

# 第1回 Unified Flyingdisc Session

## <実施報告書>



日時：2019年2月9日（土）15：00～17：00

会場：文化シャッター株式会社 本社2階 BXホール

天候：雪／雨

参加：全21組 60名 + スタッフ17名

【当日プログラム】 14:30～：受付開始

15:00～15:10：挨拶

プログラムの流れの説明

DODGEBEE チャレンジサーキット(プログラム内容)の説明

およびデモンストレーション

準備体操

15:10～16:00：DODGEBEE チャレンジサーキット4種目

①ディスクゲッター9

②ディスクゲッターフープ

③ドッジビーキャッチ

④ドッジビードッジ

16:00～16:10：休憩

16:10～17:00：ディスクドッジのルール説明／ゲーム対戦

## 【プログラムの内容】

### ➤ DODGEBEE チャレンジサーキットとは

ドッチビーを使った最もポピュラーな種目はディスクドッチですが、障がいのある皆さんに挑戦していただくにあたり、ディスクドッチに必要な「投げる」「捕る」「避ける」といった動作をあえてバラバラにして、それぞれ1つずつのコーナーとします。

複数のコーナーをサーキット形式で体験することによって少しずつ、楽しみながら、ディスクドッチというゲームを行う時に必要な動きを自然と練習したことになることを想定したプログラムです。

また、より楽しめるように集計シートを用意し、各自で○×や得点を記入します。

コーナーの構成内容は以下の通りです。

### ➤ ①ディスクゲッター9

縦横3枚ずつのパネルに向かって、強く正確にドッチビーを投げ、パネルを抜き落とす、ストラックアウトのような種目です。目標物があることによってディスクを投げる際の正確性を獲得することができます。また、人ではなくパネルに向かって投げるため、初めての人も思いっきりよく投げることができます。

### ➤ ②ディスクゲッターフープ

キャッチ&スロー（ディスク版キャッチボール）を行う2人の間にフラフープを固定した道具を置き、そのフープを通して相手にディスクを投げる種目です。①と同様に狙った場所に正確に投げる正確性が求められます。また、フープを通して飛んでくるディスクをキャッチするため、キャッチ能力も問われます。

### ➤ ③ドッチビーキャッチ

スタッフが投げるドッチビーをキャッチする種目です。「速い」「普通」「ゆっくり」と3段階にすることによって、参加者に応じて難易度を変えることができます。ドッチビーは柔らかいため、恐怖心を取り除く効果が期待できます。

### ➤ ④ドッチビードッジ

スタッフが投げるドッチビーを避ける種目です。③と同様に「速い」「普通」「ゆっくり」と3段階にすることによって、参加者に応じて難易度を変えることができます。また、スタッフが足元や顔の周辺などに投げ分けることによって、上手な逃げ方を獲得することが期待できます。



今回、Unified Flyingdisc Sessionを初開催することができました。  
当日の天候は決して良いとは言えず、前日から大雪との予報も出ており、開催も危がまれましたが、結果としては大盛況で、大きな事故なく無事に終了することができました。

会場のご提供、ならびに当日のスタッフとして多大なるご協力を賜りました文化シャッター株式会社様には改めて御礼申し上げます。

開催にあたって、DBJA担当者間で打合せ・検証を重ね、ドッジビーのメイン種目であるディスクドッジを構造別に分類して、体験するサーキット形式が現段階ではベストであるという結論に至り、障がいのある人にもプログラム内容をわかりやすく説明するためにパネルを製作するなど、準備内容も過去、例がない時間と労力を払ったと自負します。

このイベントシリーズにて作成したパネルなどは通常講習に用いることも可能で今後、初心者や高齢者への講習などにも有効活用できるものと考えています。しかし現状に満足することなく、より良い、よりわかりやすい、を目指して協会メンバーの障がいのある人への指導経験の蓄積や継続開催するための方法の模索などドッジビーならではの活動を続けていきたいと思っています。



最後に、終了後の反省会における主要スタッフの感想を要約し、記録として残します。

#### ●初開催について

- ・まずは初めて障がいのある人を対象とした新たなイベントを開催できたことが何よりで、スタッフ自身も楽しむことのできるイベントとなったことは今後につながると思う。
- ・フライングディスク関係者には特別支援学校勤務者も多いため、継続していきたいが、継続こそが最も大きな課題かもしれない。

#### ●ドッチビーらしさについて

- ・他のスポーツでは実現しづらい、ドッチビーならではの領域であり意義のあるイベントだと思った。ディスクドッチの盛り上がりには驚いた。
- ・会場の大きさにもよるがサーキットをもう1周できればよかった。

#### ●スタッフ自身の気持ちについて

- ・参加者の楽しそうな顔を見て、とてもやりがいを感じた。
- ・今後も続けたいという参加者がいたので、ルールやゲーム時間など最適なものを今後も模索したいと思う。
- ・スタッフの雰囲気によって参加者の印象も変わると思う。

#### ●参加者について

- ・障がいのある人だけでなく、日常生活を共にする家族や介助者と一緒に活動できるプログラムを継続していきたい。

#### ●障がいについて

- ・感情を素直に表現する人が多く、ストレスを発散する機会を創出することが大切だと思った。
- ・プレーの上手さと障がいは、あまり関係ないということが分かった。

#### ●戸惑いなど

- ・障がい特性の把握ができていないため、声かけの方法に戸惑ったり、参加者の行動に驚く場面があった。