

| フープリレー | | | | |
|--------|--|-------------|--|------------------|
| 基本情報 | 人数 | ~60名程度 | 対象 | 小学生以上 |
| | 班編成 | 6~20名で1グループ | 場所 | プレイホール いこいの広場 |
| | 活動全体で必要な時間 | 約60分 | 体験時間 | 約30分 |
| | ※活動全体に必要な時間は、説明、時間差出発、表彰、振り返りなどを含めた目安時間 | | | |
| 概要 | <p>手をつなぎ輪になった2か所にフラフープ（以降フープと記載）をかけて、スタートの合図で逆方向に各フープをまわしていく。スタート位置にフープが戻ってくるまでのタイムを競う。</p> | | | |
| ねらい | <p>①チームビルディング、コミュニケーション、協力、達成感 ②アイデアの捻出と共有、集中力と想像力、トライ＆エラーの実践 ③計画（作戦）→目標→実践→改善→再トライ→振り返りの体験</p> <p>☆結果よりもその過程のチームビルディングを大切にする。</p> | | | |
| 準備 | 施設が準備・貸し出しするもの | | 服装・団体が準備するもの | |
| | □フラフープ（4本） | | □ストップウォッチ又は、スマートフォンストップウォッチ機能 □ダウンロード資料（このシート） □記録用紙 □バインダー □筆記用具 □緊急時名簿 □救急箱 □飲料 | |

| | |
|---------|--|
| 遊び方・ルール | <p>①チーム全員が輪になって手をつなぐ。ファシリテーター（引率者）がフープを基準の一人の左右の手のつなぎ目に入れてぶらさげる。各フープには目印を付け区別できるように共有しておく。</p> <p>②スタートの合図で、2つのフープをそれぞれ逆方向にまわして身体をくぐらせていき、元の位置に2つのフープが戻ってくるまでのタイムを競う。</p> <p>③途中で手が離れたり、フープが壊れたりしたら、無効となる。また、同じフープが同じ位置に戻っていても無効となる。</p> <p>④まずは1回だけ試しに体験してみて参照タイムを計り、それを参考にチームで作戦を練る。チームで目標タイムを設定。</p> <p>⑤団体が設定した時間内で何度でも試しや本番（タイム計測）チャレンジをすることが可能。</p> <p>⑥チームからフープのスタート位置の変更提案が出た場合のみ、変更可能。</p> <p>⑦他グループと対戦する時は、ベストタイムのみで競う。</p> <p>⑧活発なコミュニケーションと目標更新、再トライに活動の重点を置くとよい。</p> <p>⑨工夫したことや難しかったことをふりかえる。</p> <p>【遊び方の応用】 ★フープの数を増やす。</p> |
| | <p>・当日借用した遊具一式は、忘れずに返却してください。</p> <p>・フープは借用時と返却時に破損がないか確認してください。</p> <p>・フープは素材が強くないため、乱暴に扱わないでください。ジョイント式のため、つなぎ目が外れる場合がありますので、使用時にはご留意ください。</p> <p>・プレイホールでの利用を基本としますが、野外での使用も相談可能です。</p> <p>・水分や塩分補給には十分配慮して活動してください。</p> <p>・審判やタイム計測係（ファシリテーター）が必要となります。引率者から選出し、タイム計測は、ストップウォッチ持参か携帯の機能等を団体に準備してください。</p> |
| 注意事項・備考 | |