

第38回

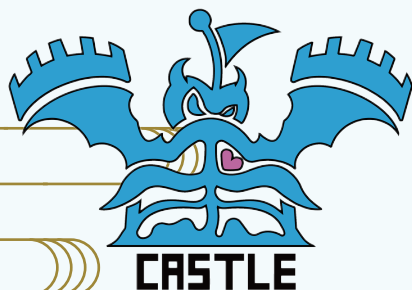
# 体育祭

パンフレット

# 極

-kiwami-

限界をブチ破れ



VS



2022.10.1 [sat]

10:00-15:30

大阪府立刀根山支援学校多目的ホール



# Program

10:00 オープニングセレモニー

10:10 開会式

10:20 テニスホッケー

10:50 休憩

11:00 グラウンドホッケー

11:30 午前終了予定

13:30 ランダムスポーツP&E

Physical      ストレートボール      フロアアーチェリー  
プレッシャーボール      スロープバスケットボール

Electric      ブレイクパネル極      Cosmo

14:40 攻城戦

15:15 結果発表

15:20 閉会式

15:30 終了予定

# ランダムスポーツ 案内表

刀根山支援学校多目的室



※イラストはイメージとなっています。実際と異なる場合があります。  
※Cosmoはランダムスポーツ最後に多目的室全体を使って行います。

## テニスホッケー（体育祭版）

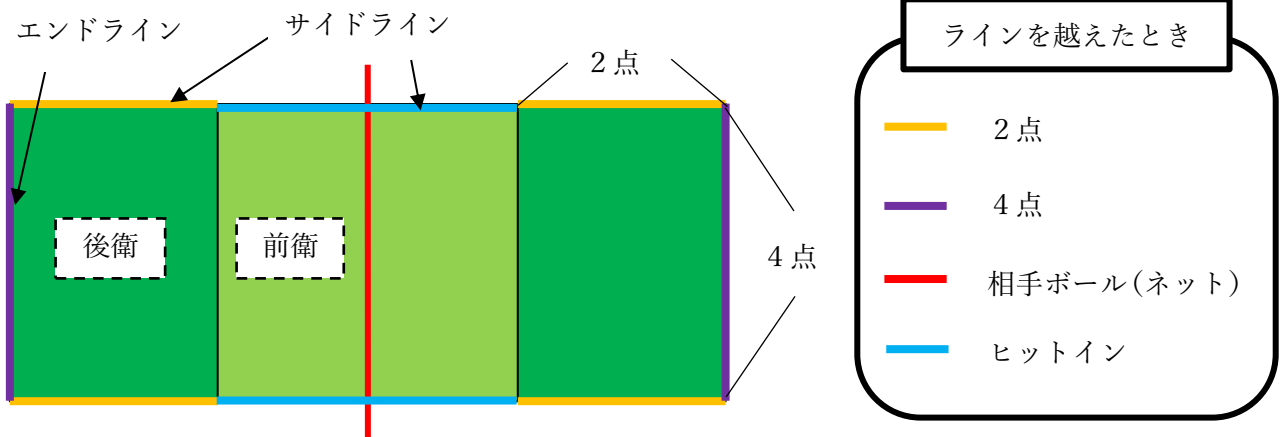
《用 具》 スティック、プラスチックボール、ネット、支柱

《人 数》 コート内は1チーム2名 （生徒と保護者の2人チーム キャッスルは卒業生と教員）

《コート》 バトミントンのコートを使用

《ルール》

- ① どちらのチームからサーブを打つか決める。
- ② エンドラインからサーブを打ってゲームがスタートする。
- ③ 自分のコートに入ったボールを相手のコートに打ち返す。ボールがコートから出ると得点になる。ただし、サイドラインの半分より前に出ると、その場からヒットイン（サッカーで言う「スローイン」のこと）となる。
- ④ 得点はエンドラインから出ると2点、サイドラインの半分より後ろから出ると1点が入る。自分のコートからボールを出してしまうと、相手の得点になる。
- ⑤ 各チーム得点が入るたびにローテーションと言って自分のコート内で、時計回りにプレイヤーが入れ替わる。
- ⑥ 相手のコートにスティックを入れてボールを打つとファールとなる。
- ⑦ ボールは何打で返すという制限はない。遅延行為と審判が判断した時もファールとなる。
- ⑧ 1試合4分。



### 得点

- ① 試合の中で決めた点数の合計
- ② 試合に勝てば10点 引き分け6点 負け2点が入る。  
① + ② の点数がチームに入ります。

## グラウンドホッケー（体育祭版）

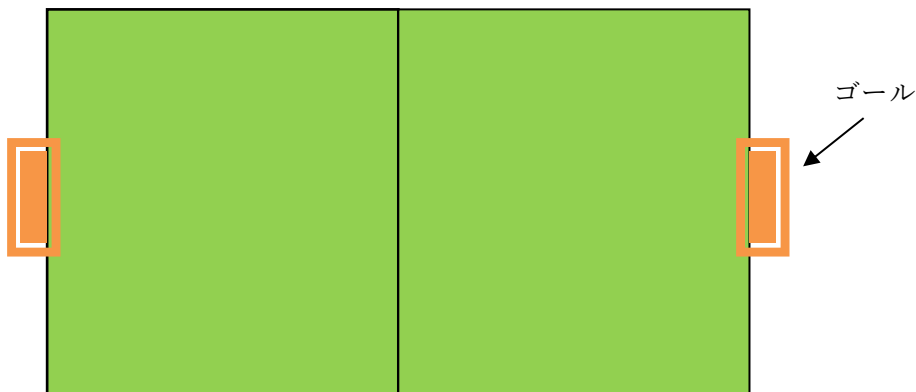
《用 具》 スティック、プラスチックボール、ゴール

《人 数》 1チーム2名 生徒もしくは卒業生と固定スティックの教員

《コート》 バトミントンのコートを使用

《ルール》

- ① 2チームに分かれて、先攻後攻を決める。
- ② サッカーと同じようにコートの中央からボールを打ってゲームがスタートする。これをセンターパスと言う（サッカーで言う「キックオフ」のこと）。ボールを打つまでは相手陣内に入ってはいけない。
- ③ ボールをゴールに入れると点が入り、相手チームのセンターパスから始める。
- ④ サイドライン・エンドラインからボールを出すと、相手チームがボールを打って始める。サイドラインから出た場合は、その場から打つ。エンドラインから出た場合は、コーナーから打つ。相手チームの選手はヒットイン（スローイン）する選手の2 m以内には入ってはならない。
- ⑤ 1試合 分で、得点の多い方が勝ちとなる。明らかな妨害行為や危険行為は反則とし、ゴールから5 mの場所からペナルティーストローク（サッカーで言う「ペナルティキック」のこと）とする。



### 得点

- ① 試合の中で決めたゴールの数×10 点
  - ② 試合に勝てば10点 引き分け6点 負け2点が入る。
- ① + ② の点数がチームに入ります。

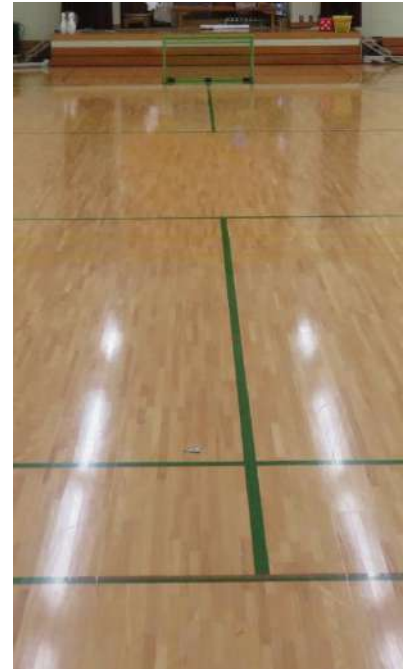
## ストレートボール

《用 具》 ピン球もしくはボール、スティック、ゴール

《人 数》 何人でも

《ルール》

- ① 4～15 mの場所からまっすぐゴールに向かってボールをスティックで打つ。
- ② ゴールに入れば成功



- ・ボールに勢いがないと曲がる時がある。
- ・まっすぐ打つだけが逆に難しい。

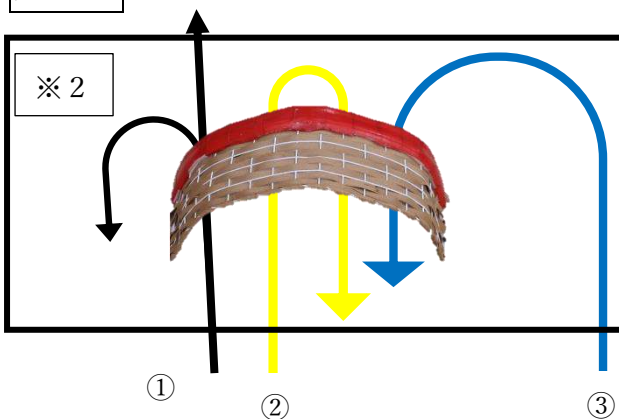
## スロープバスケ（フリースロー版）

《用 具》 スティック、ボール、オリジナルゴール（※1）

《ルール》 スロープの傾斜を使って、下の籠にボールを通す。  
通し方によって点数が変わる。



得点方法



点数表

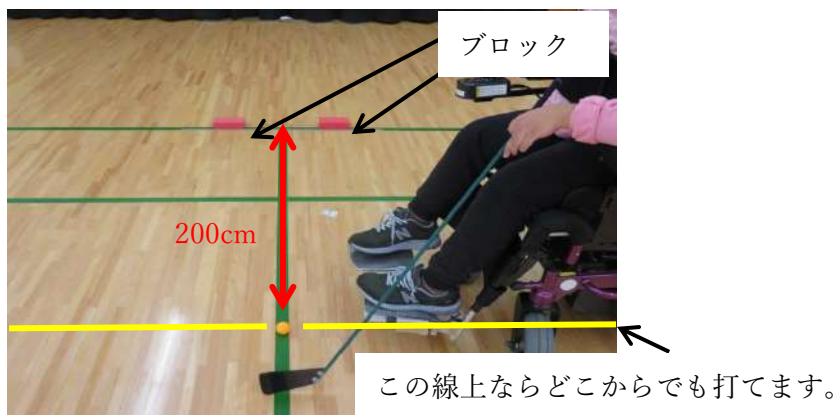
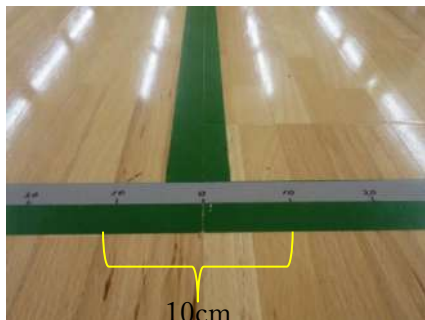
- ① 下からゴールに1回入った 1点
  - ② 下からゴールに入り、上からも入った 2点
  - ③ 上からゴールに1回入った 3点
- ※2 m以上離れたところからは2倍の点数

## プレッシャーボール

《用 具》 ピン球、スティック、ブロック2つ、ビニールテープ

《人 数》 何人でも

《ルール》



- ① ブロックの幅を宣言します。(ブロックの幅は 100cm～10cm)
- ② ブロックの間を狙ってピン球を打つ。打つ位置は 200cm、固定スティックの人は 100cm。

- ・力任せに打ってしまうと失敗します。無心でやる方がいいです。
- ・幅が広くても意外に通すのは難しいです。
- ・プレッシャーに負けないよう頑張ってください。

## フロアアーチェリー（体育祭版）

《用 具》 スティック、ピン球、ダーツの的、網（審判用）

- 《ルール》
- ① 体育館にダーツの的を敷く。
  - ② 決められた場所からピン球を打つ。
  - ③ ピン球が止まった場所の点数がそのまま得点になる。

《注意点》・的はごみ袋をくっつけて作成している為、破れやすいのでシートの外から網を使用してピン球をとるようにする。(的を決して踏まないように気を付ける。)



(的は、20点～100点まで、その周りは、全部10点。)

- ・ダーツの的の真ん中が時々でこぼこになっているので、100点は中々取れない。
- ・力をあんまり入れすぎないように調整するのが難しい。
- ・どこの的を狙うかをチームと相談するそのやりとりが楽しい。

## ブレイクパネル極（視線入力）



視線入力装置を使って、視線だけで楽しめるスポーツを作成しました。障がいがあってもなくても、視線だけで対決するので、ユニバーサルなスポーツとして体育祭の競技に入れたのは、今年で3回目です。

黄色の通常パネルや青、赤の特殊パネル、校章の大爆発などを効率よく視線でブレイクしていき、終了までにブレイクしたパネルの数を競います。今回ののは、隠しアイテムのエ霞（えがすみ）で極モードになります。（ゲームは Scratch 内にあります。本校の HP の生徒のページからだと早いです。）



## cosmo



### 手以外でも反応させる方法

① 手に持ったスティックで触れる



手で触れると反応するスイッチで、主に6色に光ります。

② ゴムボールなどを当てる（反応がいまいち）



運動

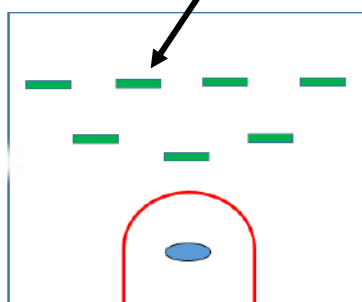
- ・スイッチを様々な場所に配置し、光っているスイッチ1つ触れるごとに1ポイントもらえる。（1つずつひかる。順番ではなくランダムにひかる。）時間切れになるまでに何ポイント触れたかで競う。
- ・1人でも複数人でもできる

## 攻城戦

《ルール》

- ・仲間と作戦を練って、フェンスをうまく使えたときはとても気持ちいいです。
- ・守備も攻撃も仲間と話し合わないとうまくいきません。チームワークが大切な競技です。
- ・倒した時の音が聞こえたときの達成感は格別です。

フェンス



## 体育祭での得点

|                | チーム名（攻撃側） | （例） エニグマ | （例） キャッスル |
|----------------|-----------|----------|-----------|
| 侵入（テープ内に球が入った） | 数×2       | 5×2      | 2×2       |
| 直撃（球が城に当たった）   | 数×5       | 3×5      | 1×5       |
| 落城（球を当てて城を倒した） | 数×10      | 1×10     | 1×10      |
| 時間（残り時間）       | 残り時間×0.4  | 35       | 80        |
| 褒美（生徒が倒した場合のみ） | + 5       | + 5      | 0         |
| 合計             |           | 54       | 51        |

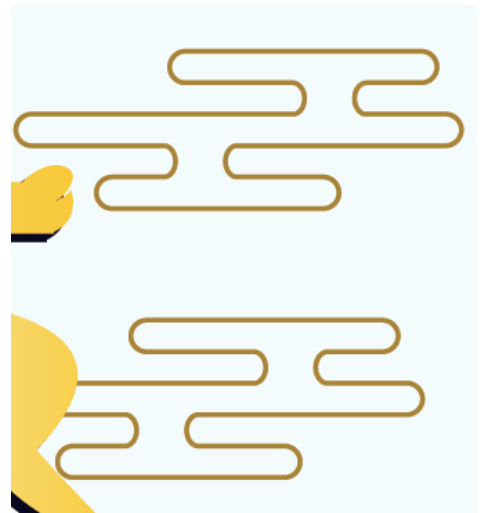
|                                 |      |  |      |  |      |  |      |  |      |                                                   |      |  |      |
|---------------------------------|------|--|------|--|------|--|------|--|------|---------------------------------------------------|------|--|------|
| 02:00                           |      |  |      |  |      |  |      |  |      | <div>start</div> <div>stop</div> <div>reset</div> |      |  |      |
| 攻撃側                             | 第1試合 |  | 第2試合 |  | 第3試合 |  | 第4試合 |  | 第5試合 |                                                   | 第6試合 |  | 合計得点 |
| 攻撃側                             |      |  |      |  |      |  |      |  |      |                                                   |      |  |      |
| 守備側                             |      |  |      |  |      |  |      |  |      |                                                   |      |  | 102  |
| 残り時間                            | 0秒   |  | 120秒 |  | 120秒 |  | 120秒 |  | 120秒 |                                                   | 120秒 |  |      |
| 落城                              | 成功   |  | 成功   |  | 成功   |  | 成功   |  | 成功   |                                                   | 成功   |  | 133  |
| 褒美                              | 有り   |  | 有り   |  | 無し   |  | 有り   |  | 有り   |                                                   | 有り   |  |      |
| 侵入回数                            | 1回   |  | 0回   |  | 1回   |  | 1回   |  | 0回   |                                                   | 0回   |  | 131  |
| 直撃回数                            | 4回   |  | 1回   |  | 1回   |  | 1回   |  | 0回   |                                                   | 0回   |  |      |
| 点数                              | 37   |  | 68   |  | 65   |  | 70   |  | 63   |                                                   | 63   |  |      |
| 時間×0.4 + 落城10 + 褒美5 + 侵入2 + 命中5 |      |  |      |  |      |  |      |  |      |                                                   |      |  |      |

## 体育祭ポスターの解説

今年、令和4年度の体育祭のテーマは「極-kiwami-限界をブチ破れ」です。高3の「ENIGMA（エニグマ）」と高2の「FUTURE（フューチャー）」と先生チームの「CASTLE（キャッスル）」の3チームで対決します。それぞれのチームのマークは、adobeのイラストレーターというソフトで作成したオリジナルマークです。それぞれのマークにそれぞれの思いを込めていますので、それらぜひ読んでください。

体育祭のポスターは高3生がイラストレーターで作りました。テーマが「極」と漢字なので、和風のイメージで作りました。

日本に昔からある和柄をポスターの背景に取り入れました。エ霞（えがすみ）といいます。または、エ雲（えくも）とも言います。カタカナのエに似ていて、雲や霞、霧などをイメージした柄で日本に昔からあり、着物や屏風などにもよく使われています。自然現象の霞がたなびく様子を直線を何本も横に重ねて表現したものを霞文（かすみもん）といい、現れては消えることから「永遠」の意味があると言われています。また、水が変化したものの一つであるため、神聖や吉祥（めでたいこと）の意味を持ちます。



極の文字は、極みに達した神のイメージで、ゴシック体のフォントを変形させていただきました。神がかったイメージに合うように「はらい」や「とめ」の部分を変形させました。色も金色っぽくしました。背景は当初、紺色を考えていたのですが、白っぽくした方がより「極」が際立ったので、紺色のアイデアを捨てました。

開催日時などの数字のフォントは、「極」とは対照的に欧風フォントにして、目立つようにして見やすくしました。

**2022.10.1 [sat]**

# FUTURE

作成過程



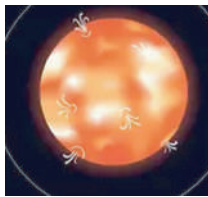
PIKMIN 2のお宝の一つである「ノー・フューチャー (Future Orb)」を全体のモチーフとして水晶玉の代わりに太陽を乗付けました。  
ノー・フューチャー (Future Orb)



※参考 任天堂株式会社ピクミン2のお宝より

球体にメッシュを入れて太陽に似せた柄を作りました。データを見るとメッシュはかなりぐちゃぐちゃです。(見ないでほしい) 作って見ましたが、なかなか、見た瞬間に「太陽」だと分かってくれる人が少ないです。

太陽の  
参考画像



布の感じを出すのがかなり難しかったです。布の形を見るために実際に紙をみずでふやかして、ボム兵の頭にかぶせて地球儀を乗せました。



楕円形、長方形、平行四辺形を図形を組み合わせて形を作りました。フォトショップ効果から砂粒を使って木目のようなマテリアルを表現しました。また、布の影のほかに、木材の影が微妙にあります。



塗装された金属でネームプレートを作成しました。ビスマス結晶の画像から色を抽出してグラデーションをいれ、光沢を出しています。角をマイナスドライバーで止めています。



# 体育祭のシンボルマーク作成裏話



▲完成したシンボルマーク



▲ラフ画

最初に作ろうと思ったシンボルマークは、スポーツチームのようなエンブレムのマークを作っていたのですが、しっくりこなかったというか、気に入らなかったなので、消しました。

さて、そこからどういうマークを作ったかということ、狼をシンボルとしたマークを作ろうと思いました。理由は自分を動物に例えると、狼だからです。というのも、国語の試験で自分を動物に例えると何かと問われたときに狼に例えたのが始まりです。一匹狼という言葉があります。自分は一匹狼気質な所があると感じており、まるで一人で孤立している狼そっくりだなと考え、狼にしたわけです。まあ、それらしい言葉使って、かっこつけているだけです。

そんなことはどうでもよくて、それで、僕は作り出したわけです。シンボルマークを。早速作る前にまずはラフ画を描きました。最初から、シンボルマークを作って、結局時間がかかって、納得がいかないというのが、一番最悪です。なので、綿密にアイデアを書きだすんです。

そこからの、マーク作成はそこまで時間かからなかったです。なんなら、アイデアを書きだすほうが時間かかりました。制作過程は長くなるので、書きません。そんな感じで完成ですね。ここまで読んでいただき、感謝します。

(書き忘れていましたが、下の鎖は、一応体育祭のスローガンのサブタイトル限界をブチ破れの「限界」を表しています。)

## CASTLE キャッスル (チーム下田)

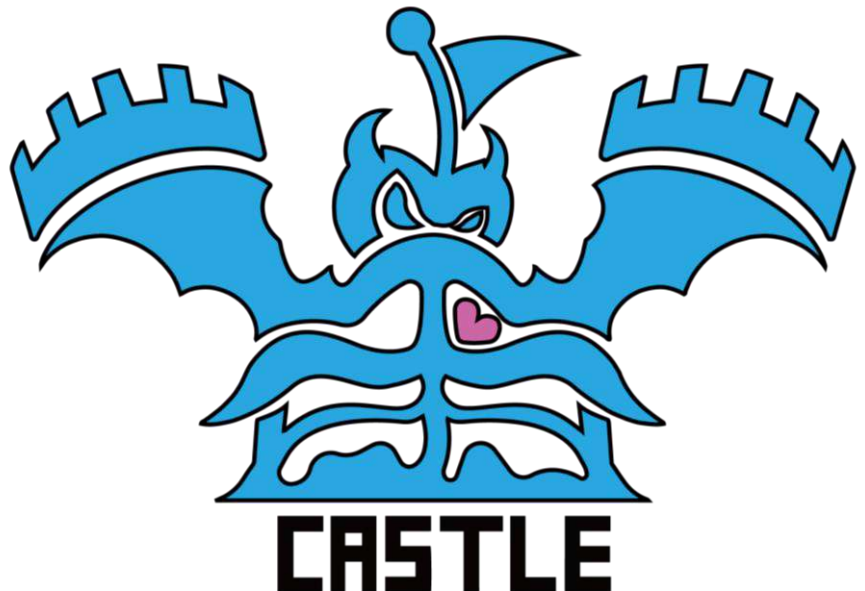
今年度は生徒2名での体育祭の開催…。寂しすぎるということで、「チーム下田を入れてみて？」はと冗談半分で提案するとまさかの生徒2人は「ありですね。」と乗り気でした。シンボルマークも作る気はありませんでしたが、高3生に「下田先生の知り合いの方にマーク頼んだらどうですか？」と言われたのがきっかけでできたのが下のシンボルマークです。(チーム下田がノリノリと思われる…。)



このマークは、体育祭で行う攻城戦にかけて城と生徒たちに立ちはだかる敵というのをイメージできるように作成してもらいました。

- ① 悪魔(デビル)をイメージ
- ② 悪役のマント(コウモリの羽)
- ③ 洋風な構造の城を手に見立てた
- ④ 構図は城のようにドッシリとして、両手を大きく広げ、絶望感を与えるよう
- ⑤ 心臓のところを下田の『下』の点とリンクさせた

上のマークをアレンジした右のマークで今回の体育祭に出します。SHIMODAの文字を消し、キャッスル(チーム名)を入れました。チームカラーの水色に合わせて、色も変えました。心臓も桃色にしてもらい、一気に優しい下田になりました。本番もマーク通りの優しいイメージの下田を演じたいと思います。



マーク作成ご協力いただきました。大阪芸術大学4回生の藤田さん、本校教員小山先生  
ありがとうございました。素晴らしいマークに負けないくらい本番頑張ります。 下田