

件名	総会、班長会、役員会、役員個別（子ども夏祭り個別）		
期日	令和 年 月 日 時～ 時	出席者	渡邊、高市（豊）、河合、吉澤 橋本、野口、柵山、安岐、古山、山本 高市（庄）、寺崎、石毛、石嶋、渡辺（久） 石垣、島村、秋谷、磯川
場所	自治会館 ホール 小会議室 その他（ ）	名	

7/27 子ども夏祭り 輪投げ報告

<事前準備>

輪投げは、「和みの会」で使っているものを借用しました。

（以下のように、9マスに区切られた輪投げ）

1	2	3
4	5	6
7	8	9

カラーチューブのソフト輪投げ、一人5本、4セット

1. ゲームの準備

①輪投げの投げる位置を3か所に分けて設定（レベル分け）

- 1. 未就学児 距離 30~60cm 程度（お子様に合わせる）
- 2. 小学生以上 距離 1.2m 程度
- 3. 大人用 距離 2.5m 程度

これらをテープ（赤、黒、黄色）で目印をつけます。

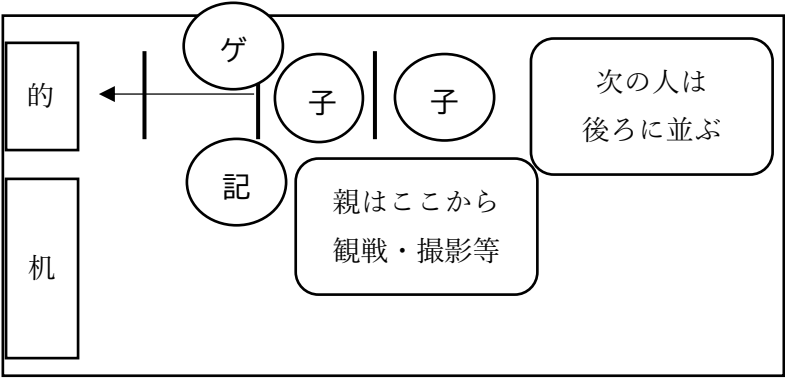
②スコアカードの用意（以下のものを作成）

お名前	1	2	3	4	5	合計
たろう	7	4	×	2	×	13
はなこ	5	5				
お父さん						

A4用紙で3ゲーム分取れます

③鉛筆（スコアカード記録用）

<レイアウト>



<役割分担>

- ・ゲーム司会：輪投げ用の輪を渡す、合図など
- ・記録者（カウントも含む）

2. ゲーム開始

- ・名前を聞く「お名前をおしえてね」
- ・「小学生かな？」 投げる位置へ誘導
- ・兄弟で参加の場合は促す。「お兄ちゃんも参加する？」
- ・待ちがない余裕がある場合は、大人を参加させる。

⇒景品はないが、競争して最後に勝敗をつけるため。

<投てき運用ルール>

- ・5回全て外れの場合は、最後もう一回チャンス
- ・大人にはハンデ「お父さんはここからです」

3. ゲーム終了時

- ・スコアの合計から勝敗をつける

<実績> 16:00～18:30（カラオケの途中で撤収）

- ・約70ゲームの紙を払い出しました。

リピートが多かったため、延べ人数は約100～110名程度実施。

<反省>

- ・1人の輪投げは1分程度なので回転が良い。
- ・スコアカードは兄弟や家族で盛り上がった。
また、お名前を聞くことで、未就学児の人慣れの訓練になっていたようで好評でした。
- ・子供が張り付いた状況になるため、3～4人体制でないと担当の休憩が不可能。
- ・飴玉などの景品があるとよかった。

その他