

「ワセダゲーム競技会」について

◆目的

このゲームは、少年期の行き過ぎた勝利至上主義を見直し、野球の本質的な楽しさを追求するものです。野球本来の楽しみである「打つこと」の個人成績を競うことを主とし、チームの勝敗を最優先するものではありません。

◆ルール説明

<コアルール>(このゲームの変わらない部分)

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| ・四死球、盗塁、バント、パスボールなし | →打って得点しよう! |
| ・全員が打席に立ちます | →チーム成績でなく、個人成績がメインです! |

<当日の運用ルール>(目的によって変えられる部分)

- | | |
|---|-----------------------------------|
| ・試合時間は1時間30分で打ち切り | →スピーディな攻守交替で、たくさん打とう! |
| ・常に「1ストライク」から | →ストライクは残り2つ。1球目から打っていこう! |
| ・投手の投球回数は最高2回までで、
ストライクが入る人なら誰でもOK | →より多くの人マウンドに立ち、この機会に投手をめざそう! |
| それ以外のルールについては、通常の野球ルールです | |
| ・審判とファシリテーター(※)は、
模範的な行動や態度、素晴らしいプレーに
グリーンカードを提示します | →打てなくても一生懸命プレーする姿をみんなが見ています! |
| ・際どい判定は参加者全員で決定します | →正々堂々、スポーツマンシップを大切にしよう! |
| ・守備位置はイニングごとに積極的な変更を
しましょう | →チームメイトと相談して、やったことのないポジションに挑戦しよう! |
| ・各種個人賞を用意します(以下参照) | →自分のもつ力を存分に発揮しよう! |

※ファシリテーター……いわゆる監督のような権限はもたず、野球の楽しさを伝えるための声かけやアドバイスに注力し、

“打つことが楽しい野球”のお膳立てや調整をする人

◆個人表彰

各賞は次のようになります

- ① 打率賞 ② 塁打賞 ③ 空振り三振王 ④ グリーンカード賞

「ワセダゲーム競技会」について

◆目的

このゲームは、少年期の行き過ぎた勝利至上主義を見直し、野球の本質的な楽しさを追求するものです。野球本来の楽しみである「打つこと」の個人成績を競うことを主とし、チームの勝敗を最優先するものではありません。

◆ルール説明

＜コアルール＞(このゲームの変わらない部分)

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ・四死球、盗塁、バント、パスボールなし ・全員が打席に立ちます | <ul style="list-style-type: none"> ・カウントは、<u>ストライクのみ</u>カウントし、ボールをカウントしない。四球なし。三振あり、振り逃げなし。死球、捕手の打撃妨害は、ストライクカウントを継続して打ち直し ・けん制あり ・打順は背の順や打ちたい順など、「個人競技」という前提で自由に決め(させ)てください。1番から全員打つまでを1巡目とし、1試合目の最終打者の次打者を2試合目の先頭打者とします(継続打順) |
|--|---|

＜当日の運用ルール＞(目的によって変えられる部分)

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ・試合時間は1時間30分で打ち切り ・常に「1ストライク」から ・投手の投球回数は最高2回までで、ストライクが入る人なら誰でもOK! ・審判とファシリテーター(※)は、模範的な行動や態度、素晴らしいプレーにグリーンカードを提示します ・際どい判定は参加者全員で決定 ・守備位置はイニングごとに積極的な変更を ・第1試合の捕手は大学生が行います ・各種個人賞を用意します ・それ以外のルールについては、通常の野球ルールとします | <ul style="list-style-type: none"> →イニングの制限はなしとし、試合終了時間に打席にいる打者を最終打者とします →審判の「1ストライク」のコールからプレイ開始 →打つリズムを保てるよう、前が出る、再登板等柔軟に登板可能 →イニング間の投球数は3球 →フェアプレー、ハッスルプレー、チームメイトを励ます声、素晴らしいプレーなど、主観で結構です。怒声、罵声でない、前向きな態度を引き出す道具に使用ください →審判主導をお願いします。「アウトと思う人、拍手/挙手！」など →子どもたちの将来性を広げるため、守備変更を促してください。彼ら同士で守備位置を変更できるなら、なお良い →第2試合は第1試合の状況で変更を行なう可能性があります →チーム単位としては、2試合の累計得点を閉会式で発表します。 |
|--|---|

※ファシリテーター…いわゆる監督のような権限はもたず、野球の楽しさを伝えるための声かけやアドバイスに注力し、

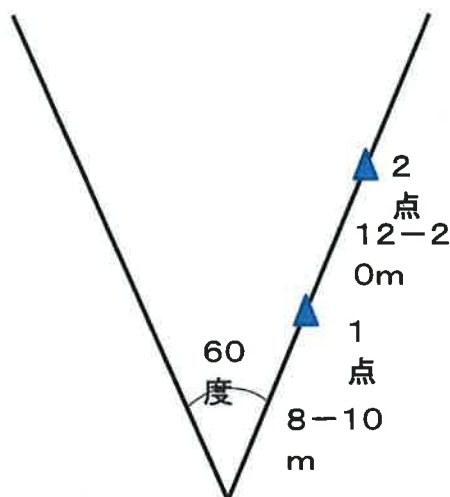
“打つことが楽しい野球”のお膳立てや調整をする人

「ならびっこベースボール」について

◆目的

このゲームは、野球への導入として考案されたゲームです。野球普及の弊害のひとつとなっていた「投げる」「打つ」というスキルがなくても、野球本来に存在する鬼ごっこ的な遊びを通して、その面白さを楽しむことができます。また、打球ごとに守備側全員の運動量が確保されるなど、野球普及における難点が解消されています。

◆ゲーム説明



・全員が打ったら攻守を交代する。(時間制で行い、攻守を交代する。)

<攻撃>

- ① ボールを投げるか打つか選んで、ボールを飛ばす。
- ② それに合わせて走者が走り、打球によってコーンを選んで回ってくる。
 - ・コーンは2つ立て、遠くの方が得点が高くなるようにする。
 - ・ボールの飛んだ位置によって、どのコーンを回ってくるか判断させる。

<守備>

- ① ボールの方向へ全員動き、ボールを捕った人の後ろに整列して座り「アウト」のコールをする。
- ② 整列、座って「アウト」のコールをするまでに、ホームベースに戻れたかで得点が入る。
 - ・戻れなかった場合は0点、戻れた場合は、自分が回ってきたコーンの点数がもらえる。

◆個人表彰

グリーンカード賞・・・ハッスルプレー、チームメイトを励ます声、模範的な行動や態度や素晴らしいプレーなど、明るく前向きな行動に送られます。