

# キャッチング・ザ・スティック

10人が横一列に並び、位置を変えながらスティックを倒さずに何回キャッチ（受け渡し）できたかを競うゲームです。

◎対象学年 小学校中高学年以上

◎人数 1チーム10人

◎用具 スティック16本



◎隊形 メンバーのうち8人が1人2本のスティックを持ち、横1列に並ぶ。スティックを持っていない2人は列の左端につく。

◎進め方

- ・チームのリーダーが「せ～の」の掛け声を掛け、「トン、トン」とスティックを2回床に打ち付ける。後は掛け声をかけない。
- ・打ち付けた後、2本のスティックを8人同時に、パッと離し素早く右へ移動し、右端の人のスティック2本をキャッチする。この時点からカウントを開始する。
- ・右端の人は、速やかに左端へ移動する。
- ・カウントは全員が右へ移動するたびに行う。
- ・1人でもスティックのどちらかを床に倒してしまうか、他のメンバーが意図的にスティックに触れたり、支えるなど補助した場合はその時点で終了となる。
- ・「トン、トン、パッ」のテンポが遅すぎではいけない。最低1分間に96拍（10秒間に4回以上）以上の速さで実施する。
- ・チャレンジは3回までとし、その中の最高記録をそのチームの記録とする。
- ・チャレンジごとのメンバーの並びかえは認められる。
- ・チャレンジ間の休憩タイムは30秒以内とする。
- ・時間の制限はないのでアウトになるまで続ける。

## ●アウト

- ・「トン、トン」の時、1人でも床からスティックを浮かしていない者がいた時。
- ・次の人がキャッチしやすいようにスティックを押さえたまま手渡した時。
- ・「せ~の」の掛け声は最初の1回だけ。

## ◎審判法

### ●主審

- ・開始時に「よ~い、スタート」のコールを行う。
- ・アウトの判定を行う。失敗や失格行為があった時、笛などでアウトのコールを行い、競技を一旦止める。
- ・1回目のキャッチが成功した時点からカウントを開始する。
- ・競技実施中は大きな声でカウントをし続ける。

### ●副審

- ・テンポの遅い場合の失格の判定を行い主審に通告する。
- ・アウトの判定を補佐する。
- ・休憩タイムの時間を管理する。