

1 2 ゲットボール

I 競技の特性

「鬼に捕まらないように、ボールをゲットし、自陣に運ぶ」というゲームであり、鬼ごっこ系種目に戦術を考えながら行える要素を組み入れたものである。

次のような特性がある。

- (1)運動量が多く、心肺機能の向上や筋持久力の強化が期待できる。
- (2)周辺視能力(※)を養うことができる。
- (3)チームごとに作戦を立てて、ゲームを楽しむことができる。
- (4)車椅子を介助者に操作してもらう者にとっては、逃げるときに回転や遠心力、スピード感などを体験することができる。
- (5)鬼に捕まらないように逃げるというスリルを味わうことができる。

※) 周辺視能力…見つめているものの周辺を意識する能力、視野の周辺で起こっていることをとらえる能力

II 施設・用具

1.コート

体育館が望ましい。屋外で行う場合には、できるだけ地面がフラットな場所で行う。

2.用具

(1)タッチ棒(図2)

車椅子でのゲームのため、車椅子の接触によるけがの防止のために鬼が捕まえる際に使用するもの。鬼になる者の実態に合わせて準備をする。図2上は上部が発泡スチロール製のもの、図2下はスポンジ製のもの。

タッチ棒を握ることが難しかったり、操作が困難な場合には、安全に十分留意して、手でタッチしたり、車椅子で触れて捕まえてもかまわない。

- (2)得点板
- (3)ボール 30個程度
- (4)ボールボックス

III 競技の方法

1.人数

2チームに分けて対戦を行う。コートの大きさにもよるが、体育館であれば1チーム5~10人程度がよい。

2.競技の進め方

- (1)各チームより鬼を1名選出する。鬼はタッチ棒を持ち、センターサークル(なければゲーム場の中央)に位置する。プレイヤーは、自陣のゴールライン内に位置し、審判の合図でゲームが開始される。
- (2)各プレイヤーは、相手チームの鬼に捕まらないようにボールボックスからボールを取り、自陣のゴールライン内に運び出す。
- (3)鬼は、相手チームのプレイヤーにタッチし、ボールを運び出すのを防御する。

3.プレイヤーに関するルール

- (1) ゴールライン外(いわゆる鬼がいるエリア)で、相手チームの鬼に捕まった場合には、自陣ゴールライン内に戻り、再スタートする。
- (2) ボールボックスからボールを取り、自陣ゴールライン内に戻ろうとしている時点で鬼に捕まった場合には、ボールボックスにボールを戻し、①同様、自陣ゴールライン内に戻り、再スタートする。
- (3) プレーヤーが鬼の進入禁止エリア内にいる間は、鬼は捕まえることができない。時間に制限はない。

4.得点

鬼に捕まらずに自陣ゴールライン内に運び出したボール1個につき1点となる。

5.勝敗の決定

制限時間(3分)以内に運び出したボールの数が多いチームの勝利となる。なお、制限時間内にボールボックスにボールがなくなったらゲームを終了し、その時点で運び出したボールの数が多いチームの勝利となる。

IV その他

1.ゲーム実施にあたっての配慮事項

ゲームを行う場合、次の点について十分に配慮する必要がある。

- (1) 特性の「車椅子を介助者に操作してもらう者にとっては、逃げるときに回転や遠心力、スピード感などを体験することができる」を意識するあまり、転倒やプレーヤーが恐怖心を持ってしまわないようにする。
- (2) 自力での活動が可能なプレーヤーに対しても、必要によって介添えをし、転倒や衝突の防止に努める。
- (3) 病弱の児童生徒が走る活動を行う際は、実態に応じて活動量に配慮する。

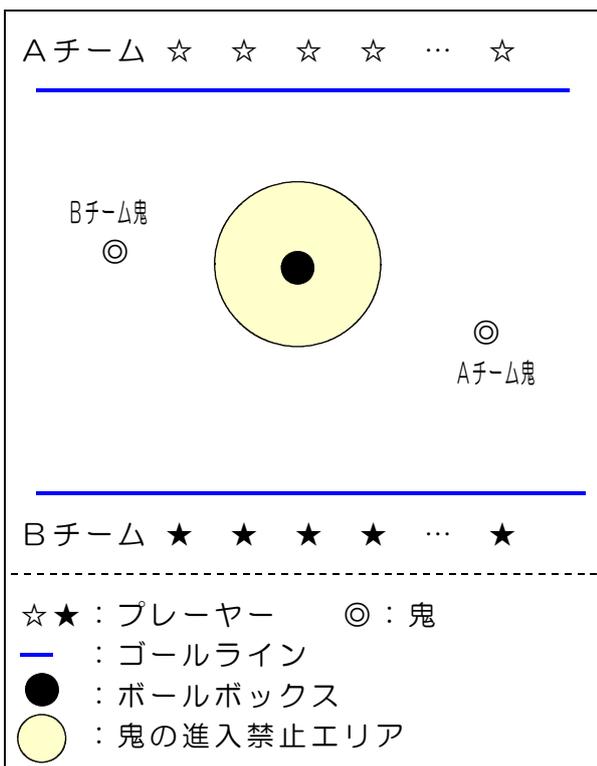


図1 コート



図2 タッチ棒