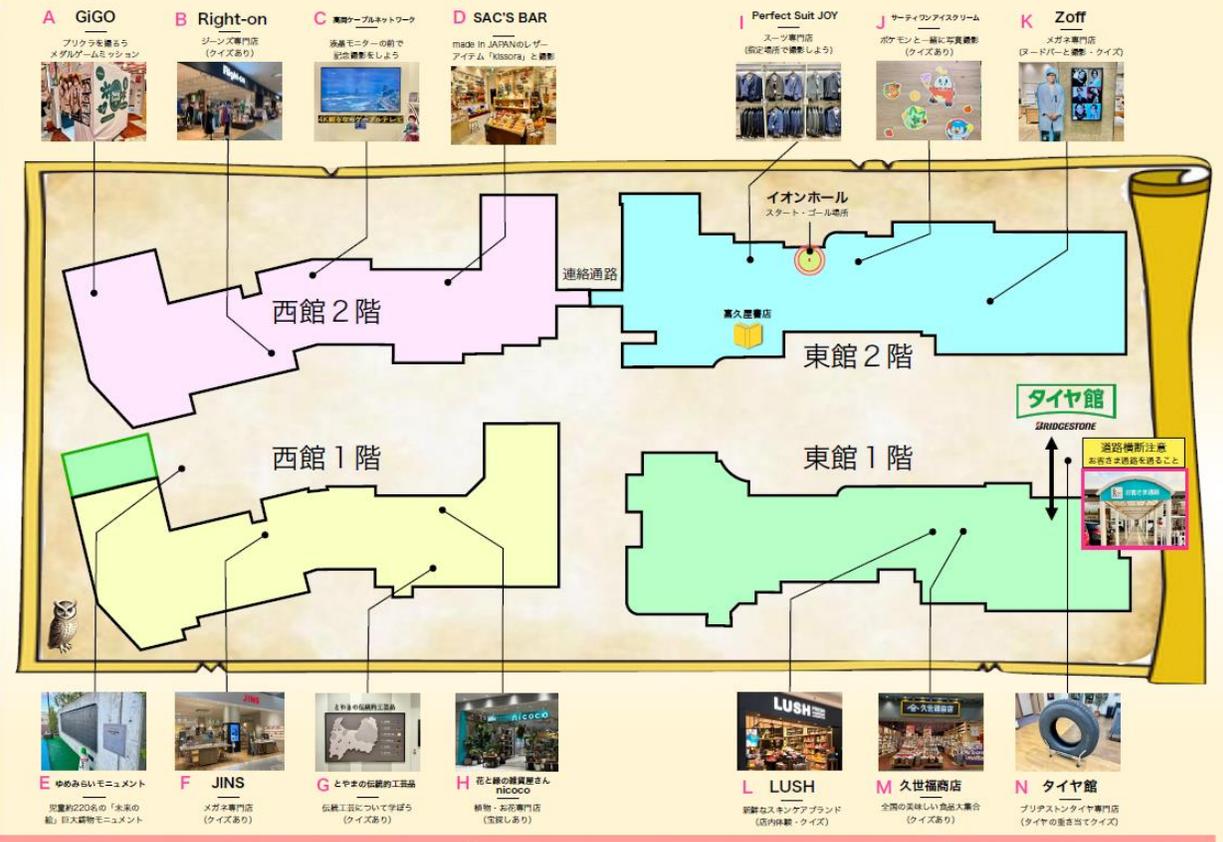
夏休みもまもなく終わろうとしていた平日の午後、高校生のルイ、ヒカル、サッコ、そしてカイトは、この夏最後の思い出を作るうとイオンモール高岡に遊びに来ていた。彼らはサーティワンでアイスを食べながら楽しくしゃべりをしていて、突然ヒカルが何か気づいて顔を上げた。

「助けてー」激かな声が聞こえた。ヒカルは耳を澄ませ、「イオンホールの方から聞こえるみたいだ！」と声の方角を指した。4人は急いでホールの方角へと、そこには手のひらほどの小さな妖精が浮かんでいた。

妖精は切実な表情で語りかけた。「モルを守る3つの宝石が、誰かに盗まれてしまいました。このままだとモル全体が危険な状態になります。どうか、その宝石を見つけてください。」

リーダーのルイは仲間たちに目を向け、「やってみよう！」と決意を固める。こうして、4人は宝石を探す冒険に出ることを決めた。果たして彼らは、妖精ビーウェルを助け、イオンモールの平和を取り戻すことができるだろうか。

- 【注意事項】**
- ・移動時は歩くこと。早歩きや走るとは禁止します。
  - ・他のお客様に配慮し、店内マナー等の遵守をお願いします。悪質なマナー違反は失格とする場合があります。
- 【緊急の場合】**
- ・重大なケガや事故の場合は下記の当日緊急連絡先へお電話ください。当日緊急連絡先: 090-8265-9786
  - ・ゴール時刻に遅れそうな場合もお電話ください。



**西館エリア ミッションリスト**

A GIGO	①プリクラ 【体験】 20点 ②メダルゲーム 【体験】 10点 (60枚を100枚以上に増やせたら30点)
B Right-on	【クイズ】 正解で10点
C 高岡ケーブルネットワーク	大きな液晶モニター前で【撮影】
D SAC'S BAR	[kissora]コーナーで【撮影】
E ゆめみらいモニュメント	LINEストーリーでミッション指示
F JINS	【クイズ】 正解で10点
G とやまの伝統的工芸品	【クイズ】 正解で10点
H 花と緑の雑貨屋さん nicoco	【宝探し】 見つけたら10点

**東館エリア ミッションリスト 各10点**

I Perfect Suit JOY	指定場所で【撮影】 10点
J サーティワンアイスクリーム	指定場所で【撮影】 【クイズ】 各10点
K Zoff	指定場所で【撮影】 【クイズ】 各10点
L LUSH	指定の【体験】 【クイズ】 各10点
M 久世福商店	【クイズ】 正解で10点
N タイヤ館	【クイズ】 正解で10点
● 高久屋書店	LINEストーリーでミッション指示

主催：富山県  
協力：イオンモール高岡  
制作：TR2

**ゴール後スコア入力**  
右のQRコードからスコアを入力します。遅やかな集計のためゴール後15分以内に入力をお願いします。



地域の人との  
の触れ合い

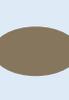


富山の伝統工芸を  
知るきっかけに



仲間とのつながり、協力



参加者 有効回答9名	事後アンケート（ウェルビーイング） 調査項目（抜粋）	計	計	
			とても感じた	やや感じた
心身の健康 自分時間 充実 生きがい・希望  つながり (友人・地域)  つながり (富山県)	 歩くなどの活動により身体 <span>の健康実感の向上につながった</span>	<b>100%</b>	77.8%	22.2%
	 時間が過ぎるのがあつという間 <span>と感<span>じる</span>くらいに夢中になることができた</span>	<b>88.9%</b>	77.8%	11.1%
	 目標に向かって、チャレンジや努力 <span>をすることができた</span>	<b>100%</b>	77.8%	22.2%
	 期待や楽しみ、ワクワクする気持ち <span>を感じた</span>	<b>100%</b>	66.7%	33.3%
	 チームの仲間との「つながり」が深まった <span>と感じた</span>	<b>100%</b>	77.8%	22.2%
	 地域（お店）の人との交流を通じて「つながり」 <span>を感じた</span>	<b>100%</b>	77.8%	22.2%
	 地域には、楽しい、嬉しいなど（ポジティブな） <span>明るい気持ちになることができる場所や機会が多くあると感じた</span>	<b>100%</b>	66.7%	33.3%
	 富山ならではの自然や食、文化等に愛着や誇り <span>を感じた</span>	<b>100%</b>	55.6%	44.4%
	 成長するための学びや経験ができた <span>と感じた</span>	<b>100%</b>	66.7%	33.3%
 富山県に、あなたの夢や目標が実現できる環境 <span>があると感じた</span>	<b>100%</b>	44.4%	55.6%	

## 本日の大会に参加しての思い出や楽しかったこと、感想など（自由記入） ※抜粋

- 普段繋がらないような人たちと仲良く協力して行動することができたのでとてもよかったです。
- 人見知りでも参加していく中で自然にコミュニケーションをうまくとれました。
- イオンモールの普段はなかなかよらないお店に行くことを通して新たな魅力に気付きました。この作り込みであるロゲイニングを今後参考にして、自分たちの活動に活かしたいです。あまり関わることのない学校の生徒さんとも一緒に活動でき、良い思い出となりました。
- クイズラリーがたのしかった。
- 普段とは違う非日常の経験を通じて、お互いを理解し合う良い機会となりました。学生のうちにこのような機会に参加できたことは、とても良い経験でした。新しい人と関わることで、今後の社会生活に役立つスキルを磨くことができましたと思います。
- 活動が終わった後、みんなが感謝の気持ちを持って「ありがとう」と言い合う姿が印象的でした。お店の人やチームメイトとの交流も温かく、感謝の心を忘れないことが大切だと改めて感じました。

今後もロゲイニング大会に参加したいと思いますか。

参加したい（とても+やや） **89%**

