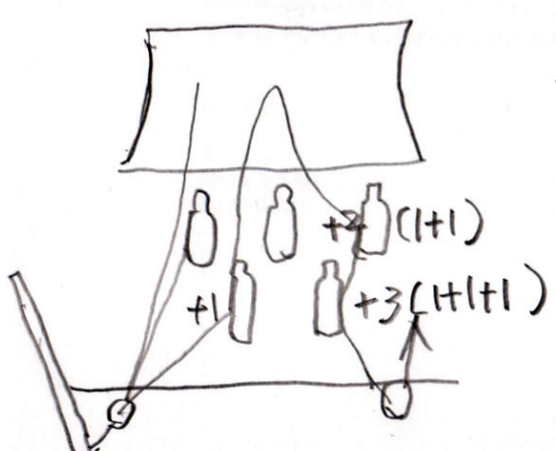
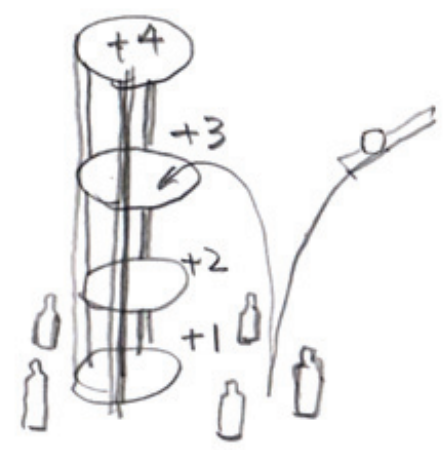


ゲーム名	クォーターパイプ(ゲーム例-1)	ピンポンバウンドチャレンジ(ゲーム例-2)
特徴	クォーターパイプの坂を利用して、ピン球が何回、瓶に当たるかを競うゲーム	ピン球のバウンド技巧を競うゲーム ChatGPT を活用
ルール	<ol style="list-style-type: none"> 1. 同数のプレイヤー二班が、ジャンケンにより、先攻後攻を決める。 2. 先攻が、5本の瓶を得点の標的としてフィールド内に配置する。 3. 先攻のプレイヤーは、一人ずつ、緑色テープの手前からスティックを使って1個のピン球を坂の方へ転がし、ピン球がフィールド内で止まるまでプレイできる。 4. 先攻のプレイが全員終われば、後攻が同様に5本の瓶をフィールド内に配置する。 5. 後攻のプレイヤーが一人ずつ、3と同様にスティックを使って1個のピン球を坂の方へ転がし、ピン球が止まるまでプレイできる。 6. ピン球が瓶に当たれば、+1点となる。 7. 後攻終了後、合計得点の多い方が勝者となる。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 同数のプレイヤー二班が、ジャンケンにより、先攻後攻を決める。 2. 後攻が、フィールド上に厚紙製の3階建工作物を設置し、その周囲に障害物として5本の瓶を配置する。 3. 先攻のプレイヤーは、一人ずつ、瓶を避けながら1個のピン球を、工作物内へ入るよう、縦長の谷折り厚紙に沿わせて、1回バウンドさせる。 4. 先攻のプレイが全員終われば、先攻が同様にフィールド上に3階建工作物を設置し、その周囲に障害物として5本の瓶を配置する。 5. 後攻のプレイヤーが一人ずつ、3と同様に1個のピン球を工作物内へ入るよう、全員が1回バウンドさせる。 6. ピン球が工作物の1階にとどまれば+1点、2階にとどまれば+2点、3階にとどまれば+3点、屋上にとどまれば+4点になり、瓶に当たれば、-1点となる。 7. 後攻終了後、合計得点の多い方が勝者となる。
説明図		

参考:クォーターパイプ(ゲーム例-1):<https://shunya.namaste.jp/Shussh/2023/EX3-LAST.mp4>

ピンポンバウンドチャレンジ(ゲーム例-2):<https://shunya.namaste.jp/Shussh/2023/GPTI-LAST.mp4>

なお、スマートフォンやPCでChatGPTを活用してもOKです。

ゲーム例2のチャットは、<https://shunya.namaste.jp/Shussh/2023/GPT-chat.htm>

