



●^{かいじょう}会場^{あんない}のご案内

①^{ふきや}スポーツ吹矢

②^あ空き缶^{かん}deパッカン

③ひともし×ひともし

④ふわふわバルーンシュート

⑤キッキングターゲット

⑥^{たま}玉^い入れダッシュ

⑦とんでさけんであいいうえお

⑧ジントリ!

⑨^{そうじ}お掃除^{だいさくせん}大作戦!

⑩^{ばくそう}爆走!ライダー

ふきや

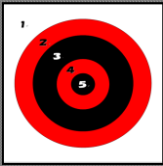
①スポーツ吹矢

【内容】 スポーツ吹矢を使用しての的を狙います。

- 【方法】 ①大人男性は、6 mのラインから短い筒で行います。
- 大人女性・小学4～6年生の男女は6 mのラインから長い筒で行います。
- 小学3年生以下は5 mのラインから長い筒で行います。
- ②上記ラインからの的を狙って5射行います。

- 【記録】 ①矢が刺さった的のポイントがそのまま得点となり5射中
- ポイントの高い2射の合計ポイントを得点とします。
- ②5射とも的に刺さらなかった場合は1点とし、再チャレンジはありません。

カテゴリー	きょり 距離・ハンデ等	とくてん ほうほう など 得点方法等
おとな だんせい 大人男性	みじか つつ 6 m／短い筒	しゃ じっし ① 5 射実施
おとな じょせい 大人女性	なが つつ 6 m／長い筒	じょうい しゃ ごうけい てん ② 上位 2 射の合計点
しょうがく ねんせいだんじょ 小学 4 ～ 6 年生男女		まと てん てん てん てん ③ 的は 5 点－ 4 点－ 3 点－ 2 点－ 1
しょうがく ねんせいいか だんじょ 小学 3 年生以下男女		てん 点
	なが つつ 5 m／長い筒	てん てん ④ 1 点～ 1 0 点



ねんせいいか だんじょ なが つつ
3年生以下の男女(長い筒)

5 m _____

おとな だんせい みじか つつ おとな じよせい しょう がく ねんせいだんじょ なが つつ
大人男性(短い筒)、大人女性&小学4～6年生男女(長い筒)

6 m _____

あ かん

②空き缶 de パッカン☆

ないよう う だ だま あ かん なんきゅう きそ
【内容】 打ち出されたピンポン玉を空き缶で何球キャッチできるか競うゲームです。

ほうほう あ かん も しょてい いち た
【方法】 ①空き缶を持って所定の位置に立ちます。

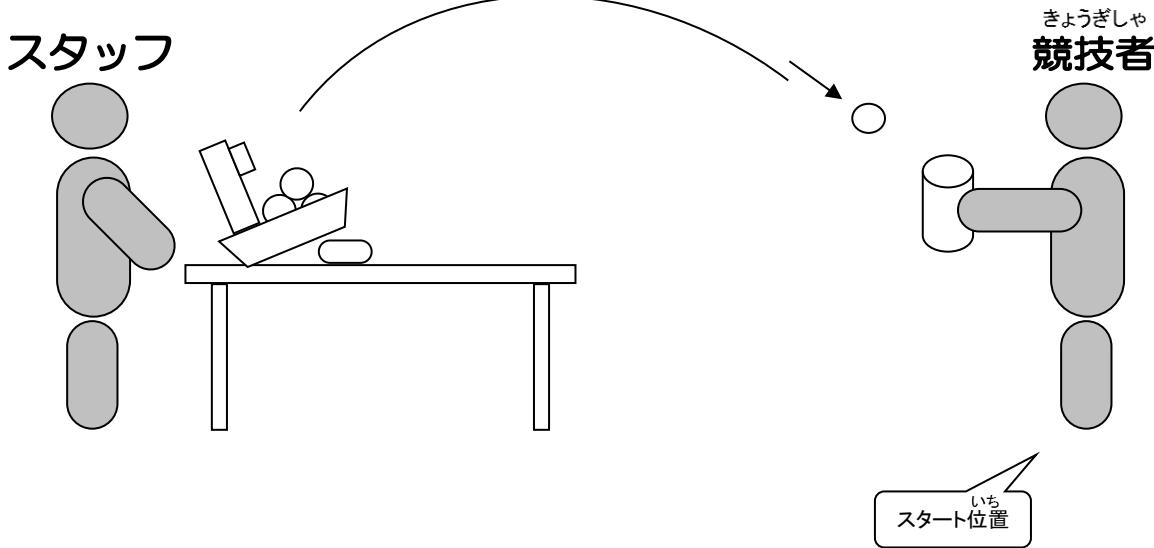
あいず たつきゅう だま で
②「スタート」の合図で卓球マシンからピンポン玉が出てきます。

で だま お あ かん
③出てくるピンポン玉を落とさないよう空き缶でキャッチします。

きろく きゅう だますう とくてん き
【記録】 ①12球トライして、キャッチしたピンポン玉数で得点が決まります。

きゅう てん
②1球もキャッチできなくても、1点とします。

カテゴリー	かん 缶のサイズ	とくてん 得点									
		きゅういじょう 9球以上	きゅう 8球	きゅう 7球	きゅう 6球	きゅう 5球	きゅう 4球	きゅう 3球	きゅう 2球	きゅう 1球	きゅう 0球
おとな だんせい じよせい 大人男性／女性	しょう 小	10点 てん	9点 てん	8点 てん	7点 てん	6点 てん	5点 てん	4点 てん	3点 てん	2点 てん	1点 てん
しょうがくせい 小学生	ちゅう 中										
みしゅうがくじ 未就学児	だい 大										



③ひともじ×ひともじ

【内容】 ないよう 解答者 かいとうしゃ 1人 ひとり と わ プレイヤー おこな に分かれて行うジェスチャーゲームです。

【方法】 ほうほう ①プレイヤー たち 達はポーズブック してい の指定ポーズ して をします。

②解答者は、プレイヤー かいとうしゃ 達のポーズ たち が意味 いみ する文字 もじ を「解読書」 かいどくしょ から読みとり よ 言葉を完成 ことば させます かんせい。

③解答者 かいとうしゃ とプレイヤー もん は1問 こうたい ずつ交代 たす します。

せいげん 制限時間 じかん 2分30秒 ふん 以内に1問 びょうい でも多く もん 解答 おお してください かいとう。

おも ~主な決まり~ き

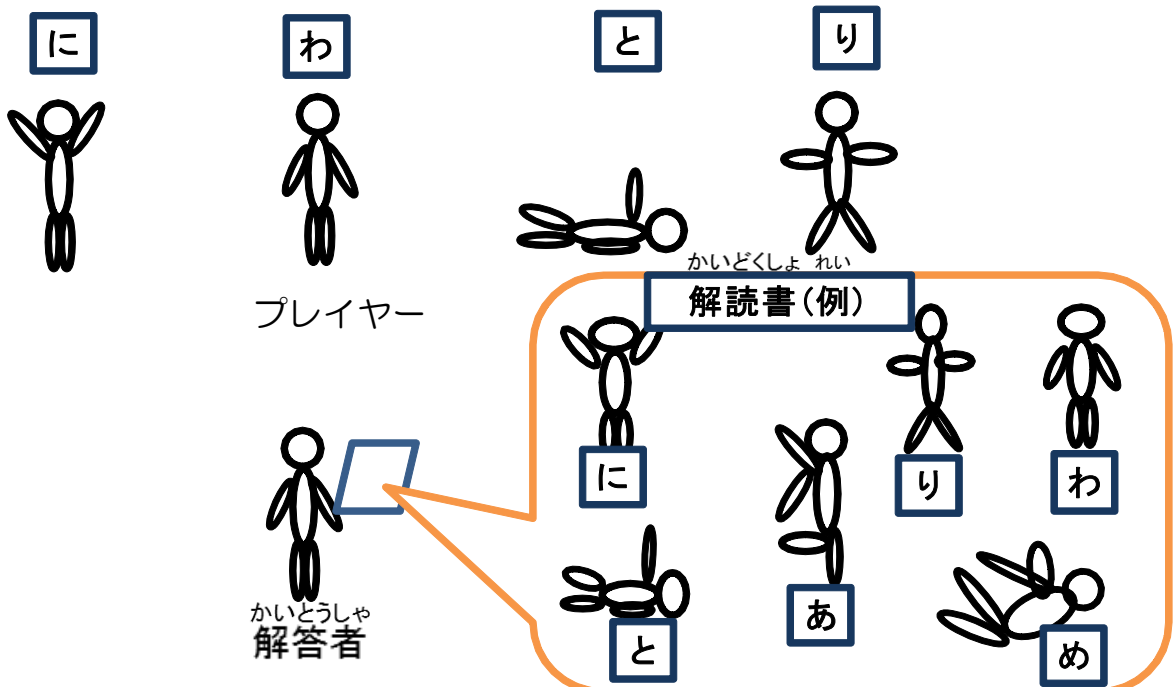
■意味 いみ をもたないポーズ ばあい があります。その場合は、とばして よ 読みます。

■プレイヤー こえ が声 だ を出したら聞いた文字 き を読みます もじ。

■未就学児 みしゅうがくじ が回答者 かいとうしゃ の場合は、未就学児用 ばあい のポーズブック みしゅうがくじ があります よう。

※人数 にんずう が足りない場合 た や未就学児 みしゅうがくじ へのお助けマン たす として、スタッフ ほじゅう が補充 はい で入ります。

(ただし、スタッフ かいとうしゃ は解答者 かいとうしゃ にはなりません。)



④ふわふわバルーンシュート！！

【内容】 風船を仲間にパスしながら、時間内に何個の風船をゴールに入れることができるか
競う団体種目です。

【方法】 ①選手（2～3人）はスタート枠内に入ります。

スタート枠内に入れるのは3人までです。

4～5人のチームは、リレー方式でのチャレンジとなります。

②笛の合図でスタートして、風船を仲間にパスしながらゴールを目指します。

③フィールドラインを超えないようにゴールに風船を入れます。

④選手全員がスタート枠に戻るとスタッフが次の風船を渡します。

※リレー方式のチームはこの時に交代します。

⑤制限時間1分30秒の間にできるだけ多くの風船をゴールに入れてください。

★次の場合は反則となりスタートからやり直しになります。

・風船を床に落としてしまう。

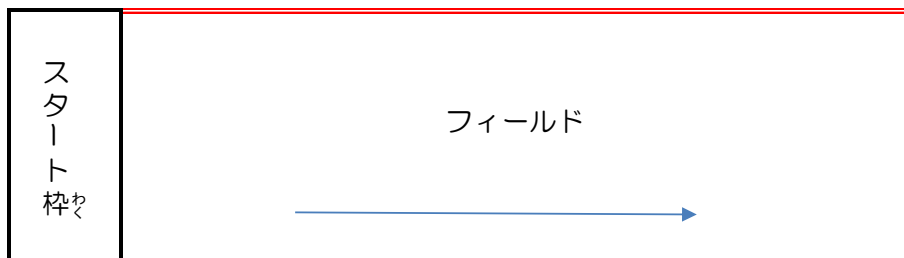
※未就学児がいるチームは風船を落としても、その場からまた始められます。

・1人が2回つづけて風船をさわってしまう。

・フィールド枠から参加者が出てしまう。

【記録】

シュートできた数	0	1つ	2つ	3つ	4つ	5つ	6つ	7つ	8つ以上
得点	2点	3点	4点	5点	6点	7点	8点	9点	10点



☆ゴール☆

⑤ キッキングターゲット

【内容】 ^{ないよう} ボールを^け蹴って、より多くの^{おお} 的^{まと}を倒す^{たお}ゲームです。

【方法】 ^{ほうほう} ① 的^{まと}を狙^ねってバランスボールを^け蹴ります。

② 1分以内に1チーム5球^{ぶんにない}蹴^{きゅうけ}ることができます。

※必ずチーム全員が蹴^{かな}ってください。1人が何回蹴^{ぜんいん}るかは自由^けです。^{ひとり} ^{なんかいけ} ^{じゅう}

(例) 2人^{れい}チーム^{ふたり}の場合^{ばあい}

1人^{ひとり}が4回^{かい}、もう1人^{ひとり}が1回^{かい}でもOKです。

③ 未就学児^{みしゅうがくじ}や小学校低学年^{しょうがっこう ていがくねん}のお子様^{こさま}は、マット^{うゑ}の上^なからボールを^な投げます。

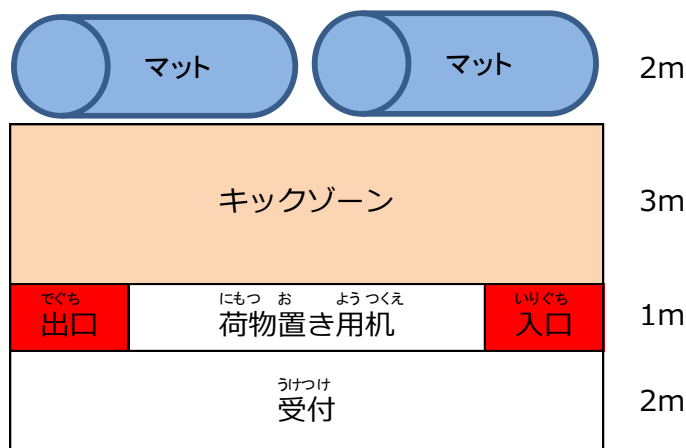
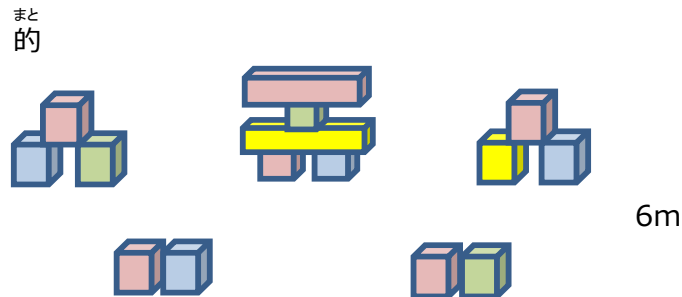
※マットから投^なげる場合は最初^はに投^なげて^{さいしよ}ください。タイムには含^{ふく}みません。

【記録】 ^{きろく} ① 的^{まと}は1個^こ1点^{てん}です。

② 5回^{かいけ}蹴^{たお}って倒^{まと}した的^{ごうけい}の合計^{すう}数が得点^{とくてん}になりますが、最^{さい}高^{こう}点^{てん}は10点^{てん}です。

※10個^こ倒^{たお}しても15個^こ倒^{たお}しても10点^{てん}です。

③ 的^{まと}は全部^{ぜんぶ}で15個^こあります。



⑥玉入れDASH！！

【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】① 1人目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、専用のゴールへ投げます。

成功・・・スタートラインへ戻り、次の人と交代します。

失敗・・・自分でボールを拾い、ボール置き場に戻してからスタートラインへ戻り、次の人と交代します。

※ゴルフとカローリングは3回まで連続投球可。

②全てのボールを入れるまで、2分間チャレンジできます。

<その他ルール>

■ゴルフは必ずクラブを使用します。

★ハンデ：小学3年生以下は、手で転がしてもOK

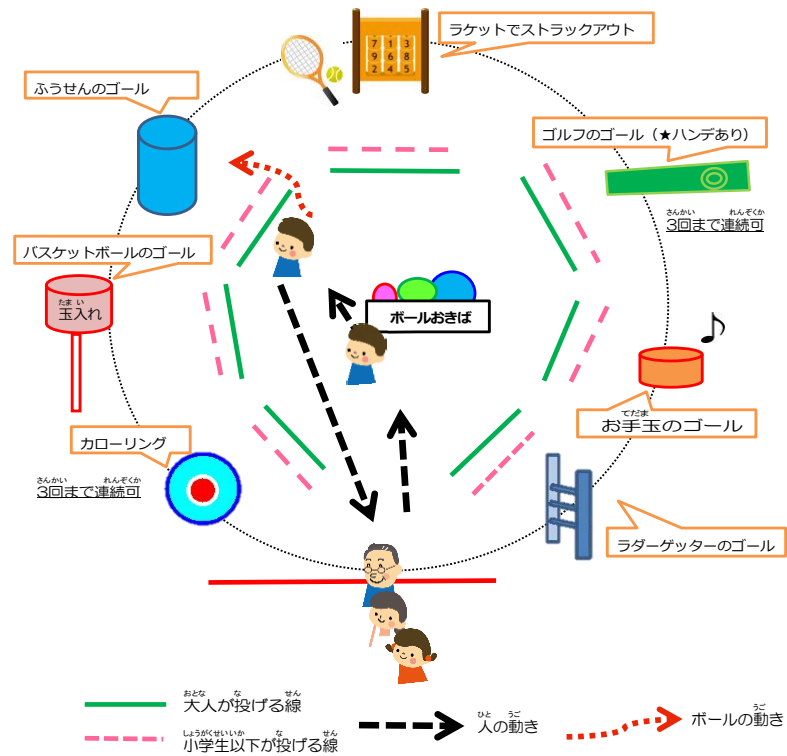
■ストラックアウトは必ずラケットを使用します。

★ハンデ：小学3年生以下は、手で投げてOK

【記録】2分間でゴールしたボールの点の合計で得点が決まります。

すべてのボールが入れば10点満点です！

1点	バスケットボール・ラダーゲッター・ストラックアウト・カローリング
2点	ふうせん・ゴルフ・お手玉



⑦とんで さけんで あいうえお！

【内容】 50音表の上を両足ジャンプで移動してお題の言葉を完成させます。

【方法】 お題の言葉に合うように50音表の上を両足ジャンプで移動します。

移動は1人1文字です。

言葉が完成したら、スタッフの「せーの」の声に合わせてチーム全員でお題を
さげびます。

これを繰り返して、制限時間内1分30秒でたくさんのお題を完成させましょう。

【注意点】 小学生以上は両足をヒモで固定します。

お題はチーム人数と同じ文字数です。

(例：2人チーム→2文字、5人チーム→5文字)

【記録】 制限時間内に完成したお題の数で得点が決まります。

お題の数	～3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
とくてん 得点	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

(例) ～3人チームの場合～

スタッフがお題「きせつ」を見せます。

参加者はお題の文字「き」と「せ」と「つ」のところへ1人一文字ずつ

両足ジャンプで移動します。

全員が移動したらスタッフが「せーの」と言います。

参加者はお題「きせつ」をさげびます。これを繰り返します。

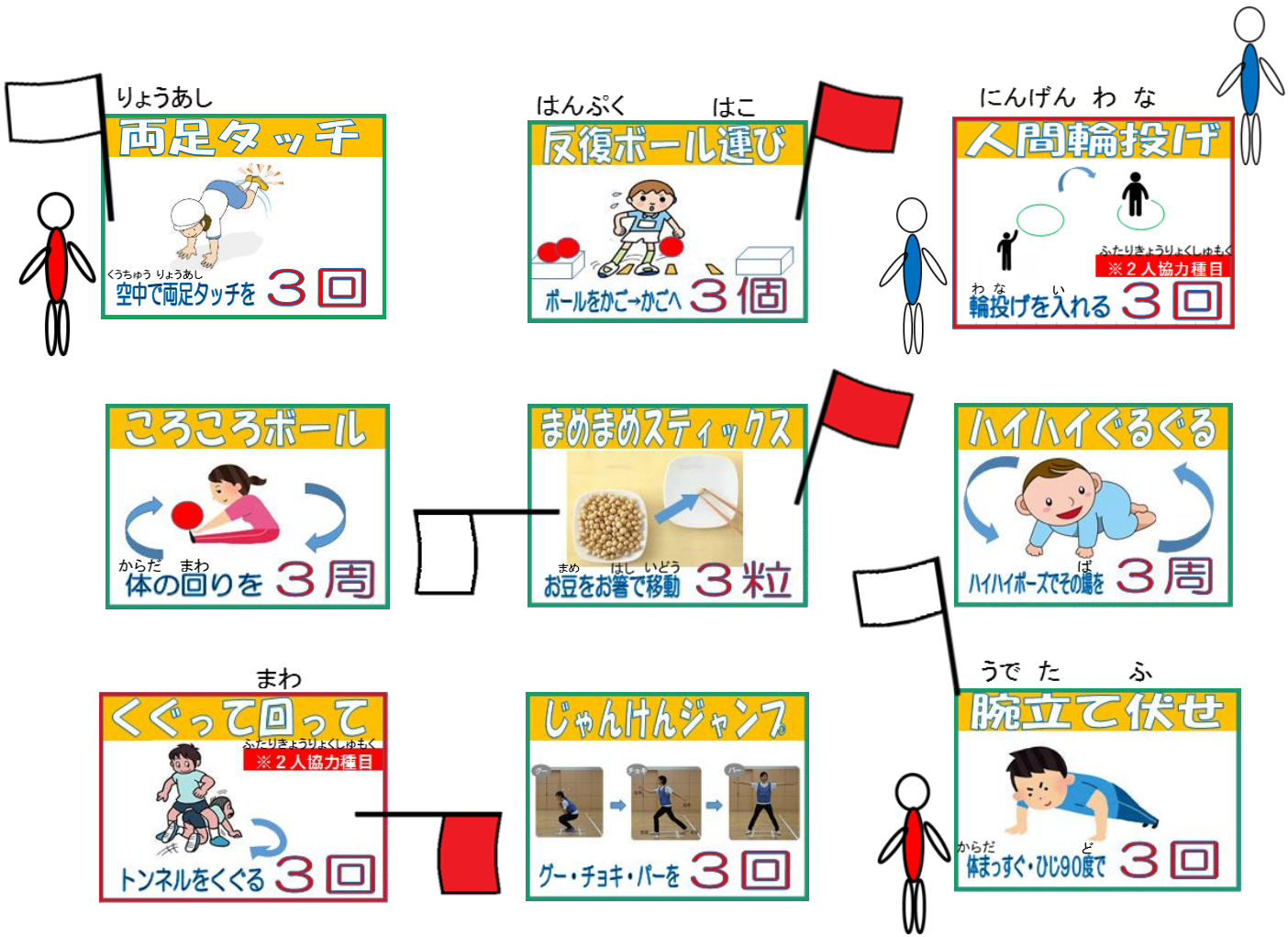
制限時間内に5つのお題を完成できたとすると、

得点表のとおり3点を獲得できます。



⑧ ジントリ！

- 【内容】 チーム2人を選抜して行うチーム対抗のジントリゲームです。
- 【方法】 各種目をクリアし、自分チームの色の旗を立てていきます。相手チームの旗が立っている陣地(種目)でも自分チームの色の旗に立て替えることができます。赤枠「2人協力種目」は2人で協力して行ってください。未就学児は1人でも可。
- 【記録】 制限時間は1分です。終了時に旗の数が多いチームが勝利となります。旗1本につき1点が与えられ、ゲームに勝利したチームにはボーナス+3点となります。各種目の達成回数はすべて3回ずつとなっています。各チーム4回戦のうち最も高い得点が最終的な得点になります。
- 【ハンデ】 未就学児はスタッフとじゃんけんして、勝ったら旗を立てられます。負けた場合はほかの種目に移動しなければなりません。



スタートライン

⑨お掃除大作戦！

【内容】 仲間と協力してブースをお掃除していく団体戦ゲームです。

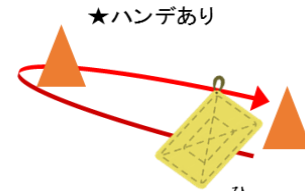
【方法】 ① 1人目がスタートラインからお掃除道具を1つ選び、指定のブースへ行きます。
お掃除が出来たらスタートラインに戻り、次の人とタッチをして交代します。
成功…お掃除道具を指定のブースに置き、スタートラインにいる次の人と交代します。
失敗…自分でお掃除道具のみをスタートラインに戻し、次の人と交代します。
② 全てのお掃除が終わるまで、2分間チャレンジできます。

【ハンデ】 ★ぞうきんかけのハンデ：小学2年生以下は1周、小学3年生以上は2周。
★ホワイトボード消しのハンデ：小学2年生以下は下段のみ、小学3年生以上は全てを消す。
★ごみ掃除のハンデ：小学2年生以下は、手でちりとりに入れてもOK。
★洗濯物干しのハンデ：小学2年生以下は2枚、小学3年生以上は4枚干す。

【記録】 制限時間内にお掃除が成功したブースの数で得点が決まります。
全てのお掃除ができれば10点満点です！

1点	ぞうきんかけ・ホワイトボード消し・ごみ掃除・おもちゃ片付け
2点	テーブルクロス引き・ごみの分別・洗濯物干し

●ぞうきんかけ
★ハンデあり



●ホワイトボード消し
★ハンデあり



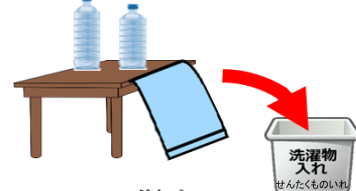
●ごみ掃除
★ハンデあり



●おもちゃ片付け



●テーブルクロス引き



●ごみの分別
※分別方法は藤沢市を基準



●洗濯物干し
★ハンデあり



お掃除道具



スタートライン

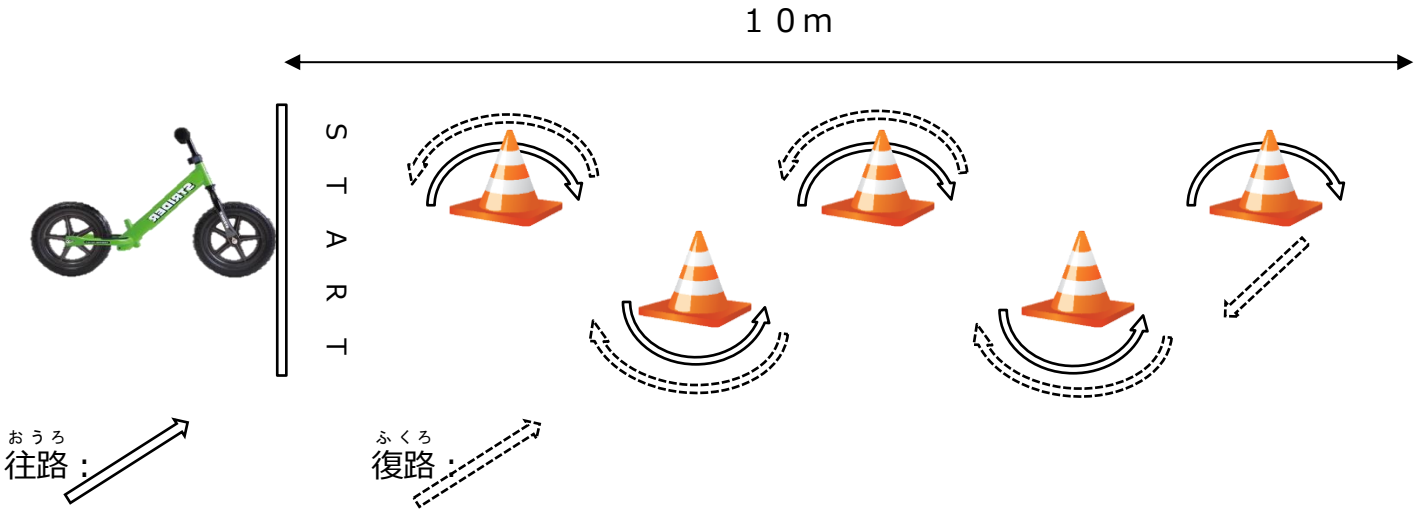
⑩^{ばくそう}爆走！ライダー

【内容】^{ないよう}ストライダー^のに乗って^{はし}コースを走ります！誰よりも早く^{だれ}コースを^{はや}周ろう！^{まわ}

- 【方法】①出走する^{ほうほう}順番^{しゅつそう}を決めてスタートラインに並びます。^{じゅんばん} ^き
- ②スタートの合図でストライダーに乗ってコースを^{なら}周ります。^{まわ}
- ③スタートまで戻ってきたら次の走者の手にタッチして交代します。^{あいず} ^の
- ④コースを5周したらゴールです！計測タイムで得点が決まります。^{もど} ^{つぎ} ^{そうしや} ^て ^{こうたい}
- ☆チーム人数が5人未満の場合は、チームで相談して複数回走る選手を決めてください。^{しゅう} ^{けいそく} ^{とくてん} ^き ^{にんずう} ^{にんみまん} ^{ばあい} ^{そうだん} ^{ふくすうかいはし} ^{せんしゆ} ^き

【記録】^{きろく}

タイム	6 0 秒以内 ^{ひよういない}	6 1 ～ 6 5 秒 ^{ひよう}	6 6 ～ 7 2 秒 ^{ひよう}	7 3 ～ 8 0 秒 ^{ひよう}	8 1 ～ 8 9 秒 ^{ひよう}
とくてん 得点	1 0 点 ^{てん}	9 点 ^{てん}	8 点 ^{てん}	7 点 ^{てん}	6 点 ^{てん}
タイム	9 0 ～ 9 9 秒 ^{ひよう}	1 0 0 ～ 1 1 0 秒 ^{ひよう}	1 1 1 ～ 1 2 0 秒 ^{ひよう}	1 2 1 ～ 1 3 0 秒 ^{ひよう}	1 3 1 秒以上 ^{ひよういじょう}
とくてん 得点	5 点 ^{てん}	4 点 ^{てん}	3 点 ^{てん}	2 点 ^{てん}	1 点 ^{てん}



- ※次の走者がタッチの前にスタートしてしまうとフライングで1点減点です。^{つぎ} ^{そうしや} ^{まえ} ^{てんげんてん}
- ※中学生以上の方は専用の自転車に乗っていただきます。^{ちゅうがくせいじょう} ^{かた} ^{せんよう} ^{じてんしゃ} ^の

【ハイレベル賞】^{しょう} 1 0 点獲得^{てんかくとく}の先着^{せんちやく} 5 チームにビスケットを^さ差し^あ上げます。

たからせいか とくべつしょう
宝製菓ビスケット特別賞！
へいかいしき たの
閉会式にてお楽しみに！！



Takara Biscuit established in Shonan,
Making mouths Happy since 1946.

宝製菓株式会社

ダイドードリンコ株式会社



にゆうしょうしゃ
入賞者
しょうひん
オリジナル賞品！

公益財団法人
藤沢市みらい創造財団