



デングリー用語

「デングリー」

相手のメンコが裏返った時のコール。
裏返した選手に1ポイントがプラスされる。

「ヘグッター」

相手のメンコを裏返せなかった時のコール。
失敗なのでポイントにならない。

「オケーリ」

一回転して結局表になった時のコール。
期待を持たせての失敗なので0ポイント。

「スパイラル」

一回転以上して裏返った時のコール。審判の
判断で「カッコイイ回転」ならば2ポイント。

「場外」

相手のメンコがめん盤の外に出た時のコール。
表裏関係なく0ポイント。少しでもめん盤に
乗っていれば場内扱いとなる。



スポーツとしてのメンコの効果

「世界一受けたい授業」で東京大学大学院 深代 千之教授が「スポーツが得意になる運脳神経のつくり方」を紹介していました。

球を遠くに投げるには3つのコツがあります。

①体全体を使うこと

②大きく腕を振る

※(メンコは大きく腕を振らないとひっくり返すことができない)。

③『手首を回内(内側にひねる)する』。

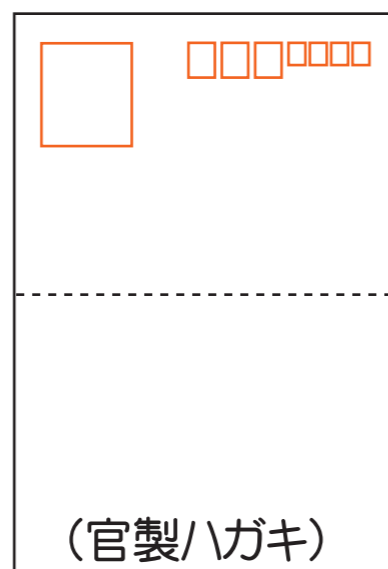
たった1時間の練習で体幹を上手に使えるようになり、距離が伸びました。ちなみに大人の方でも肩の肩甲骨を使うので、肩こり解消にも効果アリ!

バレーボールやバドミントンでも、メンコトレーニングの効果が実証されています。子どもの基礎体力作りや、怪我をしない投げ方にメンコはとっても良いんです!これは幼児が大人に勝つこともできるスポーツなので、世代をこえて楽しんでください!

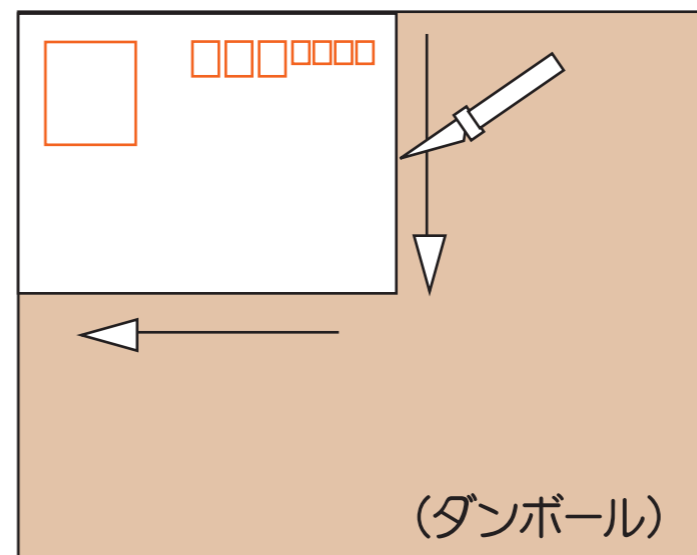


公式メンコの作り方

①官製ハガキを半分に折る

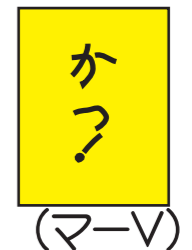


②折ったハガキのサイズに沿ってダンボールを切る (2枚作る)

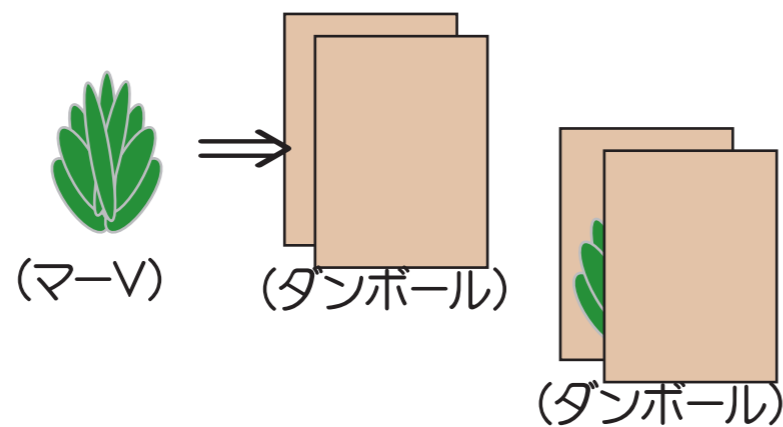


③マーV(メンコの魂)を決める
※金属でなければ何を入れても良い。

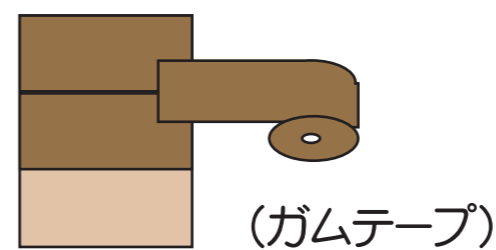
例：ゴム、布、木材、葉っぱ
自分の好きな言葉を書いた紙など



④マーVをダンボール2枚で挟む
※基本的にはみ出さないようにすること



⑤マーVを挟んだダンボールをガムテープで補強する。
※公式メンコ厚さは1センチまで!



⑤形が出来上がったら装飾して完成!
好きな絵や文字を書いたり、シールを貼ったり、自由にデザインする。
ただし、表と裏がしっかりとわかるようにすること。





勝敗の決め方

勝敗…お互いにメンコを投げて3ポイントを先取した方が勝ち。
3-3になった場合はどちらかが1ポイント以上リードする
までサドンデスを行う。

点数…デングリー→1ポイント

スパイラルデングリー→2ポイント (審判の判定)

団体戦は3対3の勝ち抜き戦。(先鋒1名が相手3名を撃破することもあり)

良いフォーム、面白い投げ方、大きな音、かっこいいデングリー
などを見せた選手には、特別賞が授与されるかも？