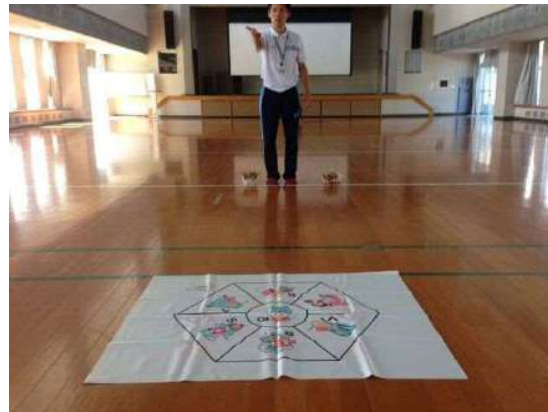


〈羽根っこゲーム（七福神ゲーム）〉

- 1 概要 羽根を持って、アンダーハンド（下手投げの要領）で、弧を描くように投げると地面にきちんと立つようになっている。
- 2 対象 子どもから高齢者まで
- 3 時間 約1時間
- 4 人数 1対1～10対10
- 5 準備物 シート、羽根（5セット有り）
- 6 進め方
 - ① 赤白の2チームに分かれて、ジャンケンで先攻・後攻を決め、交互に羽根をアンダーハンドで投げる。
 - ② 全ての羽根を投げ終わったら、得点を集計する。さらに七福神の全てにチームの羽根が入っていたらボーナス点として50点を加算する。※ 先に200点に達したチームの勝ちや、七福神の全てにチームの羽根を入れることを目標にするなどオリジナルルールを決めてもよい。
- 7 留意事項
 - ・ シートまでの距離は2～3mが適当であるが、参加者によって調整してもよい。
 - ・ 投げた羽根がわくの中に完全に入れば得点になるが、羽根の台の部分がかかったり、羽根が倒れたりした場合は得点にならない。



準備物



赤・白交互にアンダーハンドで投げる

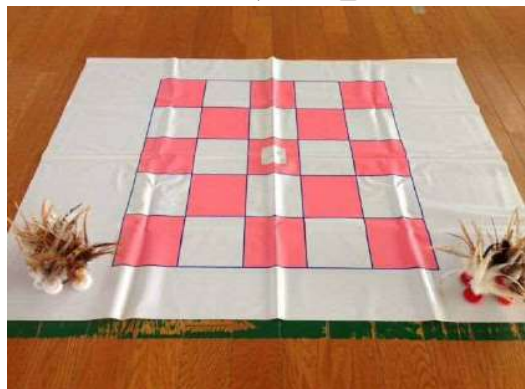


線にかかったり、倒れたりした羽根は無得点

- 交互に投げ、線にかかったり、倒れたりした羽根はすぐ取り除く。
- 全て投げ終わり、七福神全部に入っていたらプラス50点。
- 参加者によってシートまでの距離を調整してもよい。

〈羽根っこゲーム（陣とりゲーム）〉

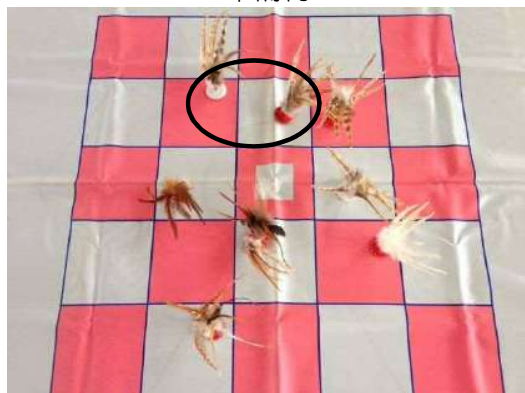
- 1 概要 羽根を持って、アンダーハンド（下手投げの要領）で、弧を描くように投げると地面にきちんと立つようになっている。
- 2 対象 子どもから高齢者まで。
- 3 時間 約1時間
- 4 人数 1対1～10対10
- 5 準備物 シート、羽根（5セット有り）
- 6 進め方
 - ① 赤白の2チームに分かれて、ジャンケンで先攻・後攻を決め、交互に羽根をアンダーハンドで投げる。
 - ② 全ての羽根を投げ終わったら、羽根の入ったマス目の数で競う。同じマス目に羽根が2個以上入っても、得点となるマス目は1個のみ。ただし、真ん中のマス目だけは、どちらもチームが入れても有効となる。※ 赤白マスに関係なく一列そろそろまで投げ続けるピンゴ形式のルールや、ハサミ取り（オセロのようなルール）など、オリジナルルールを決めてもよい。
- 7 留意事項
 - ・ シートまでの距離は2～3mが適当であるが、参加者によって調整してもよい。
 - ・ 投げた羽根がわくの中に完全に入れば得点になるが、羽根の台の部分がかかったり、羽根が倒れたりした場合は得点にならない。
 - ・ 相手の色のマス目に入れても自分の得点にはならない。



準備物



赤・白交互にアンダーハンドで投げる



相手のマスに入っても得点にならない

○ 交互に投げ、線にかかったり、倒れたりした羽根はすぐ取り除く。

○ 参加者によってシートまでの距離を調整してもよい。