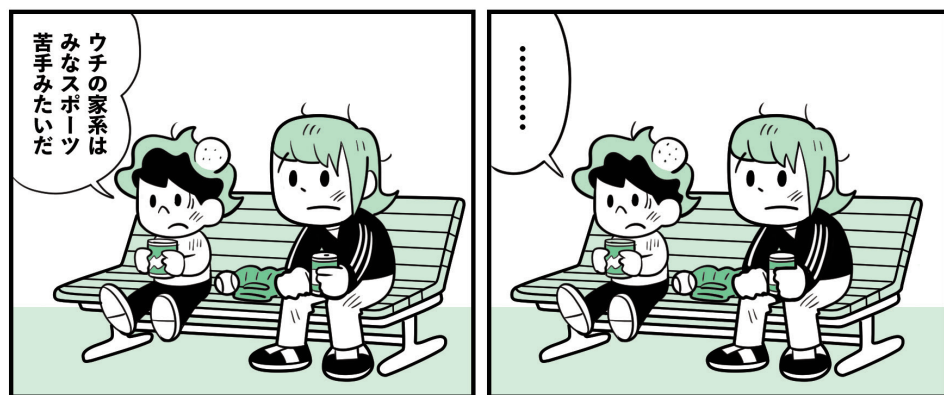
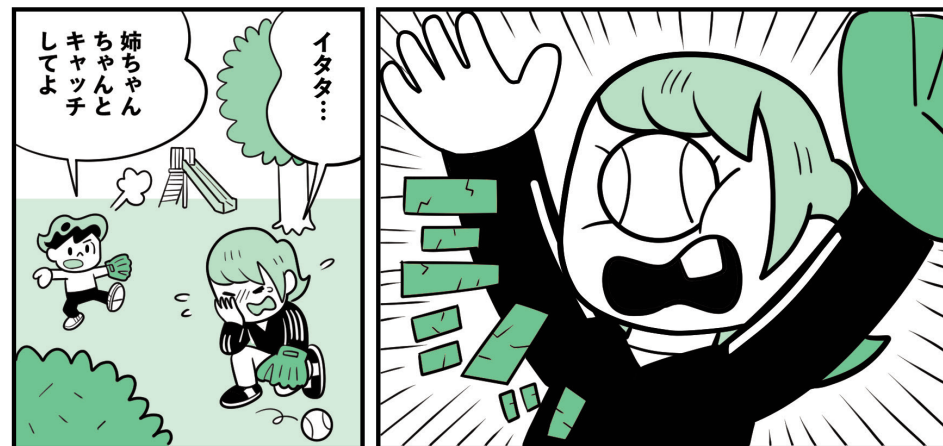
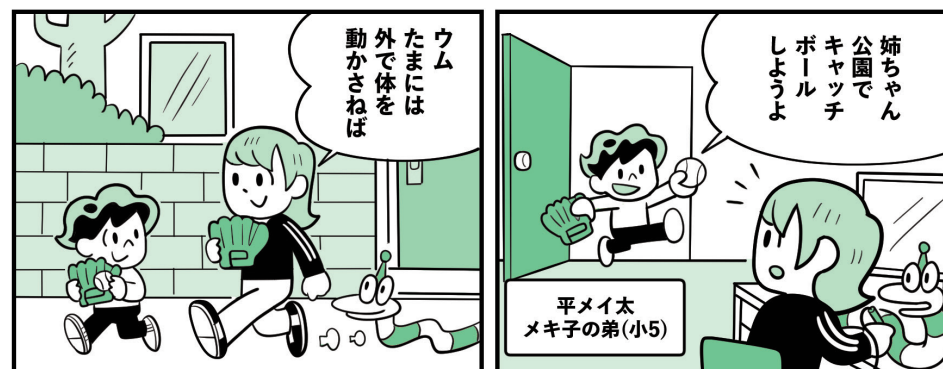
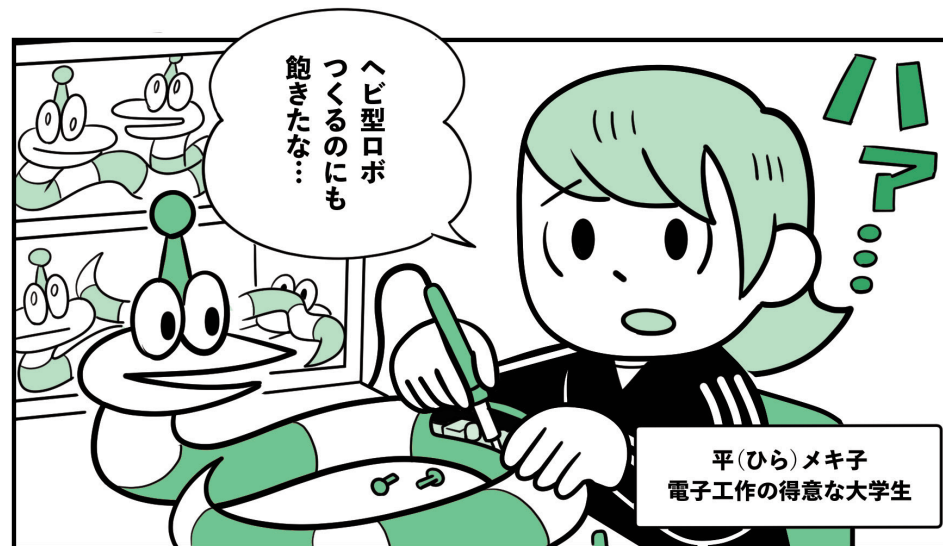
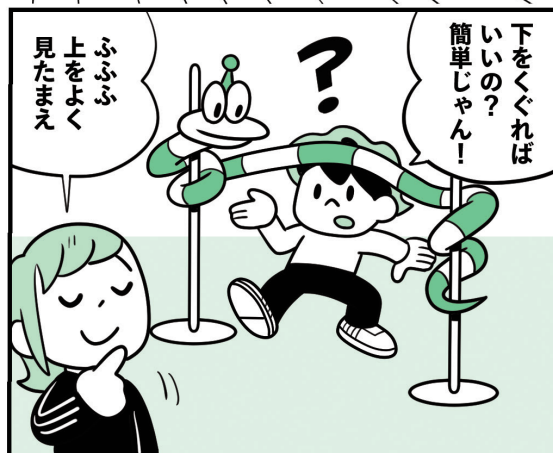
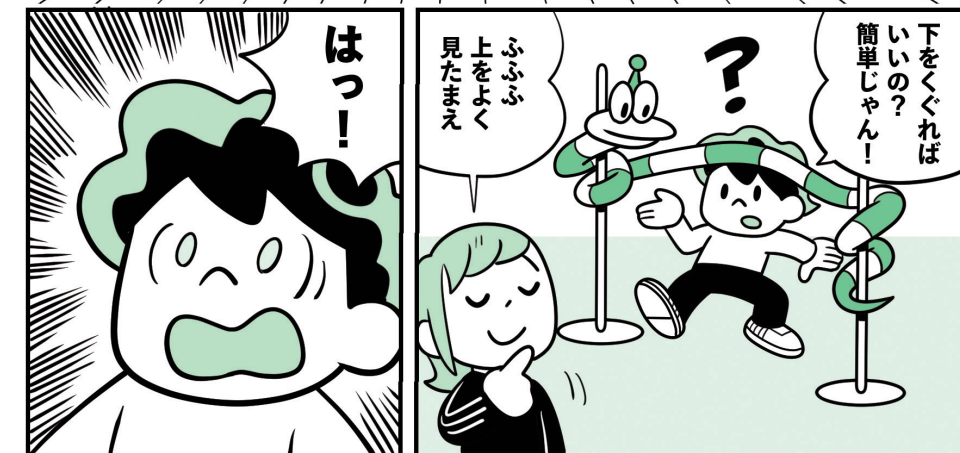
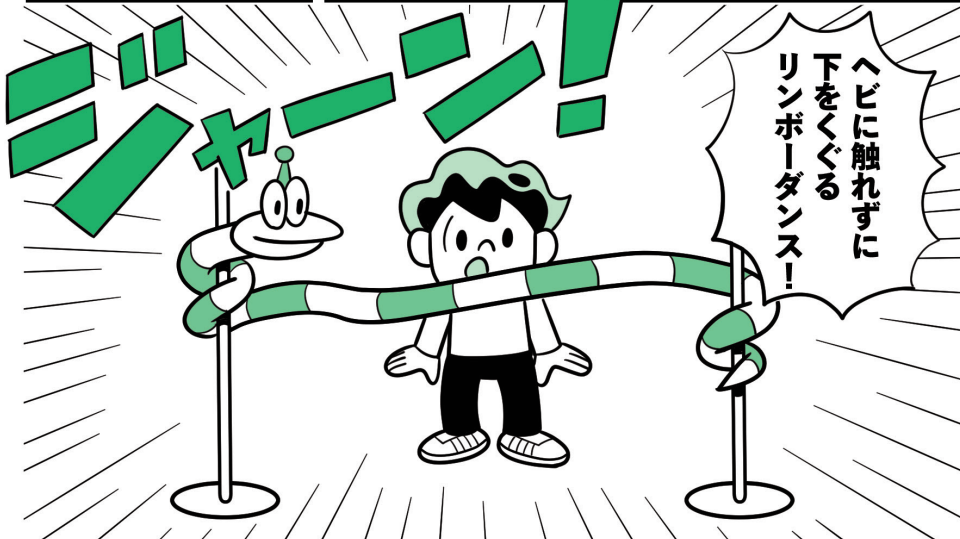
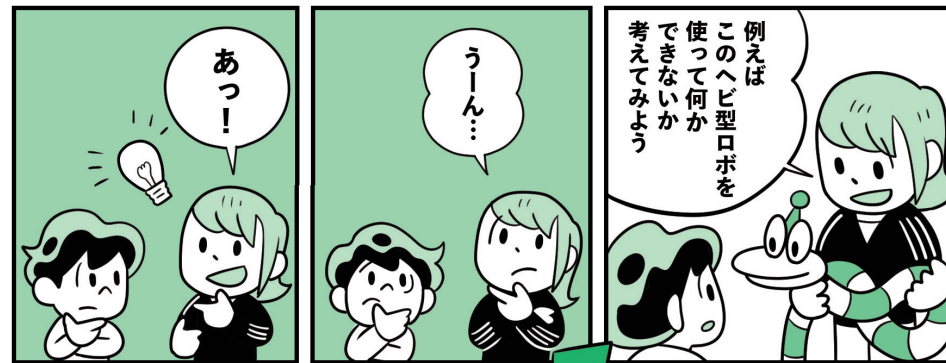
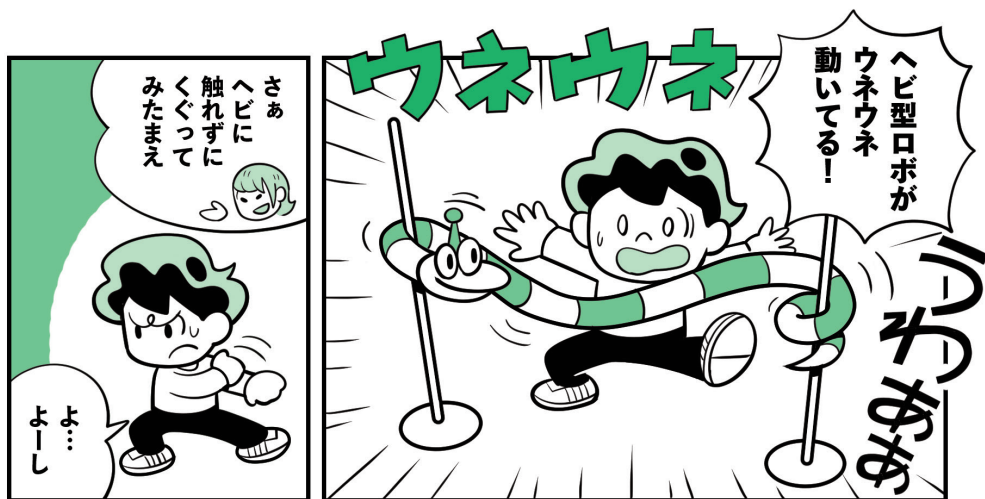
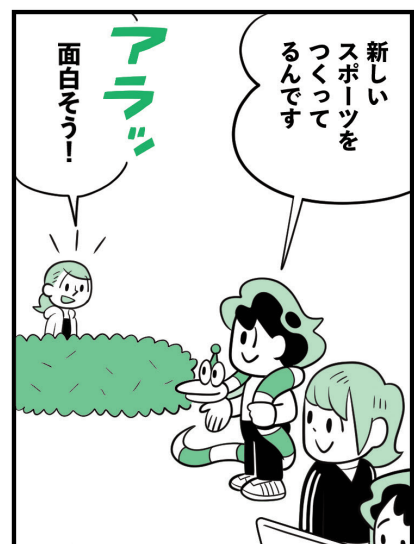
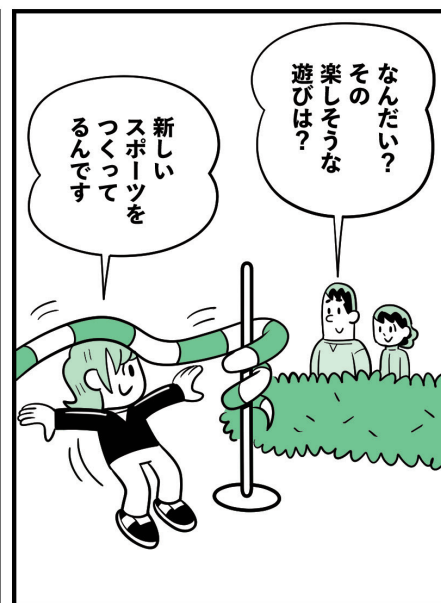
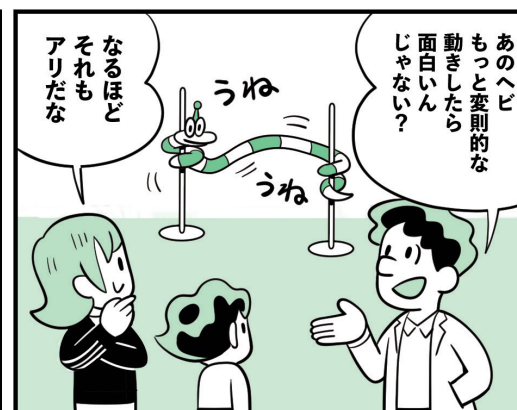
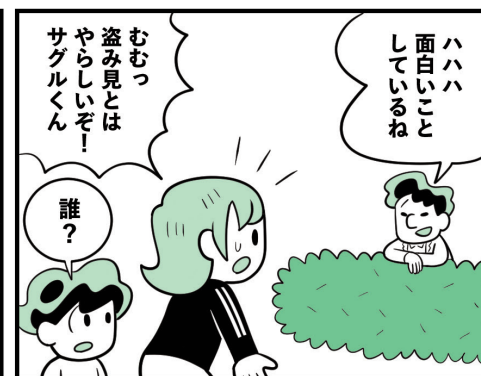
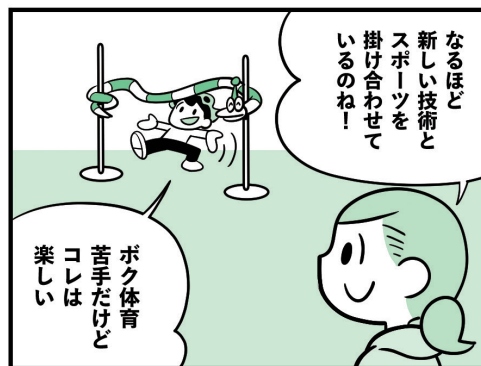
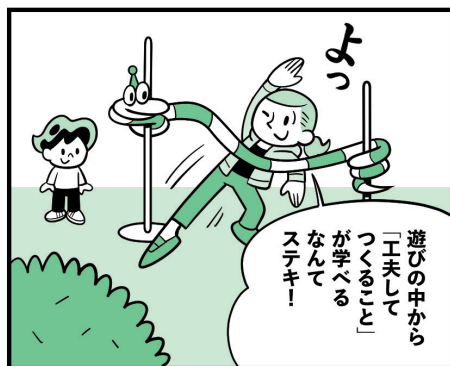


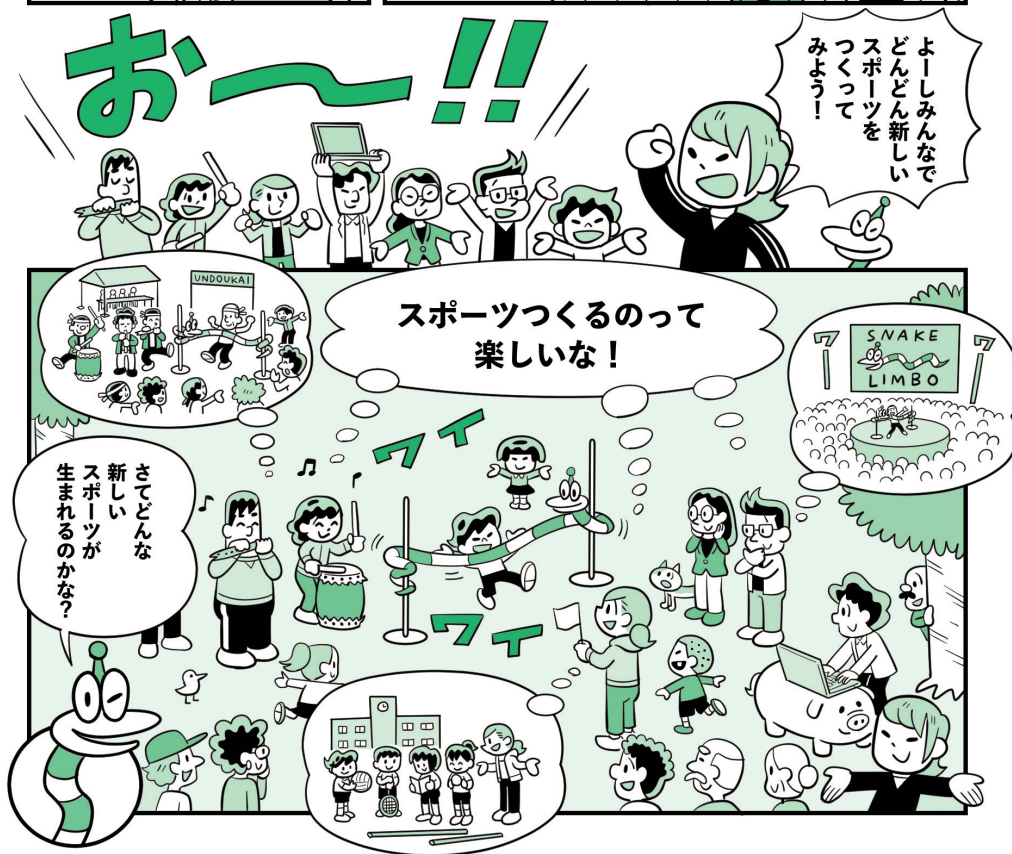
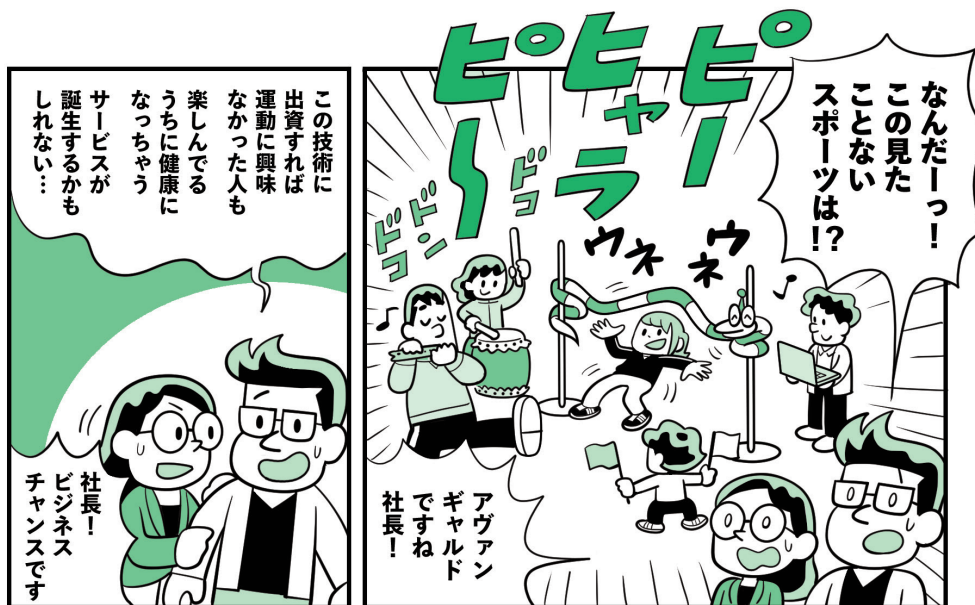
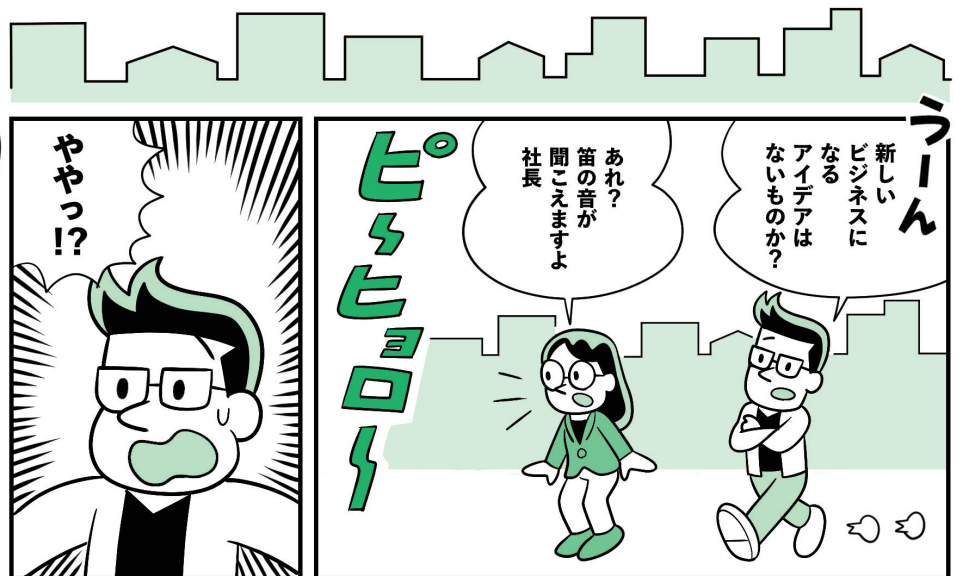
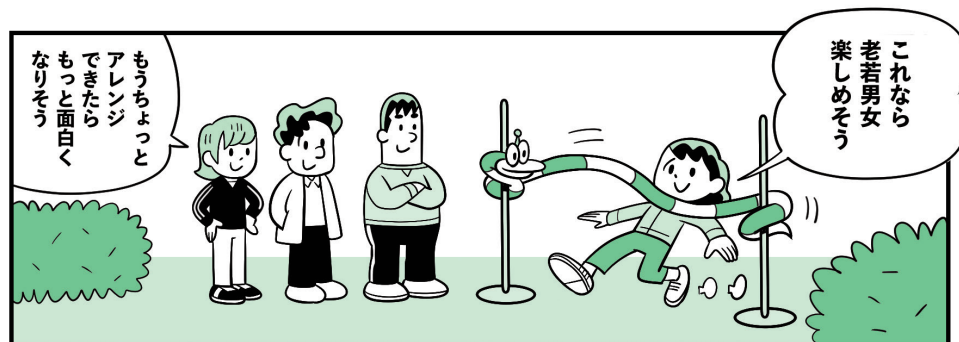
スポーツ共創フックブック











1 はじめに

- 本書を最大限ご活用いただくために 7
 - ・身体を動かしながら読み進めよう!
 - ・スポーツ共創にルールや正解はない! 楽しく自由にやってみよう!
- スポーツ共創とは? 9
- スポーツ共創事例集 10
- スポーツ共創に登場する役割 15

2 スポーツをつくってみよう!



- ルール編 17
- ちょっと休憩 36
 - ・[column] 面白いスポーツとは?
 - ・[column] 面白いと危険は表裏一体!
- 道具編 38

3 みんなでスポーツをつくるには

- ファシリテーター、ディレクター、プロデューサーになってみよう! 60
 - ・地域のコミュニティでやってみたい!と思われた方へ
 - ・ビジネスとしてやってみたい!と思われた方へ
 - ・教育現場でやってみたい!と思われた方へ

4 さいごに

- 楽しいを大切に、スポーツ共創の樹を育てよう! 64
- デベロップレーヤー認定証 66
- お礼 / つくった人 67

1 はじめに

本書を最大限ご活用いただくために

身体を動かしながら読み進めよう！

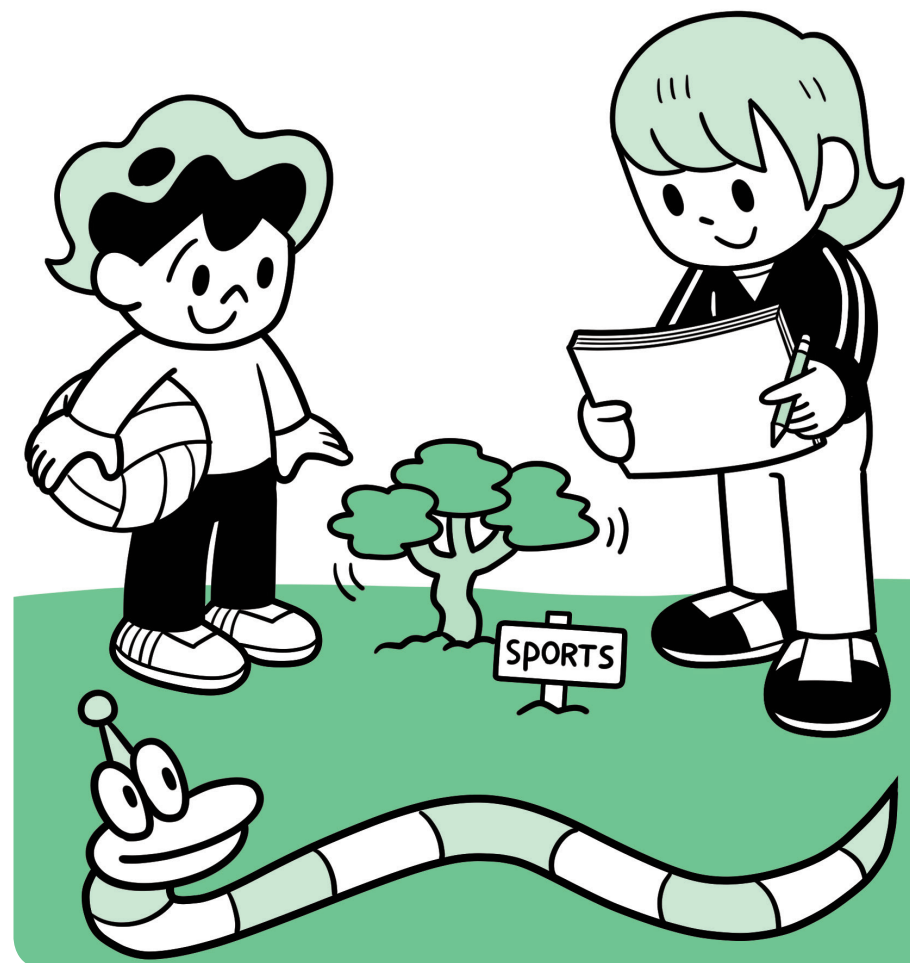
みなさんこんにちは！

本書は、新しいスポーツをつくって遊ぶ「スポーツ共創」のためのワークブックです。

スポーツ共創を初めてやってみる人の手掛かりになることを目指してつくりました。

学習帳のように、みなさんが書き込みながら読み進められる良き相棒となるよう、余白や問いかけをたくさん用意しています。どうぞ、本書を手元に印刷し、頭だけでなく手を動かしながら、できれば身体全体も動かしながら読み進めてください。

それでは、御自分のペースで気楽に進めていきましょう！



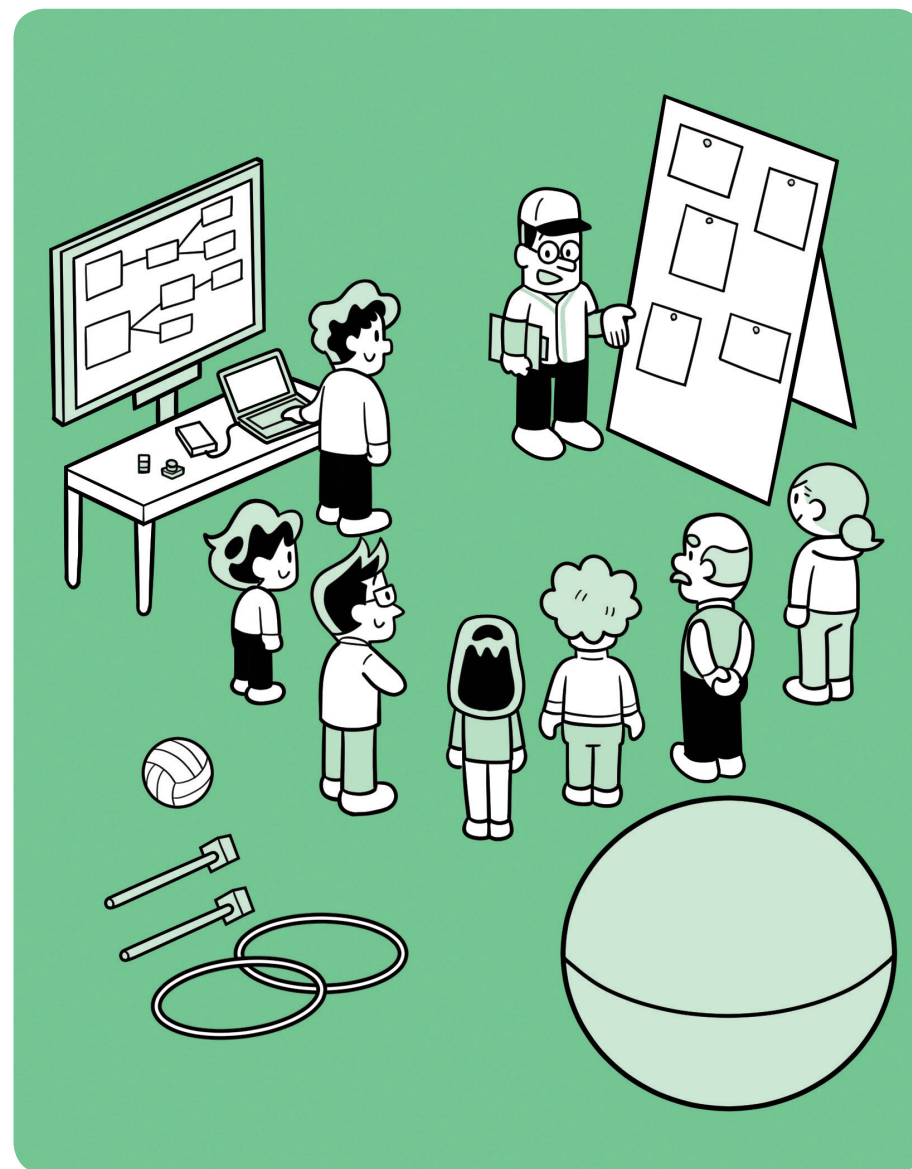
スポーツ共創にルールや正解はない！ 楽しく自由にやってみよう！

このワークブックは、スポーツ庁 平成30年度「スポーツ人口拡大に向けた官民連携プロジェクト・新たなアプローチ開発」事業の一環としてつくられたもので、「**ALL for SPORTS** (どんなことでもスポーツに!)」と「**SPORTS for ALL** (すべての人にスポーツを!)」という2つのコンセプトを持っています。

スポーツへのアプローチ、つまりスポーツへの向き合い方は人や状況によって様々です。様々だということは、ルールや正解が絶えず変化しているということ。

そこで、ルールや正解が決まっていない「自由さ」を感じていただくために、本書ではあえて「**スポーツ共創は自由で、決まったルールや正解はない**」とっておきたいと思えます。

スポーツ共創そのものと同じく、**スポーツ共創のやり方も決してルールや正解があるものではありません**。本書にとらわれすぎないことも、本書を最も有意義にご活用いただくための鍵となります。

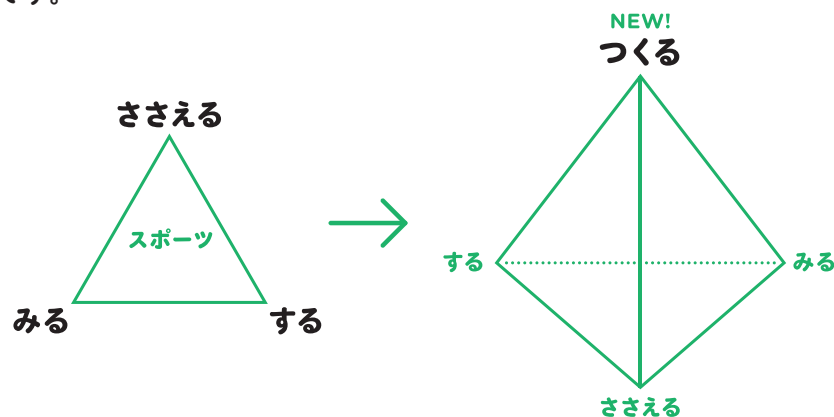


スポーツ共創とは？

スポーツ共創とは、**自分たちのスポーツを自分たちでつくる**ことです。近年のスポーツといえば主に、既にあるルールでプレイすることでした。これからのスポーツには、ルールをみんなで一緒につくる「スポーツ共創」という新しい楽しみ方が加わります。

人々は“プレイヤー”だけでなく、スポーツ“クリエイター”にもなっていきます。これまでプレイが苦手だった人も、つくることを通してスポーツに参加することができます。

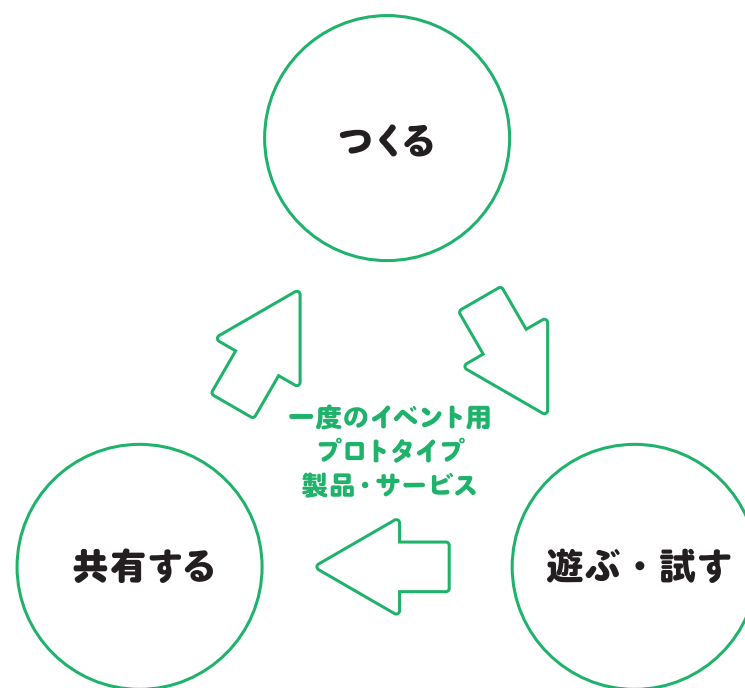
自分たちが自分たちのためにつくるので、運動音痴も障害も関係ありません。むしろ一人一人の特徴が、多様でユニークなスポーツを誕生させます。**棒や球からスマートフォンまで、どんな道具を使うかも自由**です。自分で新しい道具をつくることだってできます。それらの**道具**を使って自由に**ルール**をつくるのです。



スポーツ共創には以下のような特徴があります。

- ・自由に**道具**と**ルール**をつくること
- ・**頭と身体**のどちらかだけではなく、**同時に動かしてしまうこと**
- ・みんなでプレイするため、**おのずと多くの人に共有**できること

これらがスポーツ共創の楽しみであり、だいごみです。スポーツ共創は、**道具とルールをつくって、遊んで、共有**するというサイクルで成長していきます。



スポーツ共創事例集

スポーツ「共創」といっても、その始まりは一人ずつから生まれます。

それが、家族や数人の友達、地域や会社、学校といった日常生活のあらゆる場面で共有されるうちに「自分たちの」スポーツに育っていきます。

誰かがつくったスポーツをプレイするのではなく、自分たちのいる場所で自分たちのためにつくって遊んでみようというのがスポーツ共創。その結果、いろいろな大きさの「つくる→遊ぶ・試す→共有する→つくる→遊ぶ・試す……」のサイクルが社会に現れます。

そうしたサイクルの中で生まれたスポーツ共創の事例を幾つかご紹介します。

