

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	体育館
	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	
	<input type="checkbox"/> フラフープ（4本）		<input type="checkbox"/> 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 <input type="checkbox"/> ダウンロード資料（このシート） <input type="checkbox"/> 記録用紙 <input type="checkbox"/> バインダー <input type="checkbox"/> 筆記用具 <input type="checkbox"/> 緊急時名簿 <input type="checkbox"/> 救急箱 <input type="checkbox"/> 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、使用時にはご注意ください。</p> <p>・体育館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	