



活動プロC-2 (レク・スポーツ活動) 旗取りゲーム

事前
指導

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：みどりの広場 野営場
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)、腰ひも (赤、青、黄)、拡声器、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、黄の腰ひもを2本つけ、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、2～3チームに分かれる。
- (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) ゲーム開始の前に指令書を読み上げ、「合図」とともに、お互いに相手の腰ひもを取り合いながら、旗に向かっていく。
- (7) 2本とも腰ひもを取られた者は、ゲームに参加できないが、自分の陣地に帰り、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、採点により点数の多いチームを勝ちとする。

＜採点＞		
◇相手の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
◇自分のチームの旗を最後まで完全に保持すると	・・・・・・・・1本	50点
◇相手の腰ひも・・・・・・・・・・・・・・・・	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、自分たちの国のために平和な国づくりにがんばっていました。

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、敵にうばわれると領土がなくなってしまいます。ぜ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。健闘を祈ります。

＜ルール＞

- 両陣地とも、動ける条件として“命のエネルギー”を敵につける。
- “命のエネルギー”は、30cmほどのプラスチック製の両はしを一直線にしたもので、一方をスポンジの中に入れ、腰にたすきようしておく。
- “命のエネルギー”を敵に取られるとせめたり、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。
- 敵と戦う場合、決して陣にふれなければならない。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四方の国すみに手を持って、この場所を本陣とする。
- 本陣を守る人、家康にせめる人など役割分担してもよい。
- 自分たちの旗を敵にうばわれた時は、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、他で自分の本陣に行ってもよい。

＜採点＞

旗を4本ともうばわれれば、勝利が得られる。ただし、時間経過でも決着がつかない場合は、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