



## 活動プロC-2 (レク・スポーツ活動) 旗取りゲーム

旗取りゲームは、自然の家のエリアで、相手チームの陣地に立てられた旗を奪い取るため、仲間と協力し、おもいっきり外を走り回るといった活動です。

1. 活動場所：冒険の丘、みどりの広場、第4営火場  
所要時間：約1時間～1時間30分

### 2. 準備

#### (1) 準備物

自然の家 (東準備室)	旗(赤・青・黄：各4本)、エネルギー用ロープ(赤、青、黄)、ハンドマイク、雷管、指令書、無線機
個人・団体	帽子、タオル、長袖・長ズボン

#### (2) 役割

- ・本部：開始、終了の合図(1～2名)・・・全体指揮
- ・各陣地の指導者(2～3名)・・・メンバーの掌握
- ・パトロール(1～2名)・・・コース巡回、安全確保等

#### (3) チーム編成(2～3チーム)

- ・男女混合で1チーム20名位が望ましい。

### 3. 実施方法

#### (1) オリエンテーション

- ・ゲームを進めていくための物語設定(A国、B国とC国の領土拡大)とルールについて説明する。

#### (2) 全員を2～3チームに分け、それぞれ赤、青、黄のスズランロープを両腰につけ、一人一人のエネルギーとする。

#### (3) 引率責任者も、計時係を除き、3チームに分かれ、各チームの指揮者となる。

#### (4) 各チームの指揮者の指示に従い、4本の旗を持ち、それぞれの陣地に移動する。

#### (5) 移動し終わったら、4本の旗を10m四方に立てて陣地とする。

#### (6) ゲーム開始の「合図」とともに、お互いに相手のスズランロープを取り合いながら、旗に向かっていく。

#### (7) 両腰のスズランロープを取られた者は、ゲームに参加できないが、自分の陣地に帰り、ロープをつけ直せば、また参加することができる。

#### (8) ゲームが終了した時、旗とスズランロープを多く取ったチームを勝ちとする。

#### <採点>

◇旗を自分の陣地まで持ってきて最後まで保持すると・・・	1本	100点
◇自チームの旗を最後まで完全に保持すると・・・	1本	50点
◇相手のエネルギー用ロープ・・・	1本	10点

### 4. 実施上の留意点

#### (1) ゲームのルールをよく守り、危険な行動はとらないようにする。

#### (2) 活動途中で、ハチの巣やハチが飛び回る所を見かけた場合は、腰をかがめ動かず、いなくなるのを確認してから、ゆっくりとその場所を離れる。

### 旗取りゲーム指令書

時は戦国時代。岩城の国に3つ(赤旗国・青旗国・黄旗国：2つの小国でもよい)の小国がありました。いずれの領主も、自分たちの民のために平和な国づくりにはげんでいました。

あるとき、その平和が乱れ、互いに領土を広げるための争いが起きました。3国には守らなければならない4本の旗があり、敵にうねられると領土がなくなってしまいます。せひとも自分の国の旗を守り敵の旗をうばってこなければなりません。健康を祈ります。




<ルール>

- 両陣地とも、動ける条件として「命のエネルギー」を腰につける。
- 「命のエネルギー」は、30cmほどのスズランロープの両はしを一直線にしたもので、一方をスズランの中に入れ、腰にたすようにしておく。
- 「命のエネルギー」を敵に取られるとせめて、守ったりできなくなる。自分の陣地に残り命のエネルギーをつけて、またゲームに参加する。
- 敵と闘う場合、決して押さふれてはならない。あくまでも敵の腰に付いている「命のエネルギー」をうばい取るようにする。
- 4本の旗は、10m四方の陣地外に手を持って、この場所を本陣とする。
- 本陣を守る人、家裏にせめ人など役割分担してもよい。
- 自分たちの旗を敵にうねられた時は、取り返してもかまわない。
- 「命のエネルギー」が落ちていたら、他で自分の本陣に持って行ってよい。

<採点>

旗を本とともうねられれば、罰金が科される。ただし、時間が過ぎても決着が付かない場合は、旗や命のエネルギーを点数とし、その合計で勝敗を決める。

- 敵旗の旗・・・・・・・・・1本100点
- 自分たちの旗・・・・・・・・・1本50点
- 敵の命のエネルギー・・・・・・・・・1本10点