

| 活動名     |   | モルック |  |      |       |
|---------|---|------|--|------|-------|
| 概要      | ○レクリエーションの一環として気軽に楽しむ。<br>○国際理解の一環としてフィンランドのゲームについて体験する。  |      |   |      |       |
| ねらい     | ○チームの一人一人がそれぞれ大事な役割があり、熱中して活動する中で、仲間との協調性を育む。<br>○ルールや、マナーを守ることを学ぶ。   |      |  |      |       |
| 関連教科等   | 体育・総合   |      |  |      |       |
| 指導形態    | ①「自主活動で実施」<br>②「職員は活動の説明のみ行う」,<br>③「職員が指導を行う」   |      |  |      |       |
| 時期      | 通年  | 時間帯  | いつでも   | 対象   | 中学年～  |
| 場所      | 野外<br>【雨天時】体育館<br>第1・2研修室   | 人数   | 最大72人<br>(6セット使用時)   | 所要時間 | 1～2時間 |
| 準備物     | 施設で準備できるもの  |      | 団体・個人で準備するもの   |      |       |
|         | モルック最大6セット, 1セットごとに、やり方説明書, ホームポジションカード, 得点板, ロープ, 三角コーン, バインダー, 記録用紙, 筆記用具, 養生テープ  |      | なし   |      |       |
| 進め方・展開例 |   |      |  |      |       |
| 内容      |   |      | 留意点  |      |       |
| 活動前     | ○事務室で打ち合わせを行う。<br>・ねらいの確認<br>・物品の受け渡し(準備物参照)  |      | ○自主活動で実施する場合は、説明書をもとに道具の取り扱いやルール、マナーについて確認する。<br>○1チーム何人でもよいが、多いほど投げる回数は少ない。         |      |       |
| 活動の説明   | ○ゲームのルールや進め方を、実際に活動しながら説明する。<br>○注意事項を説明する。   |      | ○活動に慣れるまでは、自然の家スタッフが審判として、支援することもできる。<br>○練習の状況や、ゲームの進行状況によって、ゲームの難易度を調整してもよい。       |      |       |
| 展開      | <p>○コートの広さを確認し、4隅に三角コーンなどの印を置く。<br/>スキットルと投げる場所を決め、養生テープで印をつける。<br/>投げる場所にロープを養生テープで固定する。</p> <p>① 「やり方説明書」を参考に2つのグループがゲームを試行する。<br/>他の参加者は、それを見ながらルールを確認する。<br/>※ルールを知っている場合は、この過程は省く。<br/>※少年自然の家のローカルルールが含まれるので、協会ルールと異なる点あり。</p> <p>② 2グループごとにゲームを行う。時間が許す限り何ゲーム行ってもよい。</p> |      |  |      |       |
|         | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">           P108の「少年自然の家 モルックのやり方説明書」参照         </div>  |      |  |      |       |
| まとめ     | ○活動中に感じたことや感想などを自由に話し合う。<br>○みんなで片付けや使った会場の掃除をする。貼付けた養生テープは、はがしておく。   |      |  |      |       |
| 評価      | ○自分の活動に責任をもち、仲間への思いやりを持つことができたか。<br>○決められたルールや、相手チームへのマナーを守ることができたか。  |      |  |      |       |
| 発展      | ○利用者で臨機応変にルールを変更するなどして、難易度を調整するのもよい。  |      |  |      |       |

# 少年自然の家 モルックのやり方説明書

1. 何人、何チームでもできます。ただし、多いほど1人が投げる回数は減ります。
2. 使う道具
  - ① スキットル：1～12の番号のある棒。
  - ② モルック：番号のない棒、投げて使います。ただし、室内では、室内用の棒(黒)を使います。
  - ③ ロープ：投げる場所からスキットルまでの長さと同じ長さです。それぞれの場所を決めるのに使います。また、投げる場所に線を引くように置きます。
  - ④ ホームポジションの図カード：これを見てスキットルを並べます。
  - ⑤ 記録用紙とバインダー、筆記用具
  - ⑥ 得点表示板（2チーム分）。3チーム以上の場合は、記録用紙をもとに行います。
  - ⑦ やり方説明書（このシートです）
  - ⑧ テープ：ホームポジションに印を付けます。投げる場所を示すロープを固定します。
  - ⑨ フラットマーカー：4～6枚。ゲームエリアの広さを決めます。
  - ⑩ 収納用木製ケース
3. 記録係と得点表示係を決めます。その人が投げる時は、誰かが交替してください。
4. 投げる場所を決め、そこからロープの長さ分、離れたところにテープで印を付け、スキットルを決められた順（ホームポジション）で立てます。投げる場所に、ロープを置きテープでとめます。
5. ゲームエリアを決め、その隅にフラットマーカーを置きます。
6. ジャンケンなどで、どのチームから投げるか順番を決めます。
7. チーム内で投げる順を決め、最初の人からスキットルをねらってモルックを投げます。
8. **必ずソフトボールのピッチャーのように下から投げ**、野球のように投げてはいけません。持ち方は自由です。転がしてスキットルにぶつけてもいいです。線を完全に踏み越えて投げたら、ファールとなり、記録は0です。線を踏んでいるだけなら、ファールにはなりません。
9. **2本以上倒れたらその本数を得点に、1本だけ倒れたら書いてある数字を得点**にします。
10. スキットルが重なったりして、少しでも浮いている場合は、本数として数えません。投げた棒に重なっても同じです。
11. 得点の記録が終わるまでは、誰もスキットルにさわってはいけません。
12. 得点を記録したら、倒れたスキットルをその場所に立てます。数字の面を投げる人の方に向けるのがよいでしょう。

13. ゲームエリアから出たスキットルは、ホームポジションに戻して立てます。
14. 次のチームの人が投げます。入った得点をチームごとに合計していきます。**ぴったり 50 点になったチーム勝ちです。**ただし、その回で投げていないチームがあれば、続けて投げます。
15. **得点が 50 点を超えた場合は、合計得点を 25 点にもどして**ゲームを続けます。
16. もし同じ回に 50 点になったチームがほかにもあった場合は、スキットルをホームポジションに立て、代表者が 1 回投げます。倒した本数が多い方が勝ちです。同数の場合は、もう一度行います。代表者は、交替してもいいです。
17. 時間があれば、順番を変えてゲームを続けます。

※ これは、少年自然の家でのローカルルールです。日本モルック協会のルールにある「3 回無得点が続いたら負け」などのルールは適用していません。