

チャレンジ・ザ・ゲームとは

運動が苦手な人でも楽しめるスポーツ・レクリエーションチャレンジ・ザ・ゲームは、平成元年に日本レクリエーション協会が考案し、以降、全国各地で幅広い年齢層に親しまれているスポーツ・レクリエーションです。技術や体力、勝敗を競うのではなく、グループでの交流を楽しみながら記録に挑戦します。

遊び感覚で身体を動かすことができるため、運動が苦手な人や体を動かすことが嫌いな人でも、楽しみながら取り組むことができます。ボールや縄、棒といった用具を使うユニークな種目がたくさんあるため、体力や年齢に応じて自分に合った種目を選択することができるのも、魅力の一つです。

また、挑戦した記録を申請することで、月間、年間単位で全国ランキングを競うという「全国いつでもチャレンジ・ザ・ゲーム大会」に参加することができます。小中学校や、職場、地域などのさまざまな場面で、たくさんの方々がチャレンジ・ザ・ゲームを楽しんでいます。

「全国いつでもチャレンジ・ザ・ゲーム大会」への参加方法

チャレンジ・ザ・ゲームの効果

運動能力には、「筋力」「筋持久力」「瞬発力」「心肺持久力」「敏捷性」「平衡性」「柔軟性」といった要素のほか、「調整力」があると言われています。「調整力」とは、周りの変化に応じながら、身体の動きを総合的にコントロールする能力で、単一の限られた動きを習得するだけでは身に付きません。

チャレンジ・ザ・ゲームにはさまざまな種目があり、それぞれの種目の中には「かわす」「急に止まったりターンしたり」「力を入れたり抜いたり」「リズムに合わせて動く」といった「調整力」が含まれています。複数の種目に取り組めば、バランスよく体力や運動能力を高めることができ、「調整力」の向上にも効果があります。

また、チャレンジ・ザ・ゲームは、グループ内で声を掛け合い、息が合わなければ、いくら運動能力の高い人が集まったとしても、決して記録は伸びません。そこで大切なのが「チームワーク」です。グループ内で交流を深め、他のメンバーを思いやり、心を一つにすることです。記録に挑戦していくうちに、チームワークが高まっていくのもチャレンジ・ザ・ゲームの効果といえます。

チャレンジ・ザ・ゲームの活用法

チャレンジ・ザ・ゲームは、体力差に関係なく、幅広い年齢層で取り組むことができるため、さまざまな場面で活用されています。

小中学校での体力づくり

学習指導要領では、子どもの体力向上や心身の健康増進のために、授業での取り組みに加え、授業以外の時間や学校外での日常生活までを視野に入れて、体育・健康に関する指導を行うことが大切であるとしています。具体的な場面としては、授業を行う前に行われる体育的活動である業前体育や、休み時間などに行われる業間体育などがあります。

簡単なルールで、学年差に関係なく取り組めることから、これまでも業前・業間体育で多く活用されてきました。体育の授業で活用するとともに、業前・業間体育の場面と連動して実施することで、クラスや学年を超えた交流や体力づくりの活動がさらに広がっています。

職場のコミュニケーションツールとして

職場内で気軽に社員同士が交流を深める手段として、たくさんの企業で活用されています。グループ内で息を合わせて記録に挑戦しているうちに、上司・部下といった関係や、日頃接点の少ない部署間の垣根を越えた交流が生まれています。

昼休みの時間を利用して、社員の健康づくりに取り組む企業もあります。特に、運動不足になりがちな中高年には、無理なく楽しみながら取り組めることから、チャレンジ・ザ・ゲームを取り入れる企業が増えています。また、福利厚生の一環として行われる運動会では、既存の競技プログラムとは違った楽しみを演出する種目として楽しまれています。

職場のコミ地域交流としての取り組み

地域の祭りや商店街のイベント、自治会の催しには、たくさんの地域住民が参加されます。こうした場面で、家族間や世代間の交流、地域とのつながりを深めることを目的に活用されています。子どもから年配の方が一緒になって取り組むことができ、ルールが簡単なため、初めて体験する人でもすぐに記録に挑戦できることから、地域活動のさまざまな場面で親しまれています。

普及審判員

普及審判員とは

チャレンジ・ザ・ゲーム普及審判員とは、チャレンジ・ザ・ゲームの記録会および大会の審判、運営にあたるとともに、普及・発展に努める指導者のことをいいます。各種目を活用しながら、対象者や場面に応じて展開するノウハウを身に付けることで、記録に挑戦する楽しみ以外にも、健康づくりや仲間づくりなど、さまざまなチャレンジ・ザ・ゲームの楽しみ方を提供することができます。

なお、グループで記録に挑戦した成果を、「全国いつでもチャレンジ・ザ・ゲーム大会」に申請する場合、普及審判員2名が審判を行った記録でなければ公認されません。

* 推進員は2018年3月をもって廃止されました。なお、2018年3月31日時点で、推進員の有効期限が2019年3月31日の方については、2018年4月1日より普及審判員に移行されています。

普及審判員資格の取得方法

普及審判員養成講習会の受講もしくは普及審判員2名以上から推薦を受けるため、所定のカリキュラムを修了する必要があります。

養成講習会の開催期日は、都道府県レクリエーション協会内におかれる都道府県本部によって異なります。詳しくは、都道府県レクリエーション協会までお問い合わせください。

都道府県レクリエーション協会普及審判員の認定条件

1. 普及審判員養成講習会を受講し、所定のカリキュラムを修了すること。または、普及審判員2名から推薦を受けること。
2. 上記1.養成講習会および推薦を受けるための養成時間数が3時間以上であること。
3. 以下のいずれかに該当する人物であること。

日本レクリエーション協会公認指導者資格を保有する者
日本レクリエーション協会加盟団体の指導者および会員
官公庁、企業のレクリエーション・リーダー
学校教育、教育行政関係者

スポーツ・レクリエーションの普及に高い関心を持ち、実践している者

普及審判員登録費用

2015年4月より登録費用は不要となりました。

所属

原則として資格申請を行った都道府県本部に所属します。

普及審判員の資格有効期限について

原則として資格申請 2018年4月より無期限有効となりました。

記録会の開催方法や記録の申請方法

「全国いつでもチャレンジ・ザ・ゲーム大会」とは？

スポーツ種目の大会といえば、開催日時が決まっており、同日同会場に参加チームを集めて行われるのが通常です。しかし、「全国いつでもチャレンジ・ザ・ゲーム大会(以下・CG大会)」は、一定の条件を満たす「記録会」を開催し、公式記録をチャレンジ・ザ・ゲーム推進本部(日本レクリエーション協会内)に申請認定されれば、1年を通じて、いつでも、どこにいても参加することができます。他のチームと競う必要がないため、対戦相手を探す必要もありません。

さらなる記録への挑戦意欲を高めるために、全国で行われているチャレンジ・ザ・ゲームの種目ごとの記録を集計し、ランキングを決定するのがCG大会です。

チャレンジ・ザ・ゲーム記録会を開こう

安全対策を十分にしておきます。

CG大会に参加するためには、一定の条件を満たす「記録会」を開催する必要があります。

「記録会」の開催条件は以下の通りです。

1. チャレンジ・ザ・ゲーム普及審判員(以下・普及審判員)が2名以上立ち会い、それぞれの指示のもとに行います。
* 普及審判員は 都道府県レクリエーション協会 より紹介してもらうことができます。
2. 公認用具、またはルールに則った用具を使用します。
3. ルールに定められた場所で実施します。
4. ルールに定められた人数で挑戦します。
5. 安全対策を十分にしておきます。
6. 事故が起きた場合の責任は、本人であることを明示します。

記録を申請しよう

記録会で出た記録をチャレンジ・ザ・ゲーム推進本部(日本レクリエーション協会内)に申請することで、CG大会に参加することができます。

CG大会への申請方法

チームの代表者が所定の「記録申請用紙」に必要事項を記入(主審・副審記入欄には普及審判員が署名、捺印)し、チャレンジ・ザ・ゲーム推進本部に郵送またはFAX*1してください。

(*1) FAXでの申請は通信不良が発生する恐れがあるため、できるだけ郵送を優先してください。

「記録申請用紙」のダウンロード

申請受付期限

記録会実施日から10日以内に必着(消印有効)となるよう申請してください。期限を過ぎて申請された記録については無効となります。

記録申請の注意

記録申請に以下のような不備があると、記録が認定されませんのでご注意ください。また、その場合、CG推進本部から記録申請者への連絡はいたしません。

1. メンバー数が正しくない(補欠の人に印がされていない、ロープを回す人が記載されていない、など)。
2. 審判の資格有効期限が切れている
3. 種目名が正しくない
4. ルールに定められた人数で挑戦します。

個人情報の取り扱いについて

記録申請用紙に記載されている個人情報は以下のように利用いたします。普及審判員は記録会を行う前に必ず実施者に通知してください。

【チームの個人情報について】

- ・ 都道府県名/チーム名/代表者氏名は、月間または年間ランキング結果としてホームページや月刊誌などで公開します。
- ・ 氏名/郵便番号/住所/電話番号は、賞品発送やチャレンジ・ザ・ゲーム推進本部からの連絡に利用することがあります。

【普及審判員の個人情報について】

- ・ 都道府県名/氏名を年間ランキング結果としてホームページや月刊誌などで公開します。
- ・ 氏名/郵便番号/住所/電話番号は、チャレンジ・ザ・ゲーム推進本部および都道府県本部からの連絡に利用することがあります。

普及審判員の認定条件

チャレンジ・ザ・ゲーム種目の中から選定された大会種目*2 に関しては、申請されたチームの記録すべてが、毎月、「月間ランキング」として公表されます。

上位チームについては『月刊 Recrew』(日本レクリエーション協会発行)でも公表されます。その他の種目についての記録は公表されません。また、「年間ランキング」として、大会種目の上位チームの記録が公表されます。

チャレンジ・ザ・ゲーム種目一覧(大会種目含む)

(*2) 2019年度からは、以下の種目が大会種目となっています。

- | | | |
|-----------------|------------------|---------------|
| ○ニチレクボール・チャレンジ | ○チームふらば～るボール | ○ロープ・ジャンプ・X |
| ○ネット・パス・ラリー | ○チームテンカボール | ○スピード・ラダーゲッター |
| ○手のひら健康バレー2分間勝負 | ○キャッチング・ザ・スティック | ○むかでタイムレース・10 |
| ○5人10脚 | ○ゴム・ダンス・“ステっぴょん” | ○ペア・リング・キャッチ |

月間ランキング発表時期

2015年4月より登録費用当月1月から当月末日までに実施された記録で、翌月の10日までにチャレンジ・ザ・ゲーム推進本部に申請*3され3大会種目の記録を当月の公認記録とし、翌月末にホームページ上に公表します。

(*3)記録会実施日から10日以内に必着(消印有効)となるよう申請してください。期限を過ぎて申請された記録については無効となります。

(例)7月1日から7月31日までに実施され、8月10日までに申請があった記録は、7月の記録として、8月末にホームページ上に公表されます。

表彰

当月1日から当月末日までの実施日で、翌月の10日までにチャレンジ・ザ・ゲーム推進本部に届いた記録の中から抽選で賞品を贈呈します。また、年間上位記録に認定されたチームには、年間表彰を行います。