

ゲーム展開例（矢に導かれて）

このゲームは、班員と協力しながら、実際にコンパスを使用して行う。

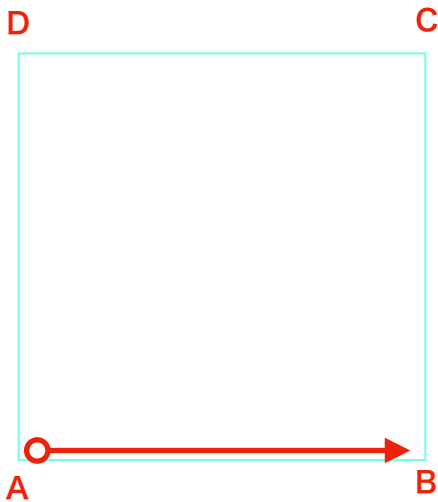
【13.読図章】

『(1)方位と方位角の呼び方を覚え、コンパスで進路を発見する。』

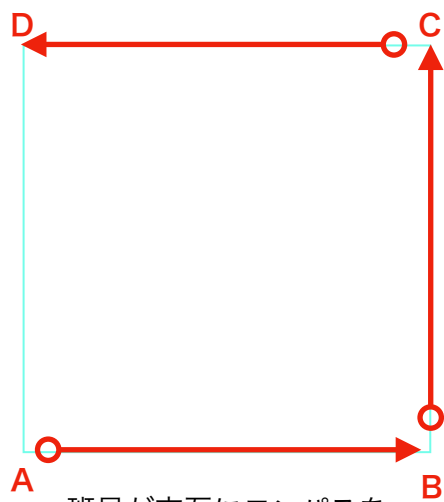
コンパスを使って、班員と協力して、1辺が5mの正方形を描く。

- ・ 方位角は班員が交互に指示する。
- ・ 5mの距離は、歩測で計測する。

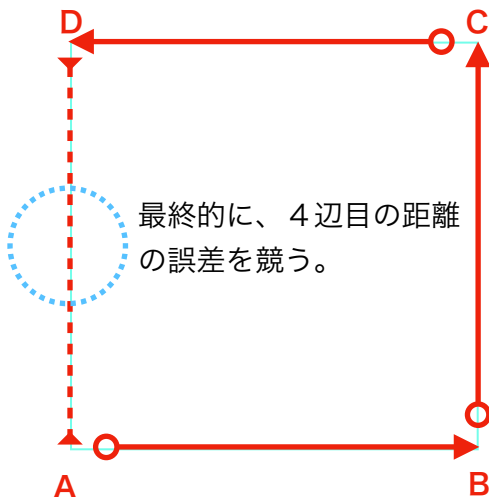
正確に正方形を描くことが目標。出発点はAの地点からとして、その後どう進むか、各班で考える。



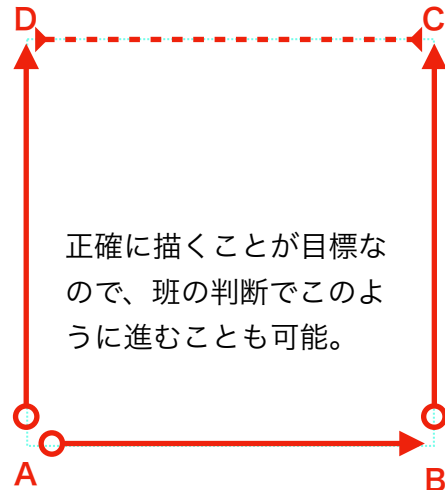
1人目のスカウトは、Aの地点から出発する。



班員が交互にコンパスを使って、上のように3辺まで描く。



最終的に、4辺目の距離の誤差を競う。



正確に描くことが目標なので、班の判断でこのように進むことも可能。