

# チャレンジ・ザ・ゲーム(チャレゲー)

特別な体力や技能を必要としない、やっておもしろく、見て楽しい、しかも健康づくりに役立つ、記録に挑戦するゲームです。

また、人間関係づくりプログラムとして取り組むこともできます。

**※入所後の打合せは行いませんが確認表の事前提出をお願いします。**



## 活動のねらい・期待される効果

- 心身の健康・体力の保持・増進を図ることができます。
- 互いに声をかけ合い、協力しながらゲームを楽しむとともに、仲間との交流を深めることができます。

一斉実施可能人数	10～50人	活動季節・条件	通年
所要時間	2～3時間	実施場所	体育館など
主な対象	小学生～		
指導について	要望があれば実施前に交流の家職員が用具の使い方や実施上の諸注意とルール等の事前指導を行います(15分～20分程度)。その後は団体による自主運営で実施してください。		

## 活動の概略

○以下の内容を事前に決めて、前日までに「確認表」を提出します。

- ◆参加者の実態に合わせた2～4程度のゲーム種目内容と貸出希望物品
- ◆ゲームの種目数に合わせたチーム(班)分け
- ◆ゲーム1種目当たりの時間設定(練習と本番の時間配分、チャレンジ回数)  
【例】1種目当たり15分(チャレンジ①:練習・作戦会議①5分→本番①2分→チャレンジ②:練習・作戦会議②5分→本番②2分)として4種目(4ローテーション)で実施。

○当日は、要望があれば初めに職員がチャレンジ・ザ・ゲームの概要について説明した後、団体の引率者や参加者の協力を得て各ゲームのやり方を実演するとともに、時間配分を説明します。

○設定した時間配分に沿ってゲームをローテーションして行います。

## 準備物

### 交流の家が貸し出しできる用具・材料

- キャッチング・ザ・スティック
- リングキャッチ
- ロープジャンプ用ロープ
- ネットバスラリー用ネット
- ネットバスラリー用ドッジボール
- ふらば～る
- ラダーゲッター
- ピザキャッチ
- デジタルタイマー
- 記録用紙
- ホワイトボード、マーカー

## 当日の動き

- ①用具の準備、準備運動。
- ②ねらいの確認し、説明(実演)を見聞かし、ゲームの仕方を知る。
- ③チャレンジ・ザ・ゲームに取り組む。

以下、主な種目の概要

### 「ネットバスラリー」

・ペアで、ボールを乗せたネットをもち、となりのペアに向けてボールをパスする。時間内にスタートからゴールまでボールが渡った回数を記録とする。

### 「ロープジャンプ」

・縄を回す2人以外の全員がそろって跳びます(一斉跳び)。時間内に何度でも挑戦でき、連続で跳べた最高回数を記録とする。いわゆる「8の字跳び」でもよい。

### 「リングキャッチ」

・ドーナツ型のリングをペアに向けて投げ、チームの全てのペアがキャッチできたらクリア1回。時間内にクリアした回数を記録とする。

### 「キャッチング・ザ・スティック」

・1人が2本(実態により1本)ずつスティックを持ってチームで輪をつくり、スティックの底を一斉に2回床に打つと同時に時計回りに1人分ずれる。全員がスティックをキャッチできればクリア1回。時間内の連続クリア回数の最高値を記録とする。

※これらの他の種目も含む、より詳細な紹介は別資料「さんべ版 チャレンジ・ザ・ゲーム種目説明」参照。

### ④振り返り

ねらいの達成の確認、感想発表、表彰など

### ⑤片付け、用具の返却

### 【指導上のポイント】

- ホワイトボードに結果一覧表をつくり、結果を書き込み意欲づけを図る。
- 他チームとの比較ではなく自分たちのチームの結果の伸びに注目するよう促す。



ネットバスラリー



キャッチング・ザ・スティック

## 安全対策・環境への留意点

○事前の健康観察及び活動中の観察をしっかりと行って下さい。