モルック

1　活動の目的

○　モルックをとおして、そのルールを理解し、仲間と楽しく活動する。

2　使用道具

（1）種類

・モルック
・スキットル
・スコアカード
・バインダー
・筆記用具
・メジャー

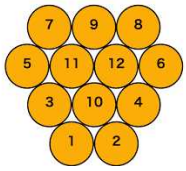
（2）貸出・返却方法について

【貸出】

①　活動時間になったら事務室に連絡する。
②　所員よりモルックの準備物、活動場所等を確認する。
③　借用した用具数等を「貸し出し簿」へ記入する。

【返却】

①　活動が終わったら、指定された場所に準備物を片付する。
②　活動が終了したことを事務室に伝え、「貸し出し簿」へ記入する。その際、けが人や道具の破損等の有無について併せて報告する。



3　活動の手順

（1）　チームを決める（２～６人が最適）
　　※モルック１セットで２～４チーム一度にゲームをすることができる。
（2）　投てき場所（投げる位置）を決める。
（3）　投てき場所から３～４ｍ離れた位置に１２本のスキットルを上の図のように寄せ集める。
（4）　先攻後攻を決める（じゃんけんなど）。
（5）　プレーヤーは投てき場所からモルックを投げて、スキットルを倒す。
　　※下手投げで投げること

（6）　点数を数える。
　　※スキットルを１本のみ倒す（スキットルに書かれた数字が点数となる）
　　例：倒したスキットルが１本のみで書かれた数字が１２なら１２点獲得
　　※スキットルを２本以上倒す（倒したスキットルの本数が点数となる）
　　例：倒したスキットルが６本ならば６点獲得

（７）　点数表に点数を記載する
（８）　倒したスキットルを倒れたその位置に数字が見えるように立て直す
　　※モルックを投げた人が立て直すのがよい
（９）　（５）～（８）を繰り返す。
（10）　合計５０点ピッタリを取ったチームの勝利（下記の公式ルール参照）
　　※５０点ピッタリにならなければならない。

公式ルール

①５０点を超えてしまった場合は、点数が２５点に逆戻りとなる。
　※２５点に逆戻りしたら、５０点ピッタリになるまでゲームを繰り返す。
②スキットルは完全に倒れたもののみ点数となる。
　※ほかのスキットルに寄りかかっていたり、倒れたスキットルが完全に地面に接していない場合は、点数として数えることはできない。
③３連続で投げたモルックがスキットルに当たらなければチームが失格となる。

◎ルールを独自に考えて工夫しながら行っても良い。
　例１：合計点数を変えてもよい（３０、４０点など）
　例２：合計点数を超えたら勝ち（５０点以上取ったチームの勝利など）
　例３：スキットルが３連続で倒れなくても失格とならない
　例４：１チーム交互に１０回づつ投げて合計点数が多いチームの勝ちなど

　※　２チーム～４チームまで一度にゲームをすることができる。
　※　モルックでは、審判員をつける必要がなく、ゲームの判定はプレーヤー自身が行う。
　※　判定が難しい場合は、同伴プレーヤーの同意を求め判定する。
　※　審判の役がないことで参加者全員がプレーを楽しむことができる。そのために各プレーヤーはルールやエチケットを守ることが重要となる。

４　その他
○　モルックを至近距離で人に向かって投げたりすると大けがにつながるので、投げる前に必ず周囲の安全を確認してから行う。
○　引率者・指導者は活動している人の安全確認・健康観察に努める。
○　気象条件やグランドコンディションにより、活動を中止してもらうことがある。
○　イノシシ対策としてつどいの広場や多目的広場の周囲に電圧線がはってあり危険ですので、電圧線に触れることのないよう注意・指導する。