

シャフルボード

コート反対側にある得点圏（ダイアグラム）に向かって円盤をキューと呼ばれるスティックで押し進め、得点を競うゲームです。ビリヤードのような知的なスポーツで、例えるなら、カーリングのようなスポーツです。



活動のねらい

- (1) ゲームを通して親睦を深める。
- (2) 参加者全員で団体としての一体感を得る。

活動可能人数	32人	活動・季節条件	通年
所要時間	1時間	主な対象	小学生以上
実施場所	プレイホール コミュニティールーム	グループの人数	8人×4グループ
導入指導	直接	自然の家職員が各団体代表者に説明後、参加者に直接指導	

指導上の留意点

—

準備物

自然の家が貸し出しできるもの

ディスク キュー 専用カーペット スコアカード 紙挟み

利用者または団体で準備するもの

筆記用具

売店で購入するもの・できるもの

なし

活動内容

- (1) 活動場所に集合する。（プレイホール、コミュニティールーム、クラフトAなど）
- (2) ゲームの説明を聞いた後、グループを作る。（1組2～4人ぐらいが適当）
- (3) ゲームを開始する。
 - ① じゃんけんで先行を決める。
 - ② 先行からまず1枚のディスクをシュートし、次は後攻が自分のディスクをシュートする。このシュートを交互に繰り返す。8枚のディスクが全てシュートされて、1フレームが終わる。
 - ③ 全部のディスクがシュートされ、スコアリング・ダイアグラムに入っているディスクのみが得点となる。またディスクキッチン（10-OFF）に入っているディスクは10点減点となる。
 - ④ 各プレイヤーの得点の合計を記録用紙に記入する。次に、反対側のコートへ移動し第2フレームとなる。この際に第1フレーム後攻だったプレイヤーから始める。

※ ゲームの運営については活動時間を考慮して、8ホールを何回行うか団体で決定する。
- (4) 後片付けの後、表彰、まとめをする。