

VOL.12

2014.2.9(日)

秩父宫記念体育館

~ 種目ルール~





- ①スポーツ吹矢
- ②麦わらの一味に挑戦しよう!
- ③ふわふわバルーンシュート!!
- ④ジグザグステップ&ラン
- ⑤ひらひら紙すくい
- ⑥さわってふんでナンバーズ
- ⑦キャッチtheボール~声をあわせて~
- ⑧空き缶deパッカン☆
- ⑨玉入れDASH!!
- ⑩チームでぴったんこゲーム~ゆるキャラ版~



財団マスコットキャラクター みらぞう



競技について

 1. 得点について 《チーム戦》

メンバー全員(2~5名)が各種目を楽しみながら得点を獲得し、各競技者は全種目のうち得点上位7種目の合計点を得点とします。(最高 70 点)チーム内の高得点者2名分を合計した得点でチーム対抗で競い合います。(最高 140 点)

- 2. 各種目ごとに、**ハイパフォーマンスでの10点満点の獲得者(各種目:先着5名)**には、 ハイパフォーマンス賞の賞品を用意しております! (レベルの基準は各種目ごとに設定されていますので、当日ご確認ください。)
- 3. 一度競技をした種目について、競技の進行状況により再チャレンジすることは可能ですが、当日のスタッフの指示に従ってください。その際、未実施種目のある方を優先させる場合もあります。 あらかじめご了承ください。
- 4. 得点で競い合う内容ですが、ご家族やお友達などで十分に楽しみながらご参加ください!

レクリエーションについて

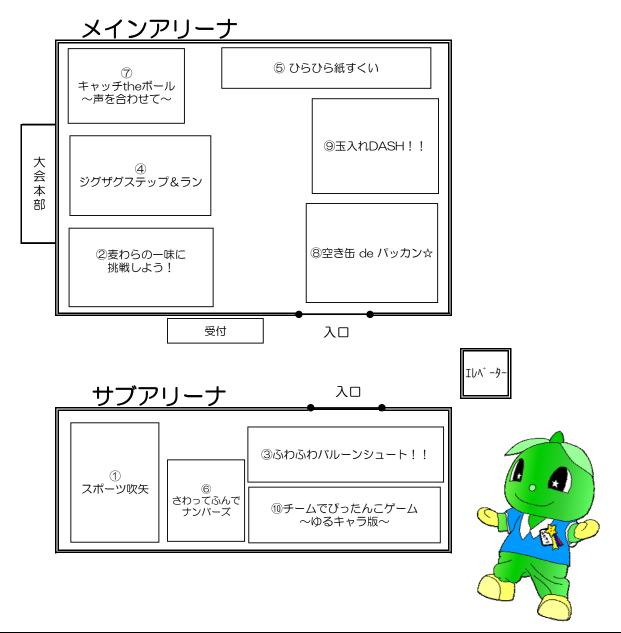
競技終了後、閉会式までの間、キッズチアダンスショーや、 参加者全員で楽しめるレクリエーションゲームを行います! ぜひみなさまふるってご参加ください!



スポチャレ VOL. 12 会場のごあんない

秩父宮記念体育館 3F メインアリーナ・サブアリーナ

各種目のレイアウト、詳細等につきましては、当日までに変更が生じる場合もございますので、ご了承下さい。



コカ・コーライーストジャパン株式会社

①スポーツ 吹奏

がら 内容 スポーツ吹矢を使用して的を狙います。

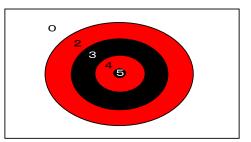
方法

- ①大人男性は6mのラインから短い筒で行います。 大人男性は6mのラインから短い筒で行います。 大人生性・小学4~6年生の男女は6mのラインから 長い筒で行います。
- ②小学3年生以下は5mのラインから長い筒で行います。
- ③上記ラインから前を狙って5射行がます。

記録

- ①失が刺さった前のポイントがそのまま管点となり、5射中ポイントの高い2射の合計ポイントを管点とします。
- ②5射とも前に刺さらなかった場合は1点とします。

カテゴリー	距離・ハンディ等	得点方法等
大人男性	6m/短筒	
大人女性	6m/長筒	①5回実施 ②上位2回の得点合計
小学4~6年生	OM/ 女同	③的は、5-4-3-2-0 ④10点~1点
小学3年生以下	5m/長筒	#) 10 m > 1 m



② 養わらの一味に挑戦しよう!

がられるキックターゲットゲームです。 内容 ボールをけって前に入れるキックターゲットゲームです。

万法

- ① 1人3球をライン上であればどこからでも、けることができます。
- ②高校生以上の男性は9mラインから、けります。
- ③小学4年生以上の男女は7mラインから、けります。
- ④小学1年~3年生の第5位5mラインから、けります。
- ⑤未就学児は4mラインから、けります。

きるく記録

- ②枠に入らなかった場合は3点となります。

カテゴリー	距離
※高校生以上の男性	9m
小学4年生以上	7m
小学1年~3年生	5m
未就学児	4m

	得点表									
7点	10点	6点								
フランキー	ルフィー	ブルック								
8点	5点	9点								
サンジ	ウソップ	ゾロ								
ナミ	チョッパー	ロビン								

フットサルゴール	フットサルゴール
4m キックライン	4m キックライン
5m キックライン	5m キックライン
7m キックライン	7m キックライン
9m キックライン	9m キックライン



③ ふわふわバルーンシュート!! ☆チームで協力するゲームです☆

内容 風船を仲間に送りながら、時間内にゴールの箱に何個入れることができるか きょう がない ままり です。

方法 ①チームの仲間でスタートラインに並び、風船を仲間に順番に送りながらゴールの方へ 走ります。1人ワンタッチでパスをして進みます。

- ②ゴールに近づいたら、ゴールに入れる詩、シュートする人は「シュート!」と聞びます。 ※「シュート!」を言わないと得点になりません。
- ③<u>制限時間1分30秒</u>の間にできるだけ勢くの鼠船をゴールにいれてください。

★以下の場合は、反則でスタートからやり直しです。

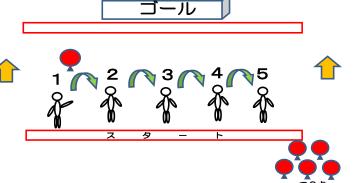
- ふうせんを際に落としてしまう。
- パスの順番を間違えてしまう。
- ・1人が2回連続で風船をさわってしまう。
- パスの順番を間違えてしまう。◆
- シュート後に風船にさわる。

チーム人数	パスの順番
2人	1⇒2⇒1⇒2
3人	1⇒2⇒3⇒2⇒1
4人	1⇒2⇒3⇒4⇒3⇒2⇒1
5人	1⇒2⇒3⇒4⇒5⇒4⇒3⇒2⇒1

★ハンデ 未就学児がいるチームは、ふうせんを床に落としてもその場から再開できます。

 $\frac{\delta}{\delta}$ 記憶を1つゴールに入れるごとに2点の得点になります。(シュートが入らなければ得点になりません。)

シュートできた風船	1つ	2つ	3つ	4つ	5つ以上
得点	2点	4点	6点	8点	10点



④ジグザグステップ&ラン

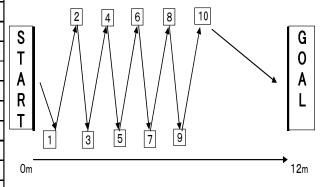
ヴェック スタートから2.5m間隔でならべられたポイントをすべて倒しゴールするゲームです。

芳慧 スタートから1234〜と順に向かい、ポイントを倒しながらゴールへ造ります。

記録 ① スタートからゴールのタイムを計測しタイムに応じて得点を決定します。

- ② 100分の1のタイムは切り捨てます。
- ③ ポイントを倒していない場合は1つにつき得点からマイナス1とします。

得点	成人男性	小学4~6年男女	男女	木城子坑 男女
10	9秒50以下	11秒00以下	12秒00以下	16秒00以下
9	9秒51~10秒00	11秒01~11秒50	12秒01~12秒50	16秒00~16秒50
8	10秒01~10秒50	11秒51~12秒00	12秒51~13秒00	16秒51~17秒00
7	10秒51~11秒00	12秒01~13秒00	13秒01~14秒00	17秒01~18秒00
6	11秒01~11秒50	13秒01~14秒00	14秒01~15秒00	18秒01~19秒00
5	11秒51~12秒00	14秒01~15秒00	15秒01~16秒00	19秒01~20秒00
4	12秒01~12秒50	15秒01~16秒00	16秒01~17秒00	20秒01~21秒00
3	12秒51~13秒00	16秒01~17秒00	17秒01~18秒00	21秒01~22秒00
2	13秒01~13秒50	17秒01~18秒00	18秒01~19秒00	22秒01~23秒00
1	13秒51以上	18秒01以上	19秒01以上	23秒01以上



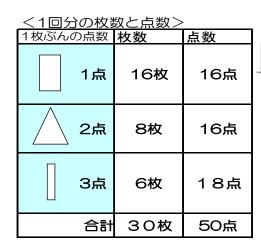
⑤ひらひら 雑すくい

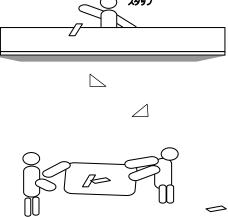
☆チームで協力するゲームです☆

- 方法 ①チーム人数によって2人一組かる人一組で行い、1チームあたり2回行います。
 - ② 1 回につき30枚の縦が順番に落ちてくるので、それをビニール袋ですくいます。 2回首は、30枚のうち1枚「あたり」の縦が入っていて、すくえたら、1人一枚 サービスチケット(施設無料利角券)をプレゼントします!

記録 縦の形によって、伝教が異なり、1回首と2回首の合計得点を競います。

1回目+2回目の得点	81~100点	71~80点	61~70点	51~60点	41~50点	31~40点	21~30点	11~20点	6~10点	5点以下
得点	10点	9点	8点	7点	6点	5点	4点	3点	2点	1点





•	
チーム人数	プレー人数
2人	2人一組
3人	3人一組
4人	2人一組+2人一組
5人	2人一組+3人一組

⑥さわってふんでナンバーズ

ないよう

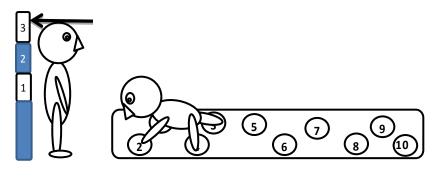
マットにある番号の上を、右手→左手→右足→左足の順でさわりながら移動し、 15秒間で何番まで移動できるか競うゲームです。

片法

- ①貸養を剃り、貸が分の貸養用のマットでおこないます。
- ②右手・左手・右党・左党をスタートの位置に置き、それ以外の部分はマットについていない状態から始めます。
- ③「スタート」の合図で、右手→左手→右足→左足の順で1番から番号順に移動させ、15秒間で何番まで移動できるか競います。

きるく記録

- 15秒間で移動できた数がそのまま得点になります。
- ★10点満点は、最後の左手を10番につけて、<u>両手両</u>定が数字の上にある状態を 5秒間キープできると10点満点になります。
- ※バランスをくずし、お尻、膝や肘がマットについた場合は、バランスをくずす前にさわった 数字が得点になります。



⑦キャッチtheボール~声を合わせて~

☆チームで協力するゲームです☆

がられている。 ボールをチームで一斉に真上に投げ、隣の人が投げたボールを取りにいき、 ではない。 何回みんなで移動してキャッチができるか競うゲームです。

方法 ①2人チームは四角形、3人チームは三角形、4人チームは四角形、5人チームは五角形 になり、枠の中からスタートします。(隣との間隔2.5M)

②スタートの含図で一斉にボールを上に投げ、同時に隣の場所にすばやく移動し、 隣の人が投げたボールをキャッチします。(移動方向は時計値り)

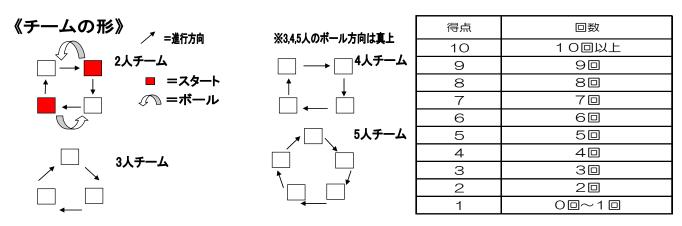
③チーム内で<u>声をかけあいながら</u>、30秒間繰り返します。

※ボールが転がってしまった場合は、取りに行き、元の位置に戻ってから再開します。

記録 30秒間で、はじめの場所から何回移動してキャッチできたかの回数で得点が決まります。 (2向行って、点数のよい方を選びます。)

★ハンデ • 未就学児~小学3年生がいるチームは、1チームにボーナスポイント2点が入ります。

• 未就学児はボールが落ちる前に触れたらOK。 離れなかった場合はNG!



⑧空き笛 de パッカン☆

記録

がらう 内容 対ち出されたピンポン宝を空き缶で何球キャッチできるか競うゲームです。

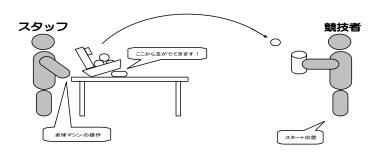
②「スタート」の含図で、卓球マシンからピンポン芸を順次打ち出します。

③出てくるピンポン宝を落とさないよう空き缶でキャッチします。

①12歳トライして、キャッチしたボール数で得点が決まります。

②1競もキャッチできなくても、1点とします。

カテゴリー	缶のサイズ				得	F	点				
カナコワー	田のワイス	9球以上	8球	7球	6球	5球	4球	3球	2球	1球	O球
大人男性	小										
大人女性・小学生	中	10点	9点	8点	7点	6点	5点	4点	3点	2点	1点
未就学児	大										



⑨玉入れDASH!! ☆チームで協力するゲームです☆

内容 仲間と協力して、色々な種類のボールをゴールに入れていく団体戦ゲームです!

方法 ①1人首がスタートラインからボール置き場へ行き、好きなボールを選び、等用のゴールへ投げます。 成功…スタートラインへ美り、次の人と交代します。

失敗…首分でボールを拾い、ボール書き場に美してからスタートラインへ美り、その人と交代します。

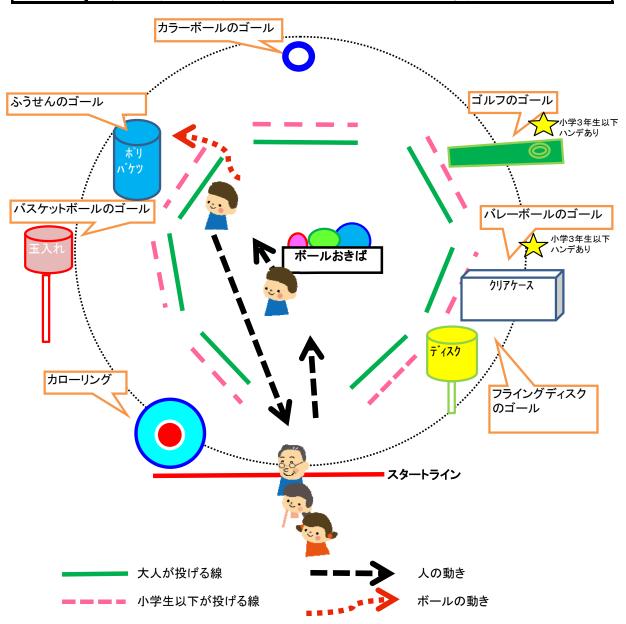
②全てのボールを入れるまで、2分間何周でもチャレンジできます。

<その他ルール>

- ・バレーボールは必ずアンダーハンドサーブで入れます。(★ハンデ:小学3年生以下は投げ入れるだけでもOK)
- *記録 2分間でカゴに入ったボールの点の合計で得点が決まります。 すべての宝が入れば10点満点です!



1点	バスケットボール、バレーボール、フライングディスク、カラーボール
2点	ふうせん、ゴルフ、カローリング(1点のゾーンもあり)

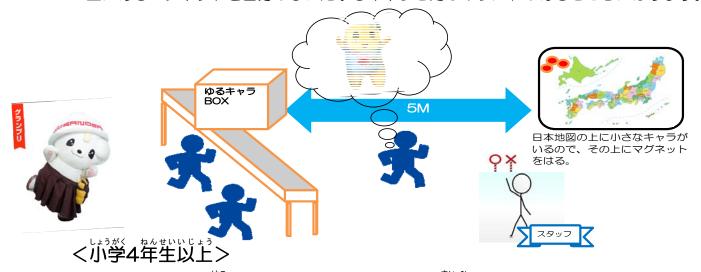


⑩チームでぴったんこゲーム(ゆるキャラ版) ☆チームで協力するゲームです☆

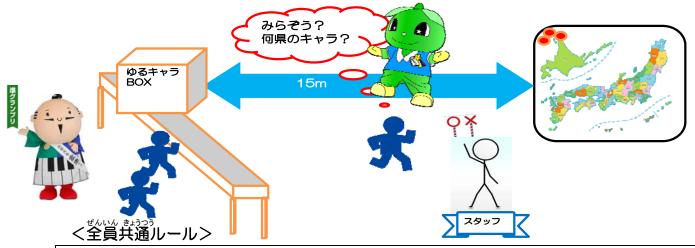
内容 ゆるキャラのカードを引き、日本地図上で、そのキャラのご当地をあてる団体戦ゲームです。 たすきを上手くパスできると時間短縮!!

方法 <小学3年生以下>

- ①たすきをかけて、箱から、ゆるキャラのカードを1枚引きます。
- ②引いたカードを持って、5m先のゆるキャライラスト入りの日本地図まで走り、パネル上にあるマグネットを自分がひいたゆるキャラと間じイラストがあるところにはります。



- ①たすきをかけて、粒から、ゆるキャラのカードを1枚引きます。
- ②引いたカードを持って、15m先の日本地図まで走り、パネル上にあるマグネットを 自分がひいたゆるキャラのご当地の原はどこか考えて、はります。



- ○正解···スタートラインへ戻り、次の人にたすきを渡して、次の人がスタートします。
- ×茶芷解・・・・ 答えがわからない場合は、カードを変えて、もう一度チャレンジします。

※カードを変えた場合、1 間につき5 秒間静止してからのスタートになります。
☆ 制 版 時 間 は チーム で 1 2 0 秒 ☆

記録 チームで120秒の中で正解数を競います。

正解	〇問	1問	2問	3問	4問	5問	6問	7問
得点	2点	3点	4点	6点	7点	8点	9点	10点

宝製菓ビスケット特別賞!!閉会式にてお楽しみに!!



めざせ高得点!



入賞者 オリジナル**賞**品!

