

# 青少研もるっく

時 間	1時間～2時間	対 象	小学生以上
人 数	50人程度	経 費	0円

- ・ フィンランド発祥のモルックを通して交流を図り、お互いにコミュニケーションを取りながら作戦を立て、楽しくゲームを行うことで、連帯感や協調性を養うことができます。

期待できる非認知能力	コミュニケーション力、協働力、判断力・行動力
団体で準備する物	・ 野外活動に適した服装（長袖・長ズボン）、帽子、タオル、水筒 等 ・ グループ編成（推奨：1グループ4～6人）
センターで準備する物	モルック一式、記録用紙、筆記用具、ゼッケン 等

## 活動の内容

- 番号が書かれたスキットルにモルックを投げて、倒れたスキットルの得点を競う活動です。

# 青少研もるっく

### 1 活動の流れ

モルックを投げて倒れたスキットルの内容によって、合計50点先取したチームの勝利。

- (1) 投げる地点にサークルを置き、そこから3～4メートル（年齢等を考慮する）離れたところにスキットルを図の順番に並べる。

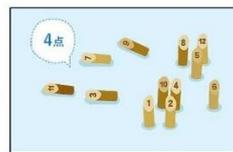
※モルックを投げる際、サークルを踏み越えるとファウルとなり0点となる。

- (2) 2チーム以上で対戦しますので投げる順番を決め、順番にモルックを投げる。

ア 「倒れた本数そのまま得点となる場合」

スキットルが複数本倒れたとき、その本数がそのままの得点となる。

(4本のスキットル=4点) →



イ 「倒れているスキットルに書かれている数字が得点となる場合」

スキットルが1本しか倒れなかったとき、スキットルに書かれている数字が得点となる。

(11点のスキットルが1本=11点) →



- (3) 記録用紙に得点と合計を記入する。

- (4) スキットルを倒された地点で立て、次の投手へ交代する。

### 2 注意事項

- (1) 完全に倒れていない場合  
スキットルが完全に倒れていない（重なって地面についていない）場合はカウントしない。
- (2) 50点を超えた場合  
50点を超えて得点した場合、25点へ減点され、ゲームは継続される。
- (3) 3回ミスが続いた場合  
スキットルを3回連続倒せず、失投した場合0点と記録され失格となる。
- (4) モルックは下手投げで投げる。
- (5) 固い木の棒を投げるため、スキットル側に人が立たないように注意する。

### 【出典】

日本モルック協会 HP (<https://molcky.jp/molcky/>)

### [その他]

- ・ 有害動植物（ハチ、マダニ、毒蛇、虫、ハゼの木等）に注意しましょう。
- ・ お互いに声をかけ合って、水分補給等の熱中症対策を行ってください。