



もうすぐ10月…。今年度の折り返しです。

早いもので、来週から（正確には今週末からですが）10月に入ります。令和4年度の間接点です。この半年間も、コロナウイルス感染症拡大の影響を強く受けた半年間でした。

10月以降の2学期の現段階での主な学校行事等については、次のように考えておりますのでお知らせいたします。今後の様々な状況の変化によって、実施の可否や内容等が変更になる可能性もあります。その際には逐次連絡をしますので、ご理解とご協力をお願いします。

行事名	実施予定日	内 容 等
中教研のため 午後放課	10月 3日(木)	<input type="checkbox"/> 先生方の研究会のため、午前4校時の授業で下校になります。(給食・弁当なし)
市中体連 ポッチャ競技	10月14日(金)	<input type="checkbox"/> しおさい学級の皆さんが出場します。 (ルール等、裏面をご覧ください。)
秋風祭 合唱コンクール	10月21日(金)	<input type="checkbox"/> 保護者の皆さんの参観については、現在、その方法等を検討中です。決まり次第お知らせします。 <input type="checkbox"/> 1年生は午前、2・3年生は午後の予定です。
漢字コンテスト	10月26日(水)	<input type="checkbox"/> 全学年で実施します。
高校説明会 (3年生)	11月 2日(水)	<input type="checkbox"/> 今回は、私立高校の説明及び県立高校入試の説明が中心となります。
1年生校外学習	11月 2日(水)	<input type="checkbox"/> アクアマリンでの見学学習の予定です。
2学期 期末考査	11月17日(木) ～18日(金)	<input type="checkbox"/> 教科の日程やテスト範囲等については、各学年より連絡があります。
親子ふれあい お弁当Day	12月 6日(火)	<input type="checkbox"/> お弁当の日です <input type="checkbox"/> 詳細は後日連絡します。
計算コンテスト	12月 7日(水)	<input type="checkbox"/> 全学年で実施します。
三者教育相談	12月12日(月) ～16日(金)	<input type="checkbox"/> 各学年から詳しいお知らせがあります。 <input type="checkbox"/> 2学期のお子さんの生活の様子を振り返る場です。
第2学期終業式	12月23日(金)	<input type="checkbox"/> 第3学期始業式は、1月10日(火)です。

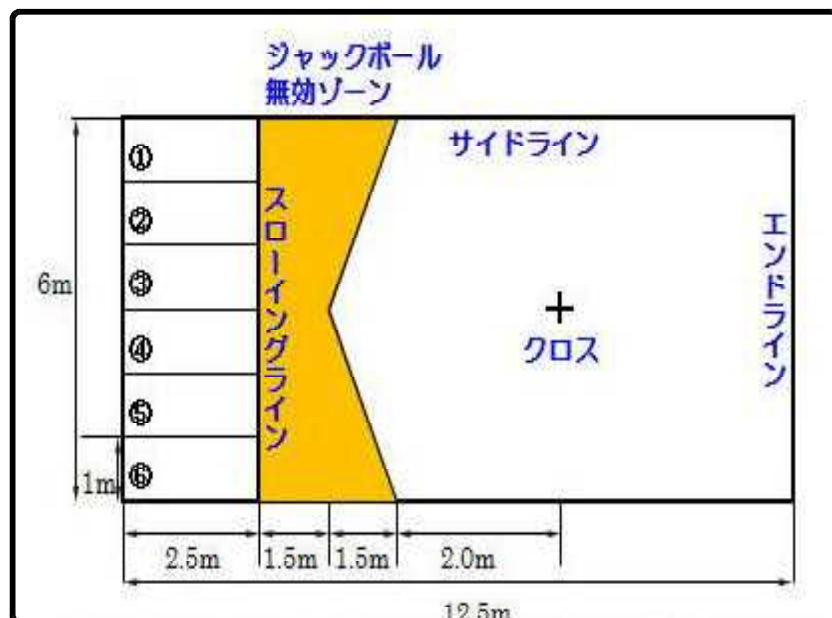
「ボッチャ(BOCCIA)」という競技をご存じですか？

ボッチャとは、ヨーロッパで生まれたパラリンピックの種目の1つです。昨年開催された東京パラリンピックでも日本チームが活躍したので、ご存じの方も多いと思います。

この競技は、ジャックボール（目標球）と呼ばれる白いボールに、赤・青のそれぞれ6球ずつのボールを投げたり、転がしたり、他のボールに当てたりして、いかに近づけるかを競い、得点を重ねていく競技です。

いわき市中体連では、このボッチャ競技を実施しております。特別支援学級の生徒たちが参加し、10月14日（金）にいわき市総合体育館を会場に開催されます。

このボッチャという競技、なかなか奥が深くて楽しいです。コート及び、ゲームの簡単な進め方を下に載せておきますので、ご覧ください。



- 左図のコートは、正式なルールに則ったものです。
- 中体連では、①～③と④～⑥のエリアをそれぞれのチームエリアとし、そのエリア内の好きな位置からプレーできるようにします。
- ボールは、止まってほしいときには止まらず、転がってほしいときには止まってしまうという、意思に反する動きをするなど、操作がとても難しいです。

【ゲームの進め方】

ジャックボール（目標球）と呼ばれる白いボールに、赤・青のそれぞれ6球ずつのカラーボールを投げたり、転がしたり、他のボールに当てたりして、いかに近づけるかを競います。

- 1 先攻チーム（赤のボール使用）がジャックボールをコートに投げ入れます。
- 2 続けてジャックボールを投げた選手が最初のカラーボールを投げます。
- 3 次に相手側の後攻チーム（青のボール使用）がカラーボールを投げます。
- 4 それ以降は、ジャックボールより遠い距離にあるカラーボールのチームがボールを投げます。
- 5 両チームがすべてのカラーボールを投げ終わった時点で1エンド終了し、得点をつけます。
- 6 得点はジャックボール（白ボール）に一番近いボールのチームに入ります。点数は、相手のボールよりも、さらに近い位置にある自分のボールの数が、そのまま点数になります。（カーリングの得点計算と同じイメージです。）