

日本財団御中



子ども海のクイズ王プロジェクト
海のライブ・クイズイベント2021
実施報告書



一般社団法人 日本知識士協会

table of contents

- P2～ 基本概要
- P10～ 実施報告① 司会者育成レクチャー会
- P24～ 実施報告②
- P34～ 製作物一覧
- P45～ 広報
- P51～ 開催地別実施報告書
- P119～ 未来の海に出来ること宣言

基本概要

日本財団「海と日本プロジェクト」とは

「海と人と人をつなぐ」

さまざまなかたちで日本人の暮らしを支え、
ときに心の安らぎやワクワク、
ひらめきを与えてくれる海。

そんな海で進行している環境の悪化などの現状を、
子供たちをはじめ全国の人たちが
「自分ごと」としてとらえ、
海を未来へ引き継ぐアクションの輪を広げていくため、
日本財団の旗振りのもと、
オールジャパンで推進するプロジェクトです。

日本財団「海と日本プロジェクト」とは

子供向け

みんなの周りには海があって、遊んだり、海のお魚を
食べたり、海はみんなの生活を支えているの。
でも、人間のせいで、海が汚れたり、お魚が減ったりし
て海に元気がなくなってきたの。
みんなに海が困ってることを知ってもらって、
みんなで海を助けて、
元気な海を未来に残そうとすることが、
日本(にっぽん)財団がやっているプロジェクトだよ。

業務推進体制

日本財団



一般社団法人
日本知識士協会
代表理事：高橋純子

全体プロデュース

クイズ法人 カプリティオ
クイズ王 古川洋平



実施内容 詳細

子ども海のクイズ王は

海洋問題(海のSDGs等)をテーマとした学習の導入に悩む学校現場に、小学生が能動的に参加できる「海のライブ・クイズイベント」を開発し教育現場での普及を目指すプログラムです。

「みんなでクイズ大会をやって、楽しかった」ということだけではなく、

- ①しっかりと海の問題や海を好きになる事を散りばめた、レクチャーパートで学び
 - ②予選で勝ち上がり
 - ③決勝で優勝を目指す
- という内容です。

クイズ大会は残酷で予選から決勝、そして優勝者決定という過程で、少しずつクイズに参加している人数が減っていきます。最後に喜ぶのは1名です。

その過程の間、司会進行者・スタッフ関係者がどれだけ脱落してしまった子どもたちに、「優しい声をかけられるか」、「最後までクイズ大会を楽しんでもらえるか」が重要なポイントです。

クイズ大会終了後、優勝者は必ず「楽しかった」と言ってくれるでしょう。

優勝者だけでなく、参加者全員が「楽しかった」と言ってくれるイベントを目指しました。

タイトル 子ども海のクイズ王プロジェクト
海のライブ・クイズイベント2021～海と日本PROJECT～

実施日程 2021年7月～2022年12月

実施回数 各エリアにて2回(2小学校)にて実施→18回

実施エリア／場所 全国 9 エリアの小学校体育館
東京都 岩手県 福島県 新潟県 石川県
広島県 愛媛県 長崎県 沖縄県

主催 一般社団法人 日本知識士協会

協力 岩手めんこいテレビ
福島テレビ
新潟総合テレビ
石川テレビ放送
テレビ新広島
テレビ愛媛
テレビ長崎
沖縄テレビ放送
※石川テレビ放送とテレビ長崎は、海と日本PROJECTエリア事務局です。

実施目的 海洋問題(海のSDGs等)をテーマとした学習の導入に悩む学校現場に、小学生が能動的に参加できる「海のライブ・クイズイベント」を開発。教育現場での普及を目指す。
全国9エリア(×2回)の小学校5・6年生を対象に、各回参加者100名前後を想定して実施。
2020年実績 最小47名 最大150名

■前頁の小学校での18回の開催の他に、以下の開催を実施

小学校以外での自発的な取組 進行・解説 クイズ王：古川洋平

タイトル 子ども海のクイズ王プロジェクト

挑戦！子どものクイズ王～クイズで学びを考える～

実施日時 2021年9月23日(木祝) 14:10～15:50

実施場所 寝屋川市立市民会館大ホール

参加人数 15名

※事前募集では90名前後の応募ありましたが、新型コロナウイルスの感染拡大が広がり、キャンセルが相次ぎました。




場所 寝屋川市立市民会館大ホール 〒572-0823 大阪府寝屋川市泰町 41-1	来場者へのお願い
定員 小学生高学年 30チーム (1チーム3名) *保護者は数に含まれません *3名以下での申し込みは合同チームとなる場合があります。	① ウイルス感染の可能性のある方、発熱、体調のすぐれない方はご来場をお控えください。
参加費 無料 お申し込みはこちら 事前登録用QR (カメラアプリ等で読み込んで下さい)	② 会場は十分換気していますが、ご来場時のマスク着用及び咳エチケットの励行にご協力をお願い致します。
	③ アルコールを設置していますので会場入室時の手指の消毒にご協力お願い致します。
	④ 入室時に検温を行いますので、ご協力ください。
	⑤ 中止・変更の場合は(一社)寝屋川青年会議所のホームページをご確認ください。



ふるか 洋へい

講師プロフィール 古川洋平先生

クイズ作家。仙台一高クイズ研究部時代に「パネルクイズアタック25」「タイムショック21」の高校生大会で優勝。その後、立命館大学クイズ研究会に所属。学生日本一決定戦「abc」3連覇、社会人日本一決定戦「ABC」2度優勝などの成績を収める。2014年にクイズ制作会社「クイズ法人カプリチオ」を設立しその代表に就任。以降、クイズ作家として活動中。また2021年度から海のクイズを作成し、子ども海のクイズ王プロジェクトと一緒に推進している。



一般社団法人日本知能士協会は、次世代へ海を引き継ぐために、海を介して人と人とがつながる「日本財団「海と日本プロジェクト」」の一環で、海の文化、歴史、海の中の生物や環境問題など海にかかわることを楽しく学べる「海のライブ・クイズイベント」を全国で開催しています。(全国の小学生にクイズを通して楽しく海のことを知ってもらうことを目標にしています。 https://twitter.com/Umi_Quiz)

主催 (一社)寝屋川青年会議所 後援 寝屋川市・寝屋川市教育委員会 協力 (一社)日本知能士協会 海と日本プロジェクト

JCI Junior Chamber International NEYAGAWA
お問合せ 一般社団法人 寝屋川青年会議所
寝屋川市香里南之町26-13 77香里プラザ 202号

E-mail: info@neyagawa-jc.or.jp
http://www.neyagawa-jc.or.jp

TEL: 072-834-5121 (平日13:00～17:30)
FAX: 072-831-3535 (FAX終了日受付可)

日本財団 海と日本プロジェクト

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



1983年、宮城県生まれ。

仙台第一高校時代に『アタック25』『タイムショック21』で優勝し全国デビュー。

クイズ推薦にて立命館大学に進学後、学生日本一決定戦『abc』を3連覇するなど活躍。

大学卒業後も日本一決定戦『ABC』を2度優勝するなどプレイヤーとして活動を続けてきたが、2014年より公務員からクイズ作家に転身。

後に「クイズ法人カプリティオ」を設立し代表となる。

『高校生クイズ』『ミラクル9』などのクイズ番組で問題作成を担当した他、映画『ドラえもん のび太の宝島』で作中に登場するクイズの監修、バラエティ番組『吉本坂46が売れるまでの全記録』のコメントーター、舞台『人狼TLPT』ノイマン役での俳優活動など、様々な分野に進出。

『水曜日のダウンタウン』における「大食いクイズ」「素潜りクイズ」、特番での「クイズ王の知識を使っ
ての無人島からの脱出」など、体を張れるクイズ王タレントとしてのメディア出演歴も豊富である。

その他、企業の広告キャンペーンに関するクイズを使ったコンサルティング業務、月に1度の初心者
向けのクイズイベントの運営などを行う。

関わった仕事(抜粋)

テレビ

フジテレビ「クイズ30～団結せよ！～」(早押しクイズの対戦相手、問題作成)

フジテレビ「Mr.クエッチョン」(問題作成)

テレビ朝日「くりいむクイズ ミラクル9」(問題作成)

日本テレビ「全国高等学校クイズ選手権」(問題作成)

日本テレビ「タカトシのクイズ！ サバイバル」(問題作成)

テレビ東京「樺って、書けない？」(問題作成)

テレビ愛知「乃木坂工事中」(一部問題作成)

ゲーム

バンダイナムコゲームス「このクイズ野郎っ!!」(問題作成)

グリザイア:ファントムトリガー 第5.5巻(声の出演)

水平思考クイズ ウミガメのスープ(問題作成、監修)

ドラゴンエッグ(問題作成)

LINEみんなでクイズ(問題作成、監修)

イベント

SCRAP「はじめてのクイズ」(問題作成、司会)

SCRAP「ヒミツキチラボクイズ選手権」(問題作成、司会)

TOKYO IDOL FESTIVAL」(問題作成、出演)

雑誌

「QUIZ JAPAN」執筆

「乃木坂46×週刊プレイボーイ2018」(問題作成)

書籍

映画ドラえもん のび太の宝島 クイズドリル(問題作成)

ナゾ解きゲームブック ドラ・ナゾ(問題作成)

ひらめき脳を鍛える ナゾトキ水平思考クイズ(執筆)

舞台

人狼 ザ・ライブプレイングシアター#29:MISSION III The American Job(ノイマン役)



その他、多数のテレビ出演、企業イベントの問題作成・監修など、多方面にて活躍中

参加チーム編成

- 20チームを基本とし、1チームの人数を上限して調整。
- 参加者100名の場合：1チーム5名×20チーム
- 参加者80名の場合：1チーム4名×20チーム 等々

実施時間

レクチャーパートで20分、予選＋決勝＋表彰ラウンドで70分～90分の合計75～105分程度を想定。



Scene. 1 レクチャーパート

20分

海洋問題(海のSDGs等)を学ぶパート。
 予選・決勝ラウンド出題のクイズに関連した内容と、子どもたちに伝えたい海洋問題全般の内容を交えて実施。
 パワーポイントを使った講義形式。
 クイズのヒントを講義の中にちりばめて、子どもたちがあきないように工夫しました。

例

- 温暖化、海水温上昇
- 海の酸性化、環境変化
- 漁業資源、フードロス
- 海洋ごみ
- 新型コロナウイルスによる海の環境変化
- など





Scene. 2 予選ラウンド (Scene.2+3+4) 70~90分

三択の問題を出題。全員起立し、各チームに配布された札を挙げて解答。正解チームは立ったまま。不正解のチームはその場に座る。5チームになるまで繰り返し。

問題例

2020年、海に流れ着いた使い捨てマスクの枚数は、どのくらいだったでしょう？

- ①約15万枚 ②約1,500万枚 ③約15億枚

A ③

解説

新型コロナウイルスの影響で世界中の人々がマスクを着ける習慣が始まりました。2020年に世界で製造されたマスクの3%にあたる約15億枚が海に流れ着いたのです。ポイ捨てはやめましょうね。



問題例

海水浴をしていて沖に流されてしまった!!
そんな時はどうするのが一番よいでしょう？

- ①海岸に向かって泳ぐ
②海岸と平行になるよう横方向に泳ぐ
③その場で身体を浮かせるようにする

A ②海岸と平行になるよう横向きに泳ぐ

解説

海で沖に流される大きな原因に、岸に打ち寄せた海水が沖に戻るときに起きる「離岸流(りがんりゅう)」があります。場合によってはオリンピック選手でも逆らうのが難しいほどの強さなので、体力の消費を防ぐために「離岸流」には逆らわずに抜けるように海岸線と平行に泳ぎましょう。





Scene. 3 決勝ラウンド (Scene.2+3+4) 70~90分

予選ラウンドを勝ち抜いた5チームによる
早押しクイズ対決。3問先取で優勝。

問題例

Q. 香川県には、ある怪物の姿をした珍しい形の灯台があります。
昔話 桃太郎では、桃太郎たちに倒される
その怪物とは何でしょう？

A. 【鬼】

解説

香川県高松市の女木港には
金棒を持っている鬼の形を
した灯台があります。



出展: 高松海上保安部HP
高松海上保安部/女木港鬼ヶ島防波堤灯台
「ホームページによるバーチャル見学会」(mit.go.jp)



問題例

Q. 船の上にも曜日感覚を無くさぬように
海上自衛隊で毎週金曜日に食べられている、シーフードやキーマ
といった種類がある料理は何でしょう？

A. 【カレー】

解説

明治時代、「栄養がある」「作るのが比較的簡単」「おいしい」と
いった理由からイギリス海軍を見習い旧日本海軍が献立に
カレーを採用したことが、日本でのカレーの普及につながったと
する説もあります。



Scene. 4 表彰式 (Scene.2+3+4) 70~90分

優勝チームにクイズ王認定証を授与します。

Extra Scene 繰り返し

予選ラウンド~決勝ラウンド~表彰式を2回繰り返します。
繰り返し実施する事で、複数の優勝チームを輩出。



実施報告① 司会者育成レクチャー会

全国各地の司会者が、同レベルの司会進行ができるように、
「司会進行のコツ マニュアル」を作成し
本事業に係る関係者・司会者に対し、
Zoomにてオリエン(レクチャー会)を開催しました。



司会進行のコツ、レクチャーマニュアル

第一稿 2021.05.27.
第二稿 2021.06.21.
第三稿 2021.06.24.
最終稿 2021.06.25..

一般社団法人 日本知識士協会

■「子ども海のクイズ王」とは

「子ども海のクイズ王」は、 日本財団「海と日本プロジェクト」の一環として行われるイベントです

日本財団「海と日本プロジェクト」とは

「海と人と人をつなぐ」
さまざまなかたちで日本人の暮らしを支え、
ときに心の安らぎやワクワク、ひらめきを与えてくれる海。
そんな海で進行している環境の悪化などの現状を、
子供たちをはじめ全国の人たちが「自分ごと」としてとらえ、
海を未来へ引き継ぐアクションの輪を広げていくため、
日本財団の旗振りのもと、
オールジャパンで推進するプロジェクトです。

業務推進体制

日本財団

一般社団法人 日本知識士協会
代表理事：高橋純子

全体プロデュース

クイズ法人 カプリティオ
クイズ王 古川洋平

実施内容

子ども海のクイズ王は
海洋問題(海のSDGs等)をテーマとした学習の導入に悩む学校現場に、小学生が能動的に参加できる
「海のライブ・クイズイベント」を開発し教育現場での普及を目指すプログラムです。

「みんなでクイズ大会をやって、楽しかった」ということだけではなく、

- ①しっかりと海の問題や海を好きになる事を散りばめた、レクチャーパートで学び
- ②予選で勝ち上がり
- ③決勝で優勝を目指す

という内容です。

クイズ大会は残酷で予選から決勝、そして優勝者決定という過程で、少しずつクイズに参加している人数が減っていきます。最後に喜ぶのは1名です。

その過程の間、司会進行者がどれだけ脱落してしまった子どもたちに、「優しい声をかけられるか」「最後までクイズ大会を楽しんでもらえるか」が重要なポイントです。

クイズ大会終了後、優勝者は必ず「楽しかった」と言ってくれるでしょう。

参加者全員が「楽しかった」と言ってくれるよう、この資料を熟読してください。

レクチャー内容・クイズ問題の出題順は、できる限り沢山の子どもたちが楽しめるよう、クイズ王：古川洋平が考案しました。何かを省略する・順番を入れ替える等は絶対にしないでください。

■クイズ形式

新型コロナウイルス感染症対策の為、二つの開催方法を考案しました

参加チーム編成

→20チームを基本とし、
1チームの人数を5名以下に上限して調整。
→参加者100名の場合：1チーム5名×20チーム
→参加者80名の場合：1チーム4名×20チーム
※最大6名：25チーム位まで可
※予選から決勝に進めるのは5チームです。
100名参加の場合最小25%～最大50%が決勝戦に進出

チーム対抗戦

参加人数に関して

→100人位が、ベストな人数です。
※予選から準決勝に進めるのは12人の予定です。
**100名参加の場合12%が準決勝戦に進出
6%が決勝戦に進出**

個人戦

Scene.1 レクチャーパート

25分（挨拶含めて）

海洋問題（海のSDGs等）を学ぶパート。
予選・（準決勝）・決勝ラウンド出題のクイズに関連した内容と、子どもたちに伝えたい海洋問題全般の内容を交えて実施。パワーポイントを使った講義形式を想定。

Scene.2 予選ラウンド 10問位出題想定 18分～23分位

三択の問題を出題。全員起立し、各チームに配布された札を挙げて解答。正解チームは立ったまま。不正解のチームはその場に座る。5チーム以下になるまで繰り返し。
勝ち残り状況で、近似値クイズを実施

Scene.2 予選ラウンド 15問出題予定 18分～23分位

三択の問題を出題。全員がそれぞれ回答記入用紙を持ち、出題毎に答えを記入し、その都度正解不正解を判断し記載。15問終了時に正解数の多い上位12名が準決勝に進出。
※12名のボーダーラインで同点者がいた場合は近似値クイズを実施

Scene.3 決勝ラウンド 10問位出題想定 10分～15分位

予選ラウンドを勝ち抜いた（最大）5チームによる早押しクイズ対決。3問先取で優勝。

Scene.3 準決勝 7問+3問位出題予定×2回 18分～20分前後（2回実施で）

予選ラウンドを勝ち抜いた12名を2グループに分けて早押しクイズ対決による準決勝戦を実施。各グループで二問先取者が勝抜け。1グループから3名勝抜け（決勝戦進出）。※7問終了しても勝抜け人数に満たない場合はポイント上位者が勝抜け。上位同点ポイント者が勝抜け人数より多くいる場合は対象者によるサドンデスの早押し対決を実施（3問位想定）

Extra Scene 繰り返し 25分～28分位

予選ラウンド～決勝ラウンドをもう一度繰り返す予定です。繰り返し実施する事で、複数の優勝チームを輩出。

Scene.4 決勝ラウンド 10問位出題想定 10分～15分前後

予選ラウンドを勝ち抜いた6名による早押しクイズ対決。3問先取で優勝。

エンディング 5分～10分

挨拶。先生からお言葉。記念撮影

エンディング 5分～10分

挨拶。先生からお言葉。記念撮影

トータル時間
83分～103分 + 途中トイレ休憩15分？

トータル時間
76分～93分 + 途中トイレ休憩15分？

■レクチャーパート楽しむ工夫

【レクチャーパート 基本進行】

目安20分 冒頭挨拶(総合司会・レクチャー進行)あわせて25分



みんな真剣にレクチャータイム

- ①スクリーンにキーワードを投影しながら進行
- ②レクチャーが一辺倒にならないように、途中で三択クイズを入れてあります。
「みなさんはどれだと思いますか？答えはこちら」と、
少しだけ考えさせてすぐに、答えに進んで頂いて結構です。
クイズ形式が挟まる事で、考えながら聞かせる、また本番のクイズの練習をさせる事ができます。
途中で1度、実際に何番が答えだと思うか札を上げる練習を挟むと、よりメリハリが出て好評です。
- ③子供たちがレクチャーパートを真剣に聞く動機は「この後のクイズ大会に出る」です。
結果的に学習につながる狙いはありますが、「このレクチャーをしっかりと聞いていたチームが優勝に大きく近づきます」というような言葉で集中力を高めてあげてください。
暗記が難しそう、かつこの後のクイズに出題される部分については「いかにもクイズに出そうですね！（笑）」と冗談めかして注意を引いておいてあげると良いでしょう。
- ④25分以内に終わらせられるように進行してください。
後半は多少速足で伝えても良い内容になっているので、押している場合は後半部分で調整するようにしてください。



冒頭挨拶はステージ上で



それ以降は、ステージ下で



レクチャータイム中の三択



レクチャータイム中の三択

■チーム対抗戦 を楽しむ工夫

【事前準備】

- ①.5人/1チームを基本にチーム分けを行う チーム名を付ける
- ②.チーム名ボードをA3にて出力し、画用紙等の厚紙に貼付。
その裏面に近似値クイズ解答欄を貼付
- ③.三択札とチーム名ボードと筆記用具(太めのマジック)を着席位置に置く
- ④.チーム名簿(ひらがな)を決勝戦時の手元資料とする準備



手で掲げているのがチーム名ボード
このシーンは近似値クイズ中で
クイズ王が裏面の数値を確認中



手で掲げているのが三択札
各チームに 1・2・3 の数字の札が
3枚1組で1セット



手で掲げているのが近似値クイズ解答欄
司会者が遠目でも確認できるよう
記入欄を大きく

【早押し機の設定】

<1位判定モード>を使用します

親機ボタン(赤/青)に触れずに電源ONして下さい。起動時、チャイム音は鳴りません

早押しのみランプ点滅。2位以下は判定対象外。

不正解のときは早押しがリセットされ、再び全員による早押しが再開されます。



親機。
赤/青ボタンが正解/不正解の判定
ボタンです。
電源ONの際、これに触れずに起動



ワイヤレスリリースBOX。
親機と無線で繋がり
正解/不正解の判定が可能



1台のテーブルに、1チーム人数分の
早押し機を設置

【子どもたちのテンションをあげるコツ】

最初から、予選～進行を2回実施するとは言い切らないください。

みんなが進行に協力してスムーズに進行出来たら2回できるかな・・といったニュアンスでスタートして下さい。

そして、1回目の決勝終わったら、

「みんなの協力でスムーズに1回目が終了しました。時間大丈夫なので2回目やりましょう！」

と進行すると盛り上がります。

■チーム対抗戦 予選ラウンドを楽しむ工夫

【予選ラウンド 三択クイズ 基本進行】（10問出題）／目安20分

- ①スクリーンに問題を投影しながら、問題を読み上げる
- ②制限時間5秒とか10秒と指定して、全員一斉に三択札をあげてもらう
- ③正解を発表(スクリーンに投影) → 不正解チーム全員に着席を促す(みんな正直に)
- ④解説を行う(正解スクリーンはそのまま)



チームで三択問題を相談

【予選ラウンド 三択クイズ 進行詳細】（10問出題）／目安20分

※司会者と参加子どもたち、全員がスクリーンを見える配置で

- ①三択クイズを出題
- ②チーム全員が起立し、三択札で解答
- ③正解の場合は起立のまま、不正解の場合は着席
- ④起立チーム数が5チーム以下になった場合、そのチームが決勝進出
(突然、起立チームが4チーム以下になった場合は敗者復活戦をやりましょう。
その前の残りチーム、あるいは再度全員で ※この敗者復活戦も子供たちのテンションがあがります)
- ⑤10問終了時点で起立チームが6チーム以上いた場合、そのチームを対象に近似値クイズを行う。
近似値クイズの上位5チームが決勝進出
- ⑥近似値クイズが同数値の場合はジャンケン
ジャンケンの場合、チーム代表者を1人立たせ、司会者とジャンケン。
5チームになるまで行う。残りチーム数が少なくなったらチーム同士で行わせるなど方法は臨機応変に。
- ⑦決勝戦進出チーム決定後、決勝戦進出チームのテーブルレイアウトにチーム名を記入し、司会者に渡す
※促進ルール1 時間が押している場合、近似値クイズの代わりにジャンケンを行う
※促進ルール2 2回目時間が押している場合、「予選ラウンド」自体を近似値クイズ1問で行う
(三択クイズは行わず、近似値クイズを1問出し、上位5チームを決勝進出とする)



レクチャー・予選ラウンドは
全員から見える位置に
スクリーンを設置

※近似値クイズを絞り込むための数値幅を事前にシミュレーションしてください

【予選ラウンド 三択クイズ 進行のコツ】

- 三択クイズの序盤はレクチャーを覚えていれば正解できる問題を配置してあります。
正解する気持ち良さを味わってもらい、前向きな姿勢でクイズに臨んでもらえるようにします。是非正解を称えてあげてください。
- 逆に序盤で誤答するチームは少ないので、不正解チームにも優しくフォローできると良いですね。
- レクチャー外から出る問題については、全文を読んだ後に「さあ、なかなかの難問です」などと添えて、わからない不安を少し緩和してあげてください。
- 問題を2回読み(2回目は簡略化して良い)、適当なところで10秒カウントを入れて、テンポよく進めます。
- 序盤はほぼ正解が出るので淡々と、参加者が迷っていそうな時には少し考えさせてからカウントしてあげると良いでしょう。



決勝進出チーム決定

■チーム対抗戦 決勝ラウンドを楽しむ工夫①

【決勝ラウンド 早押しクイズ 基本進行】

- ①問題読み上げの際には**スクリーンへの投影はなし**。
- ②早押し機が押されたところで、読み上げはカット。
- ③子どもが答えて正解だったら、改めて問題全文を読み上げ正解のスクリーン投影し、解説のスクリーン投影&解説読み上げを行う。
- ④途中でカットして正解者がいない場合、さらにボタンを押している人がいない場合は、その問題を改めて最初から読み上げる。

【決勝ラウンド 早押しクイズ 進行詳細】（10問位出題）／目安13分

※決勝ラウンド進出者にスクリーンがみえなくとも構いません。

※司会者と決勝進出していない子どもたちにはスクリーンが見える配置で

- ①.3問正解で優勝となる早押しクイズです。
- ②.誤答があった場合(間違ってしまった場合)は、チーム全体でその問題はお休とします。
- ③.自分以外の人ボタンが点いた場合、選手は全員ボタンから手を離す
- ④.他のチームに誤答があった場合、誤答のブザーを聞いてから他のチームは早押しを再開しても良い。ただし、その場合連打をしないこと(ボタンが壊れてしまうため)
※注意しても連打をやめない選手がいるチームは失格とする(と注意しましょう)
- ⑥.問題が尽きて(時間がなくなって)決着がつかない場合、その時点で得点の多い同点者でサドンデスの早押しクイズを実施

【注意点】

- ・各チーム1人1個、25個の早押し機を使用します。ボタンチェックは速やかに。
- ※このボタンチェックで、まずは全員が早押し機を押す経験ができます。
名前呼ぶ→ボタン押す→名前呼ぶ→ボタン押す→名前呼ぶ テンポよく
- ・点数は司会が確認する(マイクフォローの先生あるいはスタッフが紙コップを置く)
- ・誤答時のルールが破られがちと予想されるので、連打厳禁を伝える。実際にしていたら注意するのも重要。
- ・ボタンを押したらチーム名を呼ぶが、各個人の名前は呼ばない
- ・問題が尽きることは無いと思われませんが、時間が押している場合は、「次の問題が最終問題です」と言って司会者の裁量で終了タイミングを決める。



早押しクイズの為、問題読み上げ時にスクリーンに問題は投影しません。解説の時にみればOKです。



問題読み上げ中は、全員ボタンに集中



ボタンが押されたら、直ぐにマイクフォロー
これがもたつくと、面白みが半減します

■チーム対抗戦 決勝ラウンドを楽しむ工夫②

【決勝ラウンド 早押しクイズ 進行のコツ】

- 極力、参加者に寄り添って進行します。
- ボタンを押して正解したら「はい、正解です」というより「素晴らしい！」というように承認を先行して行ってあげてください。
- 「素晴らしいポイントでの正解となりました！」
「一斉にボタンを押しましたがわずかに早かった！」
「元気にハキハキと解答してくださいました！」
など、クイズ的な点でも、クイズ以外の点でも良いので褒めてあげるポイントがあると良いです。
- 試合が進むと、正解が出てないチームも出てきます。チーム名を呼んだり、惜しいところで押し負けているけどボタンは押せている事などをフォローしてあげましょう。
- ボタンが点いたら、押したチームの名前を呼びます。
答えが出なそうな場合は、ほどよいところで5秒カウントしてあげてください。
長く時間をとってあげた方が優しい進行だと思いがちですが、
押したチームに有利にするのは、押していないチームが不利になるのと同義です。
押したチームだけが有利になることが無いように公平に進めましょう。
- チーム名を呼ぶのはマストですが、個人名まで呼ぶのはかなり高度なスキルが求められます（誰がどのボタンを持っているのか判断するのが難しい）。間違っって押していない人の名前を呼んでしまうと途端に冷めたりするものなので、余裕がある時以外は個人名は呼ばなくてOKです。
- 後半は優勝が見えてくるので必然的に盛り上がります。正解が出た後のMCのワードを変えたり、間を詰めたりして盛り上げ、壇上にいる生徒たちの主人公感をあげていきましょう。
- 誤答をしてしまった人は、とても恥ずかしく申し訳ない気持ちになります。
「押した」という事実はとても勇気のある事なので、寄り添ってフォローをしてあげてください。
- 優勝決定後、優勝チームや、優勝に絡んだチームは、その時点で満足度が高いです。
勝ち負けに絡めなかったチーム、予選ラウンド(三択)で敗退して見学していたチームの満足度を高める事が重要になります。
「素晴らしい戦いをしてくれた決勝進出チームに大きな拍手を！」
「応援の皆さんからの大きな拍手で、素晴らしい決勝戦になりました」と、活躍していない人をしっかりと承認してあげてください。
クイズイベントの参加者の9割は「敗者」です。
敗者が楽しめるのが、楽しいクイズイベントとも言えます。
是非「負けたけど楽しかった」というイベントを目指して頑張りましょう。
- 早押し機は連打厳禁です。①ボタンが壊れる、②マナーが悪い、の2つが理由です。
ここについては、それまでの優しいトーンから敢えて一変させて、「これだけは脱退に守ってください」「守れない場合はチーム全体で失格にします」と毅然と伝えるようにしてください。
マナーが悪いイベントは、楽しさを半減させます。
あくまで授業の一環である事を念頭に、締めるところを締める事で全体の楽しさを向上させましょう。



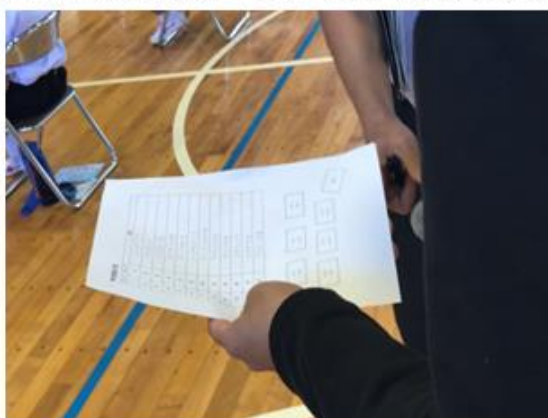
■個人戦 を楽しむ工夫

【事前準備】

- ①事前に解答用紙、筆記用具を各自1つずつ用意
15問の記入欄と近似値クイズの記入欄
- ②準決勝・決勝レイアウト付きの進出者名記入用紙を準備(準決勝・決勝の手元資料とする)



解答用紙は、出力準備
ペンは自前



レイアウト付き
進出者名記入用紙

【早押し機の設定】

＜全順位判定モード＞を使用します。

親機の青ボタンを押しながら電源ONしてください。

起動時、チャイム音「ドレミファソラシド」がなります。

1位がランプ点滅、2位がランプ点灯。

1位が不正解のとき1位ランプが消灯、2位ランプが点滅して解答権が移動。

次に解答権のある3位ランプが新たに点灯します。

4位以下もボタンを押した順位が記憶されていき、不正解が続くときは、

- ・ 解答権のある人＝ランプ点滅
- ・ 次に解答権のある人＝ランプ点灯

の状態が繰り返され、最後の1人まで解答権が移動します。

正解ボタンが押されたとき、あるいは解答権のある人が全員不正解のとき

早押しがリセットされます。

1回の出題で各プレイヤーの解答権は1度だけです。



親機。
赤/青ボタンが正解/不正解の判定
ボタンです。
電源ONの際、これに触れずに起動



ワイヤスリリースBOX。
親機と無線で繋がり
正解/不正解の判定が可能



1台のテーブルに、
1個の早押し機を設置
6テーブル6個の設置

■個人戦 予選ラウンドを楽しむ工夫



14

【予選ラウンド 三択クイズ 基本進行】 (15問出題) / 目安20分

- ①スクリーンに問題を投影しながら、問題を読み上げる
- ②制限時間5秒とか10秒と指定して、全員一斉に解答を記入
- ③正解を発表(スクリーンに投影)
- ④自分の解答に、正解○・不正解×をつける(みんな正直に)
- ⑤解説を行う(正解スクリーンはそのまま)



【予選ラウンド 三択クイズ 進行詳細】 (15問出題) / 目安20分

※司会者と参加子どもたち、全員がスクリーンを見える配置で

15問終了して

- ①まず15問全問正解者に立っていただき人数確認 続いて14問(立つ) 13問(立つ)……
- ②準決勝進出ボーダーライン12名の点数を獲得した生徒が定員以上いた場合、近似値クイズを行う。
正解の数に近い者から上位とする。さらに同点の場合はジャンケンをする。
※ボーダーライン前の準決勝進出決定者にはステージ近くに移動してもらう
- ③以下のようにA、Bの2組に分け、順位に応じ1～12の札を渡す(数字は順位。同点の場合は順不同)
A:1・4・5・8・9・12
B:2・3・6・7・10・11
- ④準決勝進出者決定後、準決勝進出者のテーブルレイアウトに
個人名を記入し、司会者に渡す

※近似値クイズを絞り込むための数値幅を事前にシミュレーションしてください



レクチャー・予選ラウンドは
全員から見える位置に
スクリーンを設置

【予選ラウンド 三択クイズ 進行のコツ】

- 三択クイズの序盤はレクチャーを覚えていれば正解できる問題を配置してあります。
正解する気持ち良さを味わってもらい、前向きな姿勢でクイズに臨んでもらえるようにします。是非正解を称えてあげてください。
- 逆に序盤で誤答する人は少ないので、不正解者にも優しくフォローできると良いですね。
- レクチャー外から出る問題については、全文を読んだ後に「さあ、なかなかの難問です」などと添えて、わからない不安を少し緩和してあげてください。
- 問題を2回読み(2回目は簡略化して良い)、適当なところで10秒カウントを入れて、テンポよく進めます。
- 序盤はほぼ正解が出るので淡々と、参加者が迷っていそうな時には少し考えさせてからカウントしてあげると良いでしょう。



■個人戦 準決勝ラウンドを楽しむ工夫

【準決勝ラウンド 早押しクイズ 基本進行】(10問位出題) / 目安2回実施で18分位

- ①問題読み上げの際には**スクリーンへの投影はなし**。
- ②早押し機が押されたところで、読み上げはカット。
- ③子どもが答えて正解だったら、改めて問題全文を読み上げ正解のスクリーン投影し、解説のスクリーン投影&解説読み上げを行う。
- ④途中でカットして正解者がいない場合、さらにボタンを押している人がいない場合は、その問題を改めて最初から読み上げる。

【準決勝ラウンド 早押しクイズ 進行詳細】(10問位出題) / 目安2回実施で18分位

※準決勝ラウンド進出者にスクリーンがみえなくても構いません。

※司会者と準決勝進出していない子どもたちにはスクリーンが見える配置で

- ①**2問正解で決勝戦進出**となる早押しクイズです。勝抜け3名が決勝戦進出です。
- ②1番目にボタンが点いた人は「点滅」、2番目にボタンが点いた人は「点灯」します。
- ③間違った場合はその問題はお休みとなり、2番目、3番目……の人に解答権が移動
- ④早押しの際、連打をしないこと(ボタンが壊れてしまうため)
※注意しても連打をやめない場合は失格とする(と注意しましょう)
- ⑤10問で決着がつかない場合(あるいは時間がかかる場合)、その時点で得点が多い人でサドンデス早押しクイズを行う

【注意点】

・1人1個、6個の早押し機を使用します。ボタンチェックは速やかに。

※このボタンチェックで、まずは全員が早押し機を押す経験ができます。

名前呼ぶ→ボタン押す→名前呼ぶ→ボタン押す→名前呼ぶ テンポよく

- ・点数は司会が確認する(マイクフォローの先生あるいはスタッフが紙コップを置く)
- ・誤答時のルールが破られがちと予想されるので、連打厳禁を伝える。実際にしていたら注意するのも重要。
- ・ボタンを押したら個人名を呼ぶ。
- ・問題が尽きることは無いと思われませんが、時間が押している場合は、「次の問題が最終問題です」と言って司会者の裁量で終了タイミングを決める。



早押しクイズの為、問題読み上げ時にスクリーンに問題は投影しません。解説の時にみればOKです。



問題読み上げ中は、全員ボタンに集中



ボタンが押されたら、直ぐにマイクフォロー
これがもたつくと、面白みが半減します

■個人戦 決勝ラウンドを楽しむ工夫①

【決勝ラウンド 早押しクイズ 基本進行】(10問位出題)／目安13分位

- ①問題読み上げの際には**スクリーンへの投影はなし**。
- ②早押し機が押されたところで、読み上げはカット。
- ③子どもが答えて正解だったら、改めて問題全文を読み上げ正解のスクリーン投影し、解説のスクリーン投影&解説読み上げを行う。
- ④途中でカットして正解者がいない場合、さらにボタンを押している人がいない場合は、その問題を改めて最初から読み上げる。

【決勝ラウンド 早押しクイズ 進行詳細】(10問位出題)／目安13分位

※決勝ラウンド進出者にスクリーンがみえなくても構いません。

※司会者と決勝進出していない子どもたちにはスクリーンが見える配置で

- ①**3問正解で優勝**となる早押しクイズです。
- ②1番目にボタンが点いた人は「点滅」、2番目にボタンが点いた人は「点灯」します。
- ③間違った場合はその問題はお休みとなり、2番目、3番目……の人に解答権が移動
- ④早押しの際、連打をしないこと(ボタンが壊れてしまうため)
※注意しても連打をやめない場合は失格とする(と注意しましょう)
- ④10問で決着がつかない場合(あるいは時間がかかる場合)、その時点で得点が多い人でサドンデス早押しクイズを行う

【注意点】

- ・1人1個、6個の早押し機を使用します。ボタンチェックは速やかに。
- ※このボタンチェックで、まずは全員が早押し機を押す経験ができます。
名前呼ぶ→ボタン押す→名前呼ぶ→ボタン押す→名前呼ぶ テンポよく
- ・点数は司会が確認する(マイクフォローの先生あるいはスタッフが紙コップを置く)
- ・誤答時のルールが破られがちと予想されるので、連打厳禁を伝える。実際にしていたら注意するのも重要。
- ・ボタンを押したら個人名を呼ぶ。
- ・問題が尽きることは無いと思われませんが、時間が押している場合は、「次の問題が最終問題です」と言って司会者の裁量で終了タイミングを決める。



早押しクイズの為、問題読み上げ時にスクリーンに問題は投影しません。解説の時にみればOKです。



問題読み上げ中は、全員ボタンに集中



ボタンが押されたら、直ぐにマイクフォロー
これがもたつくと、面白みが半減します

【準決勝・決勝ラウンド 早押しクイズ 進行のコツ】

- 極力、参加者に寄り添って進行します。
- ボタンを押して正解したら「はい、正解です」というより「素晴らしい！」というように承認を先行して行ってあげてください。
- 「素晴らしいポイントでの正解となりました！」
「一斉にボタンを押しましたがわずかに早かった！」
「元気にハキハキと解答してくださいました！」
など、クイズ的な点でも、クイズ以外の点でも良いので褒めてあげるポイントがあると良いです。
- 試合が進むと、正解が出てない人も出てきます。名前を呼んだり、惜しいところで押し負けているけどボタンは押せている事などをフォローしてあげましょう。
- ボタンが点いたら、押した人の名前を呼びます。
答えが出なそうな場合は、ほどよいところで5秒カウントしてあげてください。
長く時間をとってあげた方が優しい進行だと思いがちですが、
押した人に有利にするのは、押していない人が不利になるのと同義です。
押した人だけが有利になることが無いように公平に進めましょう。
- 後半は優勝が見えてくるので必然的に盛り上がります。正解が出た後のMCのワードを変えたり、間を詰めてたりして盛り上げ、壇上にいる生徒たちの主人公感をあげていきましょう。
- 誤答してしまった人は、とても恥ずかしく申し訳ない気持ちになります。
「押した」という事実はとても勇気のある事なので、寄り添ってフォローをしてあげてください。
- 優勝決定後、優勝者や、優勝に絡んだ人は、その時点で満足度が高いです。
勝ち負けに絡めなかった人、予選ラウンド(三択)で敗退して見学していた人の満足度を高める事が重要になります。
「素晴らしい戦いをしてくれた決勝進出の皆さんに大きな拍手を！」
「応援の皆さんからの大きな拍手で、素晴らしい決勝戦になりました」と、活躍していない人をしっかりと承認してあげてください。
クイズイベントの参加者の9割は「敗者」です。
敗者が楽しめるのが、楽しいクイズイベントとも言えます。
是非「負けたけど楽しかった」というイベントを目指して頑張りましょう。
- 早押し機は連打厳禁です。①ボタンが壊れる、②マナーが悪い、の2つが理由です。
ここについては、それまでの優しいトーンから敢えて一変させて、「これだけは脱退に守ってください」「守れない場合はチーム全体で失格にします」と毅然と伝えるようにしてください。
マナーが悪いイベントは、楽しさを半減させます。
あくまで授業の一環である事を念頭に、締めるところを締める事で全体の楽しさを向上させましょう。



実施報告②

■開催前日

- ①12時位 東京を出発
- ↓
- ②16時位 開催小学校付近のホテルにチェックイン
- ↓
- ③17時位 テレビ局あるいは小学校にて打合せ（約1時間30分）

■開催日

- ①小学校へ移動
- ↓
- ②開催2時間30分位前までに、小学校入校
会場準備・打合せ・リハーサル
- ↓
- ③開催 90分～120分
- ↓
- ④撤去・小学校先生と会話 60分～90分
- ↓
- ⑤東京へ移動

実施状況一覧(実施日・時間・場所・参加人数等)

開催日	開催時間	開催県	開催小学校	開催ルール	参加人数(学年)	先生
2021年7月9日	10:30~12:20 (110分)	東京都	目黒区立五本木小学校	チーム対抗戦	5年生 56名	6名位
7月13日	10:40~12:20 (100分)	東京都	東京学芸大学附属世田谷小学校	チーム対抗戦	6年生 101名	6名位
11月1日	14:00~15:30 (90分)	岩手県	紫波町立 西の杜小学校	個人戦	5年生 44名	6名位
11月9日	9:25~11:15(110分)	愛媛県	松山市立双葉小学校	チーム対抗戦	6年生 70名	6名位
11月11日	13:55~15:50(115分)	新潟県	新潟市立早通南小学校	チーム対抗戦	5年生 92名	6名位
11月15日	13:30~15:05(95分)	新潟県	新潟市立葛塚小学校	チーム対抗戦	5年生 112名	6名位
11月19日	13:20~15:40(100分)	長崎県	諫早市立喜々津小学校	チーム対抗戦	5年生 90名	6名位
11月25日	13:30~15:00(90分)	長崎県	島原市立第一小学校	チーム対抗戦	5年生 77名	6名位
11月26日	10:20~12:00(100分)	福島県	福島市立瀬上小学校	個人戦	6年生 102名	6名位
12月9日	10:20~12:10(110分)	福島県	福島市立野田小学校	個人戦	6年生 120名	6名位
12月9日	10:10~12:00(110分)	愛媛県	松前町立岡田小学校口	チーム対抗戦	6年生 104名	6名位
12月15日	13:30~15:00(90分)	岩手県	盛岡市立 本宮小学校	チーム対抗戦	5年生 117名	6名位
2022年1月19日	13:40~15:15(95分)	石川県	金沢市立木曳野小学校	チーム対抗戦	6年生 120名	6名位
2月9日	14:05 ~ 15:40(95分)	広島県	広島市立皆実小学校	個人戦	6年生 116名	6名位
2月25日	11:05~12:35(90分)	広島県	広島大学附属小学校	個人戦	5・6年生 125名	6名位
6月30日	14:00~16:30 (150分)	沖縄県	うるま市立南原小学校	チーム対抗戦	6年生 58名	6名位
11月10日	13:50~15:30(100分)	沖縄県	うるま市立勝連小学校	チーム対抗戦	5年生 58名	6名位
11月11日	10:35~12:15(100分)	石川県	内灘町立白帆台小学校	チーム対抗戦	6年生 66名	6名位
2021年9月23日	13:30~14:10 (40分)	東京都	寝屋川青年会議所 9月度公開例会	個人戦	15名	50名位

約1,801名が参加

全ての子どもたちができる限り長い時間、クイズに参加して楽しめるようチーム対抗戦での開催を予定していましたが、新型コロナウイルスの感染拡大予防を考慮して、ソーシャルディスタンスを確保できる個人戦プログラムも開発し、開催小学校の先生に実施方法を決めていただき開催しました。

チーム対抗戦

参加者が一番楽しく学べます。
感染症対策が気がりです。

参加チーム編成

- 20チームを基本とし、1チームの人数を5名以下に上限して調整。
- 参加者100名の場合:1チーム5名×20チーム
- 参加者80名の場合:1チーム4名×20チーム
- ※予選から決勝に進めるのは5チームです。

個人戦

感染症対策を考慮しました。
準決勝に進出できる人数が少ないです。

参加人数に関して

- 100人位が、ベストな人数です。
- ※予選から準決勝に進めるのは12人の予定です。
- 10%強の参加者が準決勝に進めて楽しめます

Scene.1 レクチャーパート

20分

海洋問題(海のSDGs等)を学ぶパート。
予選・(準決勝)・決勝ラウンド出題のクイズに関連した内容と、子どもたちに伝えたい海洋問題全般の内容を交えて実施。パワーポイントを使った講義形式を想定。

Scene.2 予選ラウンド 10問位出題想定

(Scene.2+3) 60~75分

三択の問題を出題。全員起立し、各チームに配布された札を挙げて解答。正解チームは立ったまま。不正解のチームはその場に座る。5チームになるまで繰り返し。

Scene.2 予選ラウンド 15問出題予定

20分前後

三択の問題を出題。全員がそれぞれ回答記入用紙を持ち、出題毎に答えを記入し、その都度正解不正解を判断し記載。15問終了時に正解数の多い上位12名が準決勝に進出。
※12名のボーダーラインで同点者がいた場合は近似値クイズ(答えが数字で、その数字に近い人が勝ち残り)を実施

Scene.3 決勝ラウンド 10問位出題想定

(Scene.2+3) 60~75分

予選ラウンドを勝ち抜いた5チームによる早押しクイズ対決。3問先取で優勝。

Scene.3 準決勝 7問+3問位出題予定×2回

20分前後

予選ラウンドを勝ち抜いた12名を2グループに分けて早押しクイズ対決による準決勝戦を実施。各グループで二問先取者が勝ち抜け。1グループから3名勝ち抜け(決勝戦進出)。※7問終了しても勝ち抜け人数に満たない場合はポイント上位者が勝ち抜け。上位同点ポイント者が勝ち抜け人数より多くいる場合は対象者によるサドンデスの早押し対決を実施(3問位想定)

Extra Scene 繰り返し

予選ラウンド~決勝ラウンド~表彰式を2回ほど繰り返す予定です。
繰り返し実施する事で、複数の優勝チームを輩出。

Scene.4 決勝ラウンド 10問位出題想定

15分前後

予選ラウンドを勝ち抜いた6名による早押しクイズ対決。3問先取で優勝。

	チーム対抗戦	個人戦
楽しさ 参加した事への 満足度	<ul style="list-style-type: none"> ①2回廻しすると参加者全員が20問位のクイズに参加できます。 ※1回廻したと10問位 ②決勝進出できる人数が最大50名位となります。※2回廻しの場合 ③2回廻しすることにより、クイズ大会の後半まで楽しめます。 	<ul style="list-style-type: none"> ①参加者全員が参加できるクイズが15問位となります。 ※時間配分にもっと減少もあります。 ②準決勝進出が12名、決勝進出が6名までしか対応できません。 ③15問で予選落ちした参加者は、準決勝・決勝の間、満足度が落ちます。
感染症対策への 懸念	<ul style="list-style-type: none"> ①チーム戦の為、予選ラウンドは、問題に対して5名が相談するシーンがあると思います。密？ ②早押し機の結線の都合上決勝ラウンド時、密が発生します。 ※密の時間は短時間ですが 	<ul style="list-style-type: none"> ①予選ラウンドで、相談等ありません。レクチャーラウンド同様にソーシャルディスタンスが保てます。 ②準決勝・決勝においても1m20cm程度のソーシャルディスタンスが保てます。

【事前準備】

- ①100人参加の場合、1チーム5人×20チームを作っておく。
人数が上下する場合は、基本的にチーム数を増減して対応する。(1チーム5人以下は固定が望ましい)
- ②それぞれのチームに「A」「B」～「T」～「NN」のチーム名を与える。
事前に小学校にてチーム名を付けた場合はそのチーム名を使用。
- ③上記②のチーム名ボードをA3にて出力し、画用紙等の厚紙に貼付。その裏面に近似値クイズ解答欄を貼付
- ④三択札とチーム名ボードと筆記用具(太めのマジック希望)を着席位置に置いておく
- ⑤チーム名簿(カタカナあるいはひらがな)を小学校に作成いただき、決勝戦時の手元資料とする

【予選ラウンド 三択クイズ】(10問出題)／目安20分

- ①三択クイズを出題
- ②チーム全員が起立し、三択札で解答
- ③正解の場合は起立のまま、不正解の場合は着席
- ④起立チーム数が5チーム以下になった場合、そのチームが決勝進出(可能な限り敗者復活戦を実施)
(起立チームが1チームだった場合は優勝扱いとするが、時間を見て敗者復活戦をやる事も検討する)
- ⑤10問終了時点で起立チームが6チーム以上いた場合、そのチームを対象に近似値クイズを行う
近似値クイズの上位5チームが決勝進出

【促進ルール】時間が押している場合、近似値クイズの代わりにジャンケンを行う

【促進ルール】2まわし目、時間が押している場合、この「予選ラウンド」自体を近似値クイズ1問で行う
(三択クイズは行わず、近似値クイズを1問出し、上位5チームを決勝進出とする)

<その他特記事項>

- ・ジャンケンの場合、チーム代表者を1人立たせ、司会者とジャンケン。5チームになるまで行う。
チーム数が少なくなったらチーム同士で行わせるなど、方法は臨機応変に。
- ・決勝戦進出チーム決定後、決勝戦進出チームのテーブルレイアウトにチーム名を記入し、司会者に渡す

【決勝戦 早押しクイズ】(最大20問出題)／目安15分

早押し機チェック(順番に名前を呼んで早押し機をおしてもら)

- ①3問正解で優勝となる早押しクイズ
- ②誤答があった場合(間違ってしまった場合)は、チーム全体でその問題はお休みとなる
- ③自分以外の人のボタンが点いた場合、選手は全員ボタンから手を離す
- ④他のチームに誤答があった場合、誤答のブザーを聞いてから他のチームは早押しを再開して良い
ただし、その場合連打をしないこと(ボタンが壊れてしまうため)
注意しても連打をやめない選手がいるチームは失格とする
- ⑥問題が尽きても決着がつかない場合、その時得点の多い同点者でサドンデスの早押しクイズを実施

<その他特記事項>

- ・各チーム1人1個、最大25個の早押し機を使用。ボタンチェックは速やかに。
- ・点数は古川が確認する(マイクフォローの先生あるいは局スタッフが紙コップなど置く)
- ・誤答時のルールが破られがちだと予想されるので、連打厳禁を伝える。実際にしていたら注意するのも重要。
- ・ボタンを押したらチーム名を呼ぶが、各個人の名前は呼ばない
- ・問題が尽きる(20問使い切る)ことは無いと思われるが、時間が押している場合は、「次の問題が最終問題です」と言って司会者の裁量で終了タイミングを決める。

【準備物に関して】

チーム名ボード(裏面に近似値クイズ記入欄) 厚めの画用紙等にはっていただくと見やすいです)

事務局にてデータを準備します。各局にて必要枚数(チーム数)を出力して、小学校に渡してください。

小学校にてチーム名を決めている場合はそのチーム名を使用してください

※着席位置の目安となりますので、体育館への事前配置が良いと思います

筆記用具

できれば太目なマジックが希望です。1チーム1本

三択札

事務局にて作成したモノを送付します。使用後は返却をお願いします。

チーム名簿(カタカナあるいはひらがな)

事務局にてデータを準備します。小学校にて作成をお願いします。

事前入手でなく、当日入手で結構です。使用後は必ず返却します。

紙コップ

各局にて準備してください。

使用数は最大15です。

クイズ王認定証

クイズ王認定証 × チーム内人数

その都度確認しますが10~12枚を予定