

# 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 要望があるときは、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、事前指導の要望があるときは、始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      | ○ビザキャッチ       |
| ○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)を見聞きし、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齐に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。

※他の種目も含めた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ください。