

●隊形、援助者の位置

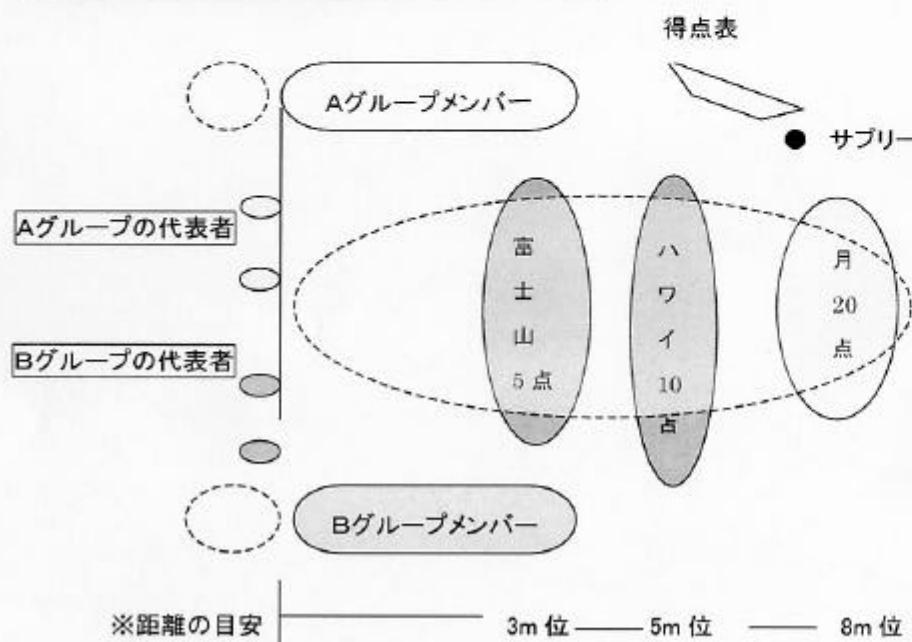
利用者同士の一体感を持たせ、集中力を持続させるためには、ゲームの素材に合わせた隊形をつくることも大切です。

同時に、援助者は進行中の立ち位置などにも気をつけましょう。

<隊 形>

- ・AB2 グループに分かれます。1 グループ 4~6 名。
- ・グループメンバーは、着地ポイントが見えるように座ります。
- ・着地ポイントは、各グループの代表者にとって公平な位置に設置します。
- ・着地ポイントは、練習時の利用者の結果に合わせ、距離を調整して設定しましょう。

◎距離に挑戦(1回戦): 隊形と援助者の位置



<援助者の位置>

・リーダー(ゲームをすすめる援助者)

ゲームの進み具合や、利用者の状況、反応により、立ち位置を移動します。

例: 着地ポイント付近や、得点表の付近、Aの応援の時にはAメンバーの前、Bの応援の時にはBメンバーの前、代表者と着地点の間付近など。)

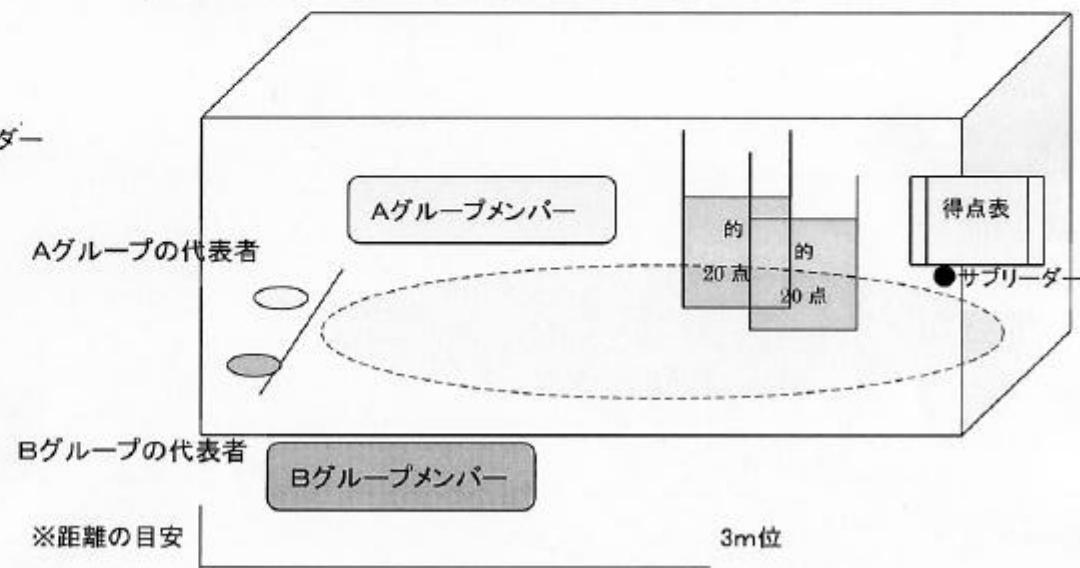
* 図の (○) はリーダーの立ち位置範囲の目安です。

・サブリーダー(ゲームがスムーズに進むよう、リーダーをサポートする人)

・ヒコーキを拾い利用者に戻したり、得点を記録します。動きやすい位置に待機しているといいで

しょう。

◎空中の的に挑戦(2回戦): 隊形と援助者の位置



◎着地ポイント(目標物)について

距離に挑戦： 着地ポイント(目標物)について

- 例 1: ポスター や 模造紙などの裏面を床に置き、テープなどで固定して島に見立てます。
- 例 2: 色のついたビニールテープや紙テープを円系にして島に見立てます。
- 例 3: 底の浅いダンボールなどに、傘を逆さまにしておき、柄の部分に「ハイ」などの札をつけると、目標が立体的になり、挑戦意欲も増していきます。
ボーナスポイントでは周りに島などを作っても良いでしょう。

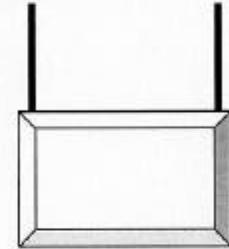
空中の的に挑戦： 通過ポイント(目標物)について

* 的はAB それぞれの代表者から同じ位置(距離)に設置します。

- 例 1: フラフープなど、フープ状のものに、ヒモをつけて天井に設置します。

- 例 2: ダンボールや新聞紙を利用して的をつくります。

※左記のように枠をつくり、ヒモを付けて
天井からつるします。



◎得点のつけ方

練習の過程をよく観察しておき、飛ばない利用者のためには、近くに(得点は低いが)着地ポイントを少し増やすなどの工夫をしてもいいでしょう。

* 注意: ヒコーキ同士がぶつかった場合は、双方、もう一度行ないましょう。