

玄海遊びリンピック



活動内容	手先の感覚が重要な6つの競技にチャレンジし、目標の達成を目指します。スタンプラリーカードに達成度を記録し、すべての競技のクリアを目指す活動です。個人でのチャレンジやグループでのチャレンジなどねらいによって活動の形態を変化させることができます。
------	---

対象	必要時間	活動人数	活動形態	
制限なし	1～2時間	50名程度	個人、グループ	
活動場所	必要引率者	活動適正期間	自然・感性	創意工夫
「玄海の家」館内	各競技担当	通年	主体・計画	協調・協働
			粘り強さ	人間関係

活 動 の 流 れ	利用団体		「玄海の家」職員		
	事前	【打合】	【打合】		
		実施する競技、活動場所の決定			
		・引率者と係の研修生は事務室に用具の受取 ・活動場所に用具を設置し、会場の準備を行う		・用具とルールブックの貸出 ・各競技の仕方、ルールを引率者に説明	
	活動	【集合】活動場所 ①活動の仕方、ルール説明を聞く ②競技場所に移動する		※会場の準備と、各競技の仕方やルール説明 は団体の引率者が行う	
		玄海バッコー(5セット) 豆をはこべ(10セット) 1円玉立て ペットボトルダーツ(5セット) はじいてGO(5セット) はなしてギユ(4セット) ※時間内ならば何度挑戦してもよい ※目標を達成した人は、認定証(希望する場合) をもらう			
【解散】研修生は引率者の指示に従う					
事後	【片付】会場をもとの状態に戻し、用具を返却		【片付】用具の返却を受けとる		

引率者の役割	・各競技の指導(係の研修生が行ってもよい) ・危険な用具の使い方をしていないか巡視
活動の留意点	・各活動の合格条件は、研修生の実態に応じて適切に変更可
「玄海の家」で準備できるもの	玄海バッコー、はなしてギユ、豆をはこべ、1円玉立て、はじいてGO、ペットボトルダーツ、スタンプラリーカード・認定書(希望する場合)、スタンプ、スタンプ台
利用団体で準備するもの	筆記用具