

体験活動

ガイドブック

プログラム企画・活動参考資料

野外活動ガイド

屋内活動ガイド

自然の家外施設ガイド

低学年向け活動ガイド

活動名	フロアカーリング				
概要	カーリングを模して作られた室内ゲームで、木製のターゲットを目的にキャスター付きの木製のフロッカーを送球し、得点を競うものです。				
時期	通年	所要時間	1～3時間	人数	2グループ各4人が目安
活動の持つ効果(特質)	①簡単なルールでゲームを楽しむことができる。 ②グループで競技することにより、協調性を育む。				
準備物	青少年自然の家で貸し出すもの		団体・個人で準備するもの		
	①フロアカーリングセット ターゲット（緑×1） フロッカー（赤×4, 黄×4） 簡易メジャーロープ ②スコアシート		□筆記用具		
手順	①活動の30分前までに、団体の担当者と自然の家職員との打合せをします。 ②自然の家職員が、参加者に競技方法やルールを説明します。 ③実際に活動を開始します。 ④セットごとに得点を記載。1ゲーム終了後に集計をします。				
留意点	①グループで競技を開始します。なお、審判1名が必要です。 ②ゲーム中に、他のグループに付いていったり、教え合ったりしてはいけません。 ③アウトフロッカーの処理は、事前に両チーム等で協力して処理してください。				
方法例(内容)	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>ターゲット（緑）</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>フロッカー（赤）</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>フロッカー（黄）</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ●送球方法 <p>片ひざか両ひざを床面についた姿勢から、ターゲットもしくはフロッカーのグリップを握り、軽くスイングさせたのち目標に向け押し出します。</p> <p>※ターゲット、フロッカーは、滑走し慣性が弱まれば右か左に曲がりますので練習時にコツをつかんでください。</p> <p>※フロッカーのハンドルを、左右どちらかにひねって滑走させるとその方向に遠心力がはたらきカーブします。右に曲がるのをインターン、左に曲がるのをアウトターンといい、作戦によって使い分けます。</p> ●ゲームの進め方 <p>①両チームのキャプテンによるジャンケンで先攻権を決め（以後セット毎に先攻権は移動）、先攻チームの一人がターゲットを送球します。場合によって、ターゲットを定位置に置いておくことも可とします。</p> 				

方法例
(内容)

- ②常にセットの先攻チームは赤のフロッカーを、後攻チームは黄のフロッカーを使用します。
 - ③審判の指示で先攻チームの一人がフロッカーの送球を開始します。
 - ④次に後攻チームの一人が先攻チームのフロッカーよりターゲット近くに停止するようにフロッカーの送球を行います。この際、後攻チームが送球したフロッカーが先攻チームのフロッカーに当たり共にコート外に出た場合は次の送球は後攻チームがします。
 - ⑤コートを設定している場合、第一投目の先攻チームのフロッカーがコートの外に出た場合は、2投目を後攻チームが送球します。なお、2投目の後攻チームもコート外に出てしまった場合、3投目は先攻チームが送球します。
 - ⑥その結果、ターゲットに近いチームが優勢、遠いチームが劣勢となり、送球はターゲットにより遠いチームから行います。(逆転するまで行う。)
- ※同距離になっても逆転ではないため、続けて送球することになります。

●得点

得点はターゲットを中心に、最も近いフロッカーのチームに入ります。

ターゲットに最も近い相手チームより内側にある自チーム全てのフロッカーの個数がそのまま得点となり、1個1点と計算します。

両チームともターゲットに最も近いフロッカーが同距離の場合は、1点ずつを与えます。また、赤(黄)チーム2個と黄(赤)チーム1個が同距離の場合も優位とは認められないので1点ずつとなります。

●勝敗

9点先取したチームが勝ちとなり、ゲームは終了します。その他規定セット内での得点により勝敗を決定する方法もあります。

●審判の義務と権限

- ①競技規則が守られているかどうかを監視します。
- ②送球の指示をします。
- ③ゲーム中に必要に応じて距離の確認を行います。(両チームのキャプテンと共に)
- ④得点の確認を行います。(両チームのキャプテンと共に)
- ⑤勝敗の決定を行います。
- ⑥ゲームがスムーズに行われるように進行します。

(出典：「フロアカーリング ルール完全版」)

<http://www.geocities.jp/fcurling1/ruleperfect.html#kannzennbann>)