

# シューティングゲーム

## 活動

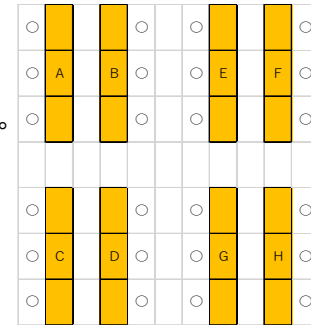
- 相手のマップの的的位置を予想して指摘し、点数を競う。

## 目的

- 勝利をめざしてメンバーと協力する。
- メンバーと協力して作戦を考える。
- メンバーと協力して相手の作戦を推測する。

## 準備

- 2～3人で、偶数のグループができるように分かる。
- 右図のように、机を合わせて相手グループと向き合う形で座る。
- リーダーを決める。
- ワークシート①を配布します。



## 進め方

- ① 各自が「シューティングマップ(自分)」を作成する。
- ② ゲームで使用する「マップ」を決める。
- ③ 先攻・後攻を決める。
- ④ 先攻が、3発シュートする。
- ⑤ 交代して、後攻が、3発シュートする。
- ⑥ これを3回繰り返し、合計9発ずつシュートする。
- ⑦ 獲得した点数が多いチームが勝ち。

## シューティング・マップ(自分)の作成

- ① 標的を作る。1点～7点を3マスずつ、合計21マス。
- ② 標的は必ずマスのタテかヨコでつながる。
- ③ ナナメのつながり、飛びマスはダメです。

	A	B	C	D	E	F	G		A	B	C	D	E	F	G
1	5	3						1	4			4		5	
2		1	7			1		2	4			2		6	
3			2			6	3	3			1			3	
4			6	5			4	4		2	3				7
5				1	2	7	2	5		1					4
6				7	4	3		6			5	3		7	6
7				5	6	4		7				7	5	2	1

## 攻撃の方法

- ① 相手の標的の位置を推測し、マスを指定する。これを「シュート」と言う。  
例えば、Cの4、Dの4、Dの3。
- ② 1回に3発シュートする。同じマスをシュートできない。  
\* 標的は縦横つながっているなので、一つ当たるとその縦か横に当たりがある。
- ③ 「シューティング・メモ(相手)」にシュートしたマスをメモし、「獲得した点数」を記録する。

シューティング・メモ(相手)							
	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
獲得した点数							
回数	1回	2回	3回				
1発	点	点	点				
2発	点	点	点				
3発	点	点	点				
小計	点	点	点				
合計	点						

## 防御の方法

- ① リーダーは、相手グループがシュートしたマスの点数を言う。空欄は0点。  
例えば、(Cの4)→6点、(Dの4)→5点、  
(Dの3)→0点。
- ② 「シューティング・マップ(自分)」にシュートされたマスをメモし、「奪われた点数」を記録する。

シューティング・マップ(自分)							
	A	B	C	D	E	F	G
1	5	3					
2		1	7			1	
3			2			6	3
4			6	5			4
5			1	2	7	2	
6			7	4	3		
7			5	6	4		
奪われた点数							
回数	1回	2回	3回				
1発	点	点	点				
2発	点	点	点				
3発	点	点	点				
小計	点	点	点				
合計	点						

## ふりかえり

- 勝敗を記入する。
- 授業をふりかえる。
- シューティングゲームについて考えたことを書く。