

| 活動名       | ユニカール   |   |   |  |
|-----------|---|---|---|---|
|           |   | 3人対3人で、専用のカーペットの上で3個のストーンを交互に投げ、円形の目標地点に近づけることを競うゲームです。ユニバーサルカーリングと言われます。 |   |   |
| 活動のねらい    | ○考えた戦略をチーム内で話し、コミュニケーションをとりながら試合をすることで、協調性を育みます。      |   |   |   |
| 育つ力、身につく力 | 協調性・戦略を立てる思考力   |   |   |   |
| 活動条件      | 実施場所  | 体育館   | 集合場所  | 実施場所  |
|           | 所要時間  | —   | 人数  | 6名～18名  |
|           | 開始可能時間  | —   | 対象  | 小学生以上   |
|           | 実施時期  | 通年  | その他   |   |
|           | 職員による指導の内容  | こちらは自主活動となります。職員による指導はありません。  |   |   |
|           | 引率者の役割  | 活動の説明、進行、安全指導、チーム・対戦順決め   |   |   |
| 準備するもの    | 交流の家で用意するもの（貸出し）                                      |   | 購入していただくもの  |   |
|           | ☆ユニカール用具一式<br>・ストーン（青黄各3個）・コートカーペット<br>・シリコンスプレー ・タオル |   | ☆1セット 1,000円/日（レンタル）  |   |
|           |   |   | 団体で用意するもの   |   |
|           |   |   | ☆なし   |   |
| 活動の流れ     | 活動項目  | 所要時間  | 活動内容（例）   |   |
|           | 活動準備  | 10分   | <input type="checkbox"/> 必要な用具の準備<br>→ 体育館器具室Cの倉庫から出す。<br>※ 器具室Cは施錠しているため、事務室に声をかけ、担当職員と一緒に物品を確認する。   |   |
|           | 活動  | 60分   | <input type="checkbox"/> 試合の進め方とルールの確認<br>・ ストーンの投げ方。<br>・ コートのラインやサイズの確認。<br>・ 得点の数え方の確認など。<br><br><input type="checkbox"/> チームごとにストーンの送球の練習<br>・ 投げ方のコツなどをチーム内で共有する。<br><br><input type="checkbox"/> 対戦スタート<br>・ チーム内で作戦を立てながら試合を進める。<br>・ 得点は両チームが立ち合い、計算する。<br>・ 対戦のないチームが審判を行うことも可能。 |   |
|           | ふりかえり   | 10分   | <input type="checkbox"/> 対戦を行った感想をチーム内で共有する。<br><input type="checkbox"/> 仲間の良かった点や掛けられて嬉しかった言葉を伝える。   |   |
|           | 活動後   | 10分   | <input type="checkbox"/> 物品を片付ける。<br>※ 器具庫Cから出した物品は扉の前に置く。<br><input type="checkbox"/> 活動が終了したことを事務室に伝え、破損等があった場合は報告する。   |   |
| 注意事項      | ○ストーンは重さがあるため、持ち運ぶときやプレー中に足などに落とさないように注意してください。       |   |   |   |

## ユニカールについて

### 【コート】

専用のカーペット（10m×2m）を使用する。

### 【選手】

1 チーム3人で、2 チームが対戦する。

### 【ゲームの進め方】

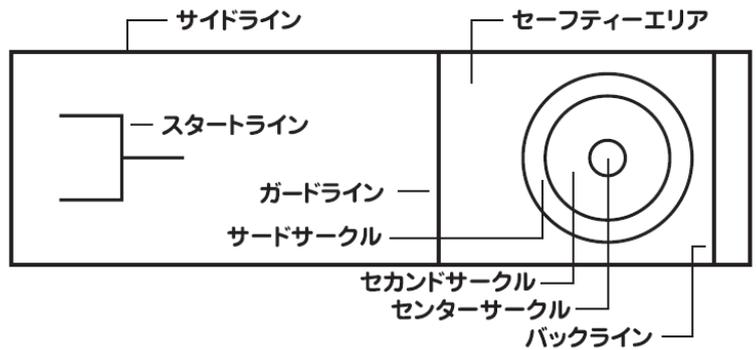
(1) ジャンケンで先攻を決めます。2 回目以降は前の回に得点を挙げたチームから始める。同点（0対0）の場合はまた同じ順番で投げる。

(2) 両チームのプレイヤーは、交互にストーンを投げ、相手のストーンをはじき出したり、味方のストーンを援護したりする。

(3) 全員が投げ終えた時に得点を計算する。

(4) これを6回繰り返し、得点の合計を競う。

(5) 6回終了したときに、同点の場合は偶数階の延長戦で勝敗を決める。



### 【得点の計算方法】

(1) サークルに触れていて、次の場合は得点になる。

- センターサークルに1番近いストーンに1ポイントが入る
- 同じチームのストーンがセンターサークルから1番近いものと2番目に近いものの場合、2ポイントが入る。
- 同じチームのストーンがセンターサークルから1番近いもの、2番目に近いもの、3番目に近いものの場合、3ポイントが入る。

(2) 両チームのストーンがセンターサークルから同じ距離の場合は、双方0点となる。

(3) 両チームのストーンがサークル外の場合も、双方0点となる。

### 【投げたストーンが無効となる場合】

- スローイングエリアのラインを踏んだり、越えてしまったりした場合。
- 投げたストーンが転がっている状態でガードラインを超えた場合。
- ガードラインを完全に越えなかった場合。  
※ほかのストーンに当たってガードライン上に止まった場合は有効。
- バックラインやサイドラインから完全に出てしまった場合。
- 有効エリア内あり、かつサークルに触れていない先攻の第1頭目のストーンを後攻の第1頭目のストーンが当てて有効エリア外にはじき出した場合、後攻の第1頭目のストーンが無効となる。先攻のストーンは元の位置に戻る。
- 他のストーンに乗り上げたり、横転してしまったりした場合。