

フープリレー				
基本情報	人数	~60名程度	対象	小学生以上
	班編成	6~20名で1グループ	場所	体育館
	活動全体で必要な時間	約60分	体験時間	約30分
※活動全体で必要な時間は、説明、時間差出発、表彰、振り返りなどを含めた目安時間				
概要	手をつなぎ輪になった2か所にフラフープ（以降フープと記載）をかけて、スタートの合図で逆方向に各フープをまわしていく。スタート位置にフープが戻ってくるまでのタイムを競う。			
ねらい	①チームビルディング、コミュニケーション、協力、達成感 ②アイデアの捻出と共有、集中力と想像力、トライ&エラーの実践 ③計画（作戦）→目標→実践→改善→再トライ→振り返りの体験 ☆結果よりもその過程のチームビルディングを大切にする。			
準備	施設が準備・貸し出しするもの		服装・団体が準備するもの	
	□フラフープ		□ストップウォッチ □記録用紙 □バインダー □筆記用具 □救急箱	

遊び方・ルール	①チーム全員が輪になって手をつなぐ。ファシリテーター（引率者）がフープを基準の一人の左右の手のつなぎ目に入れてぶらさげる。各フープには目印を付け区別できるように共有しておく。 ②スタートの合図で、2つのフープをそれぞれ逆方向にまわして身体をくぐらせていき、元の位置に2つのフープが戻ってくるまでのタイムを競う。 ③途中で手が離れたり、フープが壊れたりしたら、無効となる。また、同じフープが同じ位置に戻っていても無効となる。 ④まずは1回だけ試しに体験してみて参照タイムを計り、それを参考にチームで作戦を練る。チームで目標タイムを設定。 ⑤団体が設定した時間内で何度でも試しや本番（タイム計測）チャレンジをすることが可能。 ⑥チームからフープのスタート位置の変更提案が出た場合のみ、変更可能。 ⑦他グループと対戦する時は、ベストタイムのみで競う。 ⑧活発なコミュニケーションと目標更新、再トライに活動の重点を置くとよい。 ⑨工夫したことや難しかったことをふりかえる。 【遊び方の応用】 ★フープの数を増やす。
注意事項・備考	<ul style="list-style-type: none"> ・当日使用した遊具一式は、体育館倉庫へ片付けてください。 ・フープは使用前と終了時に破損がないか確認してください。 ・フープは素材が強くないため、乱暴に扱わないでください。 ・フープはジョイント式のため、つなぎ目が外れる場合がありますので、使用時にはご留意ください。 ・体育館での利用を基本とします。（野外での使用も可。） ・審判やタイム計測係が必要となります。引率者から選出し、タイム計測は、ストップウォッチ持参か携帯の機能等を団体に準備してください。