

活動名	ラダーゲッター				
	ひもでつながった 2 個のボールをラダー（はしご）に向かって投げ、ラダーに引っかかると得点になるスポーツ、レクリエーションです。				
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・講堂・武道館		集合場所	実施場所
	所要時間	—		人 数	2 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	
	☆ラダーゲッター用具一式 （4 セット）			☆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	□必要な用具の準備 →体育館器具室 C の倉庫から出す。 ※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	65 分	□試合の進め方とルールの確認 ・ボールの投げ方。 ・コートのラインの確認。 ・得点の数え方の確認など。 □チームごとにボールの投げ方の練習 ・投げ方のコツなどをチーム内で共有する。 □対戦スタート ・チーム内で作戦を立てながら試合を進める。 ・得点はプレイヤーが計算する。 ・対戦のないチームがボールを拾うなどゲームがスムーズに進むように協力することも可能。		
	ふりかえり	10 分	□対戦を行った感想をチーム内で共有する。 □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	5 分	□物品を片付ける。 ※器具庫 C から出した物品は扉の前に置く。 □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	○活動が他団体と重なった場合は、活動する人数に合わせて使用できる用具数を交流の家が調整する。				

■ニューススポーツ紹介■

みんなの、
ココロとカラダが動き出す！？
投げる感覚が自然に磨かれるニューススポーツ

ラダーゲッター

ラダーゲッターは、両端にボールがついたヒモをラダー（はしご）に向かって投げ、上手に引っ掛けるスポーツ。

簡単そうに見えますが、目で距離を測り、適度な力で投げるのは意外に難しい！！

うまく引っ掛かると、その手応えがたまらず何度もやりたくなります。

3本のラダーは、下から上に行くほどポイントが高くなり、バウンドして引っ掛ければさらに高いポイントを得ることができます。

チーム対抗戦で総合点数を競い合うと、最後の一投までみんなが盛り上がります。

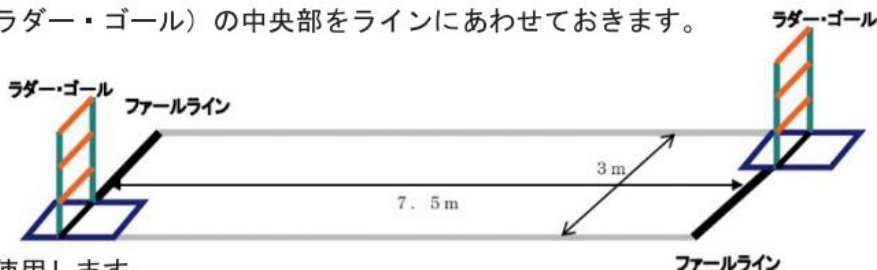


●ラダーゲッターの正式競技ルール＜抜粋＞

□基本コート

○7.5mの間隔をとり、3mのラインを平行に引きます。

○図のように、ラインの端に、本体（ラダー・ゴール）の中央部をラインにあわせておきます。



□フレーの基本

○プレイヤーは同じ色のボールを三つ使用します。

○プレイヤーはファールラインの後ろから、7.5m離れたラダー・ゴールに向かってボールを投げます。

○ボールを投げる時は、必ずボールを持ちアンダースローとします。

○ボールの位置をずらすことは出来ませんが、紐を結ぶなどの加工は出来ません。

○ボールがうまくラダー・ゴールにひっかかればポイントを得られます。ボールが床に落ちてしまったり、他のプレイヤーによってはじかれてしまった場合はポイントが入りません。

<ボールの投げ方（基本）>



○投げる時は片方のボールを持ち、下手投げで前後にゆっくりスイングします。

○振り子の反動を上手く使いゴールに向かって投げます。

そうするとボールは後方に回転しながら飛んでいきます。

○狙いのラダーに、振り子となるボールの先端が向いていることを確認して手を離します。

□得点

○一番上のバーにボールがひっかかる：3点

○真ん中のバーにボールがひっかかる：2点

○一番下のバーにボールがひっかかる：1点

○地面にバウンドしていずれかのバーにボールがひっかかる：5点

※ バウンドした場合の得点は、どのバーにひっかかっても5点です。
（床が硬い場所や軟らかい場所によってバウンドが異なるため）

□勝敗

○1試合5セットマッチとし、3セット先取したプレイヤーが勝ちとなります。

○1セットは、21点先取したプレイヤーが勝ちとなります。

○ただし、ぴったり21点で終わる必要があります。

○さらに、21点先取制で5セットマッチを行い、先に3セット取ったプレイヤーの勝ちとなります。

○先攻プレイヤーと後攻プレイヤーが同じラウンドで同時に21点を獲得した場合は、次のラウンドで得点の高かったプレイヤーがそのセットの勝ち（勝者）となります。

