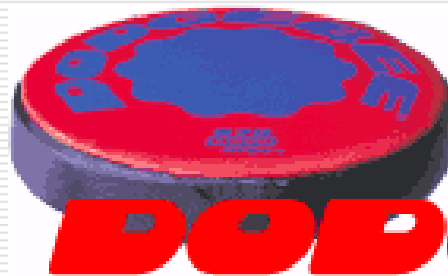


ドッジビー 基礎資料

<2011年版>



外へ出よう、体と気持ちを動かそう！

ドッジビー®
DODGEBEE®

DBJA Dodge
Bee of
Japan
Association

ドッチビーの役割

現在、学校では体育の中で、ボールを使った様々な競技を体験することによって、巧拙は別として、まったくボールを投げられない子はいない環境があります。

しかし「うまく投げられない」「思ったところに飛ばない」とつまらなくなってしまいます。結果、スポーツと疎遠になってしまうことがないでしょうか？

フライングディスクはただ投げあうだけでも、その強弱や飛行ラインによって、変幻自在な様相を呈する大変におもしろいツールです。

しかし過去、プラスチック製ディスクしか存在しなかった頃「危ない」と言う理由で公共施設や教育機関で回避されてきた事実は、いかんともし難いことでした。

昨今ソフトで安全なドッチビーの登場によって驚くほどの速さで学校教育の現場に採用され、幼少年がディスクに触れる場が増え始めています。

ボールと同様に投げる機会があれば「ディスクを投げられない子はいない。」子どもたちにディスクを投げる楽しさを知ってほしい。

もし球技が苦手な子がいたら、球技以外の自らの可能性を探ってみてほしい。**これがドッチビーの役割であり、価値である。と私達は考えています。**

ドッチビーの特長 1

柔らか素材なので当たっても大丈夫！＜自他ともに高い安全性＞

●子どもが恐怖心を持たずに遊べる（自らの安全）

全体をウレタン素材とナイロンクロスで覆う構造（製法特許取得済）ですので、万が一、顔に当たってもケガはありません。（メガネをかけていても大丈夫！）とり損ねても「突き指」は皆無です。そのため「痛い」といった思いを持つことなく、楽しむことができます。

●場所を問わない（他者への安全）

校庭、体育館などそもそも運動すべき施設はもとより、比較的人の多い場所でも周りの人に重大な迷惑をかけることなく遊べます。（公園やビーチなど）

またプラスチック製ディスクと比較したとき、飛距離が大きく出ないため、狭い場所でも十分に楽しむことができます。

ドッジビーの特長 2

体力・性別・年齢差が出にくい。＜高い汎用性＞

ボールの場合、体格や運動能力によって、通常は大きな個人差がでます。ドッジボールを例にすると、6年男子と4年女子では歴然とした差が出て共通の遊びとして成立しません。

●なぜ、ドッジビーは差が出にくいのか？

・飛ばす最大のコツはスナップ（フライングディスクの特長）

もちろん、他の要素もありますが「飛びの基本」は手首のスナップによる回転です。子どもにおける手首のスナップ力に大きな差は、ほぼ見られません。

・キャッチが楽しい

また、捕ることについては精神的要素が大きく「痛くない＝恐怖がない」ことで低学年が高学年と対等にプレイすることができ、この盛り上がりは相当です。

●スタートラインがほぼ同等です。（スポーツ経験に囚われる必要がない）

昨今はどの種目にもエリートが存在し、幼少期から専門的に取り組む例が多くあります。それを否定はしませんが、同じスタートでおこなうモノがあってもよいと考えています。

ドッジビーの特長 3

ジャパン・オリジナル

<用具も競技も日本発祥 >

フライングディスクは複数の競技種目が1960年代頃から開発されはじめ、現在プラディスクを使用する公式種目は個人・団体などあわせて10種目あります。

過去の歴史の中では、用具はもちろん、競技ともに米国生まれ、米国育ちが基本であり、アメフトやバスケットボールと並び、アメリカンスポーツと称されることが普通でした。

この「ドッジビー」は製品としてのディスクおよびその周辺グッズ、そしてゲームとしても日本発祥であることは大きな特徴となっています。



ドッチビーを体験した 皆さんの声



保育園で

未就学児はキャッチが楽しい! <保育園の先生>

おとなが子どもとボール投げをすると手加減するため、ゆるく円弧を描いて飛びますが、これが捕り難い原因です。ディスクは目線からはずれることなく真っ直ぐに飛んで来るので未就学児もキャッチできて、楽しめるようです。

小学校で

差が出にくいことによる効果! <小学校の教諭>

決して無理することなく、皆と一緒に楽しむことができます。「これならできる!」とどちらかといえば運動が苦手な生徒が積極的に参加する例が多く、子ども自身が判断を下して参加する意欲を感じられ、その効果に感動しています。

自治会で

差が出にくいことによる効果! <自治会の理事長>

男の子と女の子、さらには中学生や大人もいる関係上スポーツ行事は部門分けやら、人数確保など大変苦労していたが、ドッチビーならまとめてみんなのできる。まとめてやることで、年代の風通しがよくなったように思う。

介護施設で

こんな遊び方をしています! <施設の職員>

入居者の皆さんが空いたペットボトルを10本並べてボーリングの要領でゲームをおこなって楽しんでいます。車椅子の方も参加できる、リハビリにもなるようで多いに盛り上がっています。良いことばかりに思えます。

データ①製品販売の推移（00～10年度）

**初期は教育現場が中心。
近年は流通大手が積極的に参入。**

①学校（小中学校及び養護学校）

教材販売会社経由、ベルマーク[®]交換など

②各都道府県教育委員会・体育施設・団体

全国^レ協、行政機関登録業社、児童館、スポーツセンターなど

③全国スポーツ専門店

一部、①②納入も含む

④スポーツチェーン店

スポーツワールド[®]、スポーツソリティ、スポーツデポ、アルペンなど

⑤大型小売チェーン店のスポーツ・玩具売場

トヨーカドー、ジャスコ、ロフト、東急ハンズ、
カインズホーム、ドン・キホーテ、など

⑥玩具チェーン・電機チェーン店

トイザらス、アカチャン本舗、ヨドバシカメラ、ビックカメラなど

年度	販売枚（前年対比）	累計枚数
00年度	約20,000	-----
01年度	約33,000（65%UP）	53,000
02年度	約42,000（27%UP）	95,000
03年度	約52,000（24%UP）	147,000
04年度	約65,000（25%UP）	212,000
05年度	約70,000（8%UP）	282,000
06年度	約120,000（72%UP）	402,000
07年度	約135,000（12%UP）	537,000
08年度	約170,000（25%UP）	707,000
09年度	約185,000（8%UP）	892,000
10年度	約185,000（0%）	1,077,000

各年度は当該4月～翌年3月までの12ヶ月。

データ②ドッジビー人口

体験者はすでに770万人。(2011年3月末 発表データ)

◆2005年度末時点の調査より当時の①～③に基づいた (A) ～ (C) の合計

①全国の小学校数：23,124校 ②総児童数7,197,460人（文部科学省HPより）③当時の累計発売数量は25万枚

(A) 備品として導入済み小学校は2,500校以上、約10万枚となり、学校総数全体の10.81%、総児童数にあてはめると、約77.8万人の小学生が体験。

(B) 小学校を除く学校備品（幼稚園、中学校、体育施設、地域レクリエーションセンター、養護学校など）は約5万枚、1枚あたり10人が遊んだものとして、約50万人が体験。

(C) レクリエーションとして、一般購入されている10万枚、1枚あたり5人が遊んだものとして、約50万人が体験。

よって、体験者の総合計 (A+B+C) は、180万人

◆2010年度(2011年3月末集計)時点での累計発売数量は107万枚(データ①より)

2005年調査時点との比較をすると、4.28倍に伸張しており、その割合を当てはめると、

現在の体験者総合計は、約770万人となる

データ③チャル別販売数（07年度データ）

量販店の扱い店舗、量ともに大きく伸張。教育現場は全体の約40%

①	量販店（トイザラス・ジャスコ・イトーヨーカドー・ドンキホーテなど）	45,000
②	スポーツ関係 問屋・小売	50,000
③	学校関係 直販（ベルマーク含む）	10,000
④	雑貨関係 小売（ロフト、東急ハンズ他）	5,000
⑤	教材関係 問屋	15,000
⑥	通信販売 直販	10,000
総販売数		135,000

②	学校からの注文がかなり、あります。	30,000
③	すべてが学校向けです。	10,000
⑤	すべてが学校向けです。	15,000
⑥	学校からの注文がかなり、あります。	3,000
学校向け 販売総数		58,000