



親交を深めよう！



# モルック

(屋外用と室内用が各8セットあります)



屋外用

室内用

## 【説明】

モルックを投げて倒れたスキットルの内容によって得点を積み重ね、50点ピッタリになったチームが勝ちという活動です。

## 【ねらい】

仲間と一緒にグループの課題に取り組むとともに、コミュニケーションを取りながらお互いを認め合い、協力して仲良く過ごす。



広場（屋外用）  
体育館・研修室  
（室内用）



1.0～3.0時間



150人程度



幼児（年長）～



通年



指導なし  
（要電話予約）

## 貸出できるもの

- ・モルック（屋外用・室内用 各8セット）
- ・記録用バインダー

## 団体に準備するもの

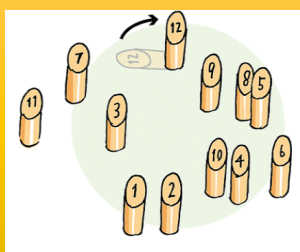
- ・モルック用の記録用紙（当日記録用）
- ・グループの対戦表やタイムスケジュール

## ■■■■■■ルール■■■■■■

①投げる



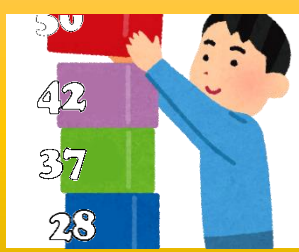
②倒す



③記録する



④50点を目指す



## 活動上の留意点

- ・ 団体の引率者は、安全と事故防止に十分留意してください。
- ・ 特に、モルックの投げ方やルールについては、事前にしっかり説明を行ってから活動を行ってください。



## モルック

※ 記録用紙の原稿が必要な場合は、下見等の際に  
お申し出ください。印刷は各団体でお願いします。

モルックとは、フィンランドの伝統的なゲームを元、誰もが楽しめるものとして考えられたアウトドスポーツです。

屋外用は、「モルック」と呼ばれる木製の棒を使い、「スキttl」と呼ばれる木製のピンを倒すゲームですが、天候に左右されない室内で競技できるように、素材を柔らかいものに変更した室内用もあります。



## 活動の流れ(例)

- ① セット内にあるロープ（4m×6m）を張ってコートを作る。【屋外用はコートなし】
  - ② （室内用のみ4m側のラインに沿って）モルッカーリ（この範囲か投げるといふ印）を置き、3～4m先にスキttlを並べる。
  - ③ チーム内での投げる順番を決める（個人）。  
対戦チームの投げる順番を決める（チーム）。
- ゲーム開始
- ① 各チームの一番の人から順番にモルックを投げる。
  - ② モルッカーリに触れたり踏み越えたりするとファウルになり、その投球は0点となる。

必ず下手投げでモルックを投げて、倒れたスキttlの内容によって得点を重ね、先に50点ピッタリになった方が勝ち！

## ルール①

複数スキttlが倒れた場合は、  
「倒れた本数=点数」



1本しか倒れなかった場合は、  
「倒れたスキttlに書かれて  
いる数字=点数」



## 3つの約束

### 完全に倒れていない場合

スキttl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、カウントしません

### 50点を超えた場合

合計得点が50点を超えた場合は、25点へ減点され、チーム得点25点からゲームを続けます。

### ミスが3回続いた場合

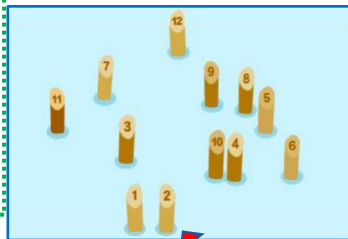
3回連続でスキttlを倒せず失投した場合、合計得点が0点となり、チーム得点0点からゲームを続けます。

## ルール②

- スキttlは、倒されて転がり止まった地点で再び立てます。
- スキttlはゲームが進むにつれて広がり、倒すのが難しくなっていきます。
- いずれかのチームがピッタリ50点になった時点でゲーム終了となります。

### 【室内用に限り】

スキttlがコートから出た場合は、一番近いコート内へ戻して立てます。



## 順番

（例えば）3チーム（A～Cとします）の場合、  
A1→B1→C1→A2→B2→C2→A3→B3→C3  
→A1・・・というように、順番に投げていきます。

## 【モルック得点表】記入例

広島市青少年野外活動センター

団体名		野外活動センター																		2021年10月30日 No.1					
A: チーム 日本						B: チーム フィンランド						C: チーム アメリカ													
チーム名・名前	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	合計得点	合計得点					
のび太							ムーミン						ミッキー												
スネ夫							スフフィン						ミニ												
ジャイアン							ムーミンババ						ドナルド												
しずか							合計得点						グーフィー												
合計得点																									
1	5						5	11					11	6						6					
2		8					13	12					23	2						8					
3			12				25		9				32							8					
4				7			32			2			34							8					
5	7						39	2					36							0					
6		5					44		11				47		12					12					
7				6			50																		
8																									

ミス(0点)は「-」印

3回連続ミスで0点から再開

いずれかのチームが50点ピッタリでゲーム終了