



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：みどりの広場
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てしまいました。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。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、決して陣にふれはならない。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、帰って自分の本陣に行ってもよい。

<採点>

旗を本とまらば取られれば、悪いが終了となる。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。

- 敵旗の数・・・・・・・・・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