

9月WS運動会種目

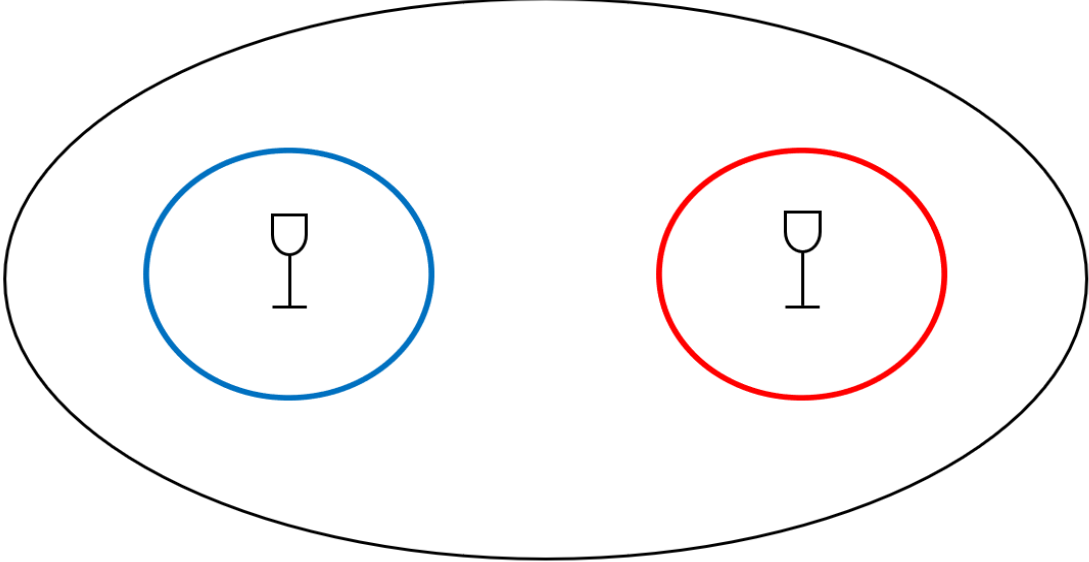
①台風の目

競技	団体	G3～G6向け
概要	2～4人のチームで1本の棒を持って走り、途中においてあるコーンを回ってゴールを目指す	
	<ol style="list-style-type: none"> ① 試合開始の合図で1組目が一斉に棒を両手で持ち、走る ② 走路途中のコーンを回って折り返す ③ 待機組の足の下に棒を通す 待機組は足の下を通る棒を跳ぶ ④ 待機組の頭上に棒を通過させ、先頭まで棒を持っていく 待機組は頭上を棒が通過する間、しゃがむ ⑤ 次の組に棒を手渡す ⑥ ②～⑥を繰り返す、最初に全組走り終えたチームの勝利 	
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ・試合開始の合図があるまで棒に触れてはならない ・チーム全員、棒から手(両手)を離してはならない ・次組に棒を投げ渡してはならない 	
得点		
役割	教員：審判	
	児童：選手、応援	
準備物	棒、コーン	
注意事項		

②ボール運び

競技	団体	G1～G6向け
概要	ペアで道具を用いてボールを落とさないように運びながらゴールを目指す	
	<ol style="list-style-type: none"> ① スタートの合図で棒にボールを挟み乗せ、棒の両端を持つ ② ボールを落とさないようにコーンまで進む ③ コーンを回って折り返す ④ 次の組にボールを挟み乗せた棒を手渡す ⑤ ②～④を繰り返し、最初に全組走り終えたチームの勝利 	
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ・試合開始の合図があるまで棒やボールに触れてはならない ・走者は棒から手(両手)を離してはならない ・ボールを落とした場合、落とした場所から再開する 	
得点		
役割	教員：審判	
	児童：選手、応援	
準備物	棒(布でも可)、ボール、コーン	
注意事項		

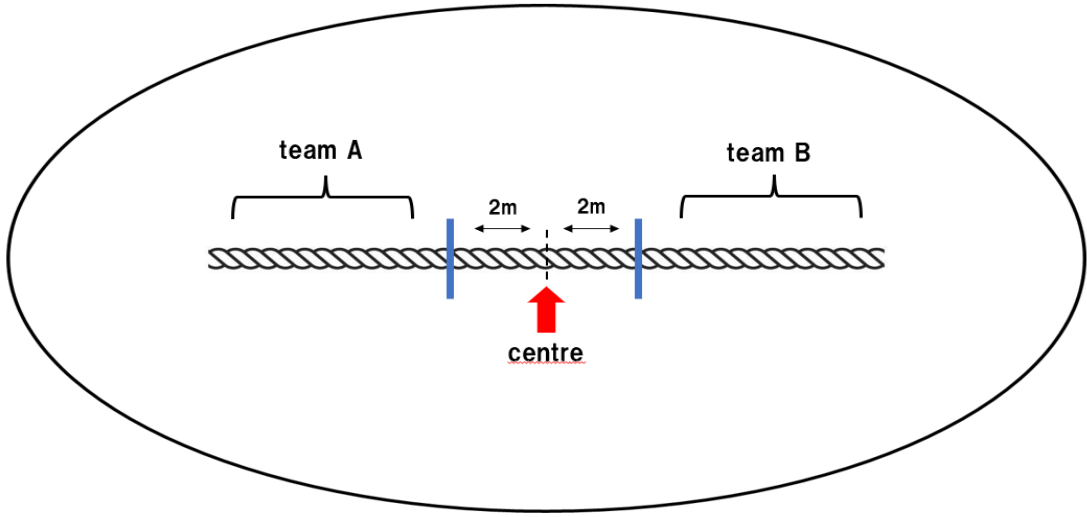
③ダンシング玉入れ

競技	団体	KG～G4向け
概要	表現活動を取り入れながらカゴに投げ入れた玉の数を競う	
		
	<ol style="list-style-type: none"> ① 試合開始の合図でフィールドに入り、玉を持つ ② 高い位置に設置されたカゴに玉を投げ入れる ③ 音楽が聞こえたら全員フィールドの外に出る ④ 音楽が流れている間はフィールドの外で踊り続ける ⑤ 音楽が止まったらフィールドに戻り、玉入れを再開する ⑥ ②～⑤を繰り返し、多くの玉をカゴに投げ入れることができたチームの勝利 	
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ・試合開始の合図があるまでフィールドに入ってはならない ・試合開始の合図があるまで玉に触れてはならない ・音楽が流れたら玉をフィールド内に置かなければならない ・音楽が流れたら全員直ちにフィールド外に出なければならない ・音楽が流れている間は玉に触れてはならない 	
得点		
役割	教員：審判、カゴ持ち、音響	
	児童：選手、応援	
準備物	玉入れかご、玉	
注意事項		

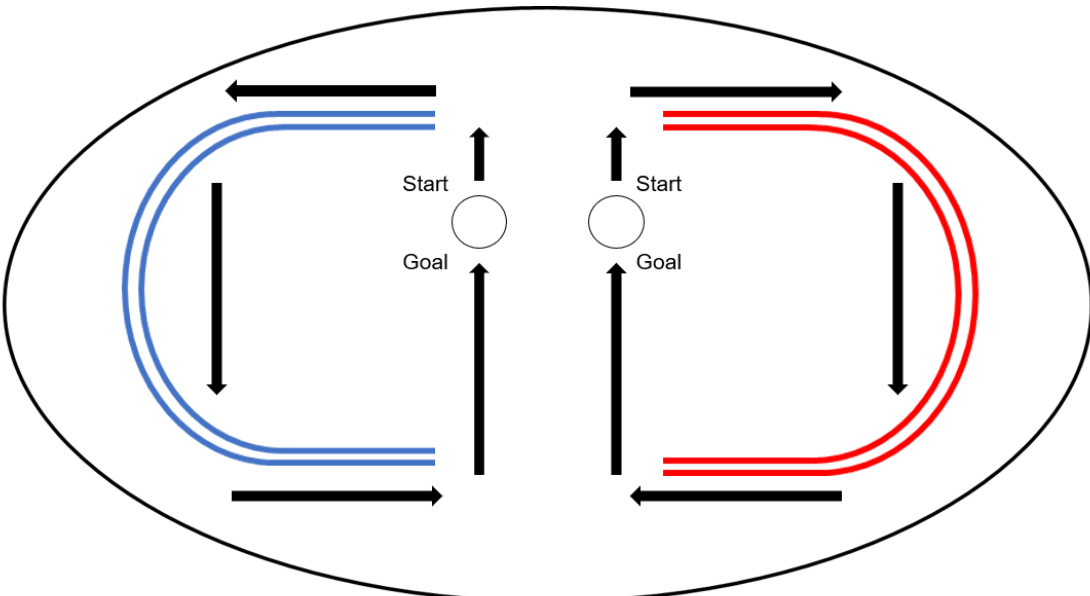
④リレー

競技	団体	全学年
概要	チームでバトンを繋ぎながら走る速さを競うリレー	
	<p>The diagram illustrates a relay race track. It is an oval track with two 'start/goal' lines. Between each start/goal line, there is a 'Takeover zone' of 10~15m. Arrows indicate the 'Race course' direction.</p>	
	<ol style="list-style-type: none"> ① 各チーム第1走者はバトンを持ち、スタートラインに並ぶ ② スタートの合図とともに次走者の位置まで走る 次走者は前走者の速い順にトラックの内側から外側へ並ぶ ③ 前走者から次走者へテイクオーバーゾーン内でバトンパスをする ④ 次走者はバトンを受け取ったら次々走者の位置まで走る ⑤ ②～⑤を繰り返し、最終走者がゴールした順に順位決定をする 	
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ・バトンを落とした場合、落とした場所から再開する ・他の走者の邪魔をしてはならない ・相手を追い抜く場合、原則外側からとする ・次走者にバトンを投げて渡してはならない ・バトンパスはテイクオーバーゾーン内に限る 	
得点		
役割	教員：審判	
	児童：選手、応援	
準備物	バトン	
注意事項		

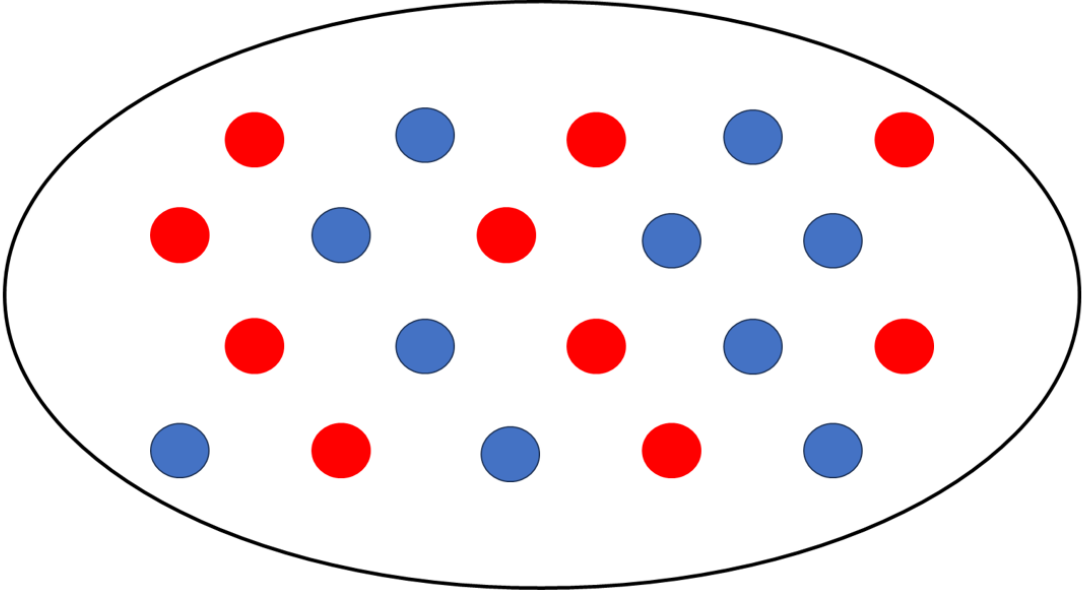
⑤綱引き

競技	団体	G1～G6向け
概要	各チームが両側からロープを引っ張り、ロープが移動した距離で競う	
		
	<ol style="list-style-type: none"> ①各チームはロープを挟んで2列に並ぶ。 ②笛の合図でロープを握る。 ※まだロープを引っ張らない。 ③スタートの合図でロープを引っ張ります。 ④時間切れ(30秒)または終了時に赤いリボンが自分の陣地のマーカの上を通過したチームが勝ち ⑤終了の合図で、ロープをゆっくりと下げる。 	
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ・1競技時間は30秒 ・制限時間内でもロープの中心が円錐を通過したらゲーム終了。 ・合図があるまで綱を引っ張らない 	
得点		
役割	教員：審判、タイムキーパー	
	児童：選手、応援	
準備物	縄、コーン	
注意事項	<ul style="list-style-type: none"> ・危険ですのでいきなりロープから手を離さないでください。 ・新品のロープは硬く、けがの原因になります。 	

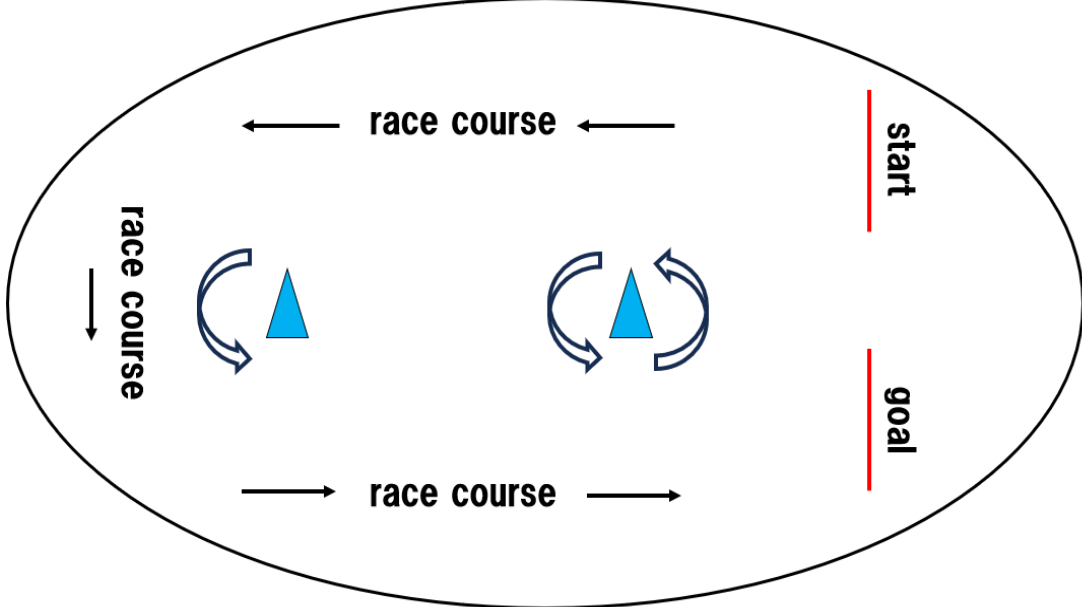
⑥大玉送り

競技	団体	全学年
概要	各チームの選手全員の頭上でボールを送り、その速さを競う	
		
	<ol style="list-style-type: none"> ①チームごとに2列に並ぶ ②各チームの代表者はスタートの合図とともにボールを持って列の端まで走り、ボールを選手の頭上に置く。 ③次の人の頭の上にボールを送ります。 ④ボールがラインの端に達すると、チームの代表者がフラフープの中にボールを運びます。 ⑤フラフープの中にボールを最初に返したチームの勝利 	
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールはフラフープ内からスタートし、再びフラフープに入るとゴールとなります。 ・ボールが落ちた場合、審判の先生がボールを拾い、落ちたところから再開します。 	
得点		
役割	教員：審判(ボールが落ちたのを見るため1チームに一人ずつ) 児童：選手、応援	
準備物	大玉、フラフープ	
注意事項	<ul style="list-style-type: none"> ・身長差がないよう整列する ・ボールは投げずに次の人に渡す 	

⑦カラフルな皿(オセロゲーム)

競技	団体	KG ~ G2向け
概要	表と裏、二色に塗分けられた円を自分のチームの色にひっくり返していく	
		
	<p>①裏表が紅白などの2色に塗り分けられた円形の段ボールをたくさん用意する。 ②2色のチームに分かれる。 ③スタートの合図で、相手チームの色になっている皿をひっくり返し、自分のチームの色にする。 ④終了時に、カードが多いチームの勝ち！</p>	
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ・試合開始の合図があるまで皿をひっくり返してはならない ・試合終了の合図で皿をフィールド内に置かなければならない 	
得点		
役割	教員：審判、皿の枚数数え、タイムキーパー	
	児童：選手、応援	
準備物	皿(100枚程度、両面に色を塗る)	
注意事項	<ul style="list-style-type: none"> ・十分なスペースのある場所で遊び、衝突などの事故を防ぐ ・スタートを公平にするために皿を偶数枚にする 	

⑧ピラミッド運び

競技	団体	KG～G2向け
概要	ペアで道具を用いてピラミッドを落とさないように運びながらゴールを目指す	
		
	<ol style="list-style-type: none"> ① スタートの合図でピラミッドを運ぶ台にピラミッドを乗せ、台の持ち手を両手で持つ ② ピラミッドを落とさないようにコーンまで進む ③ コーンを回って折り返す ④ 次の組にピラミッドを乗せた台を手渡す ⑤ ②～④を繰り返し、最初に全組走り終えたチームの勝利 	
ルール	<ul style="list-style-type: none"> ・試合開始の合図があるまで台やピラミッドに触れてはならない ・走者は台から手(両手)を離してはならない ・ピラミッドを落とした場合、落とした場所から再開する 	
得点		
役割	教員：審判	
	児童：選手、応援	
準備物	ピラミッドを運ぶ道具、ピラミッド、コーン	

注意事項