

**資料6** (※子どもに向けた表現にしています。)

## ゲームあれこれ

子ども会の活動で、ゲームは最も大切なものです。どのようなゲームを選ぶか、どのように会員をリードするかが、会の盛り上がりを左右します。

ここでは、ゲームを行う上での留意点や、実際にみんなで楽しくやれるゲームをいくつか紹介します。

### 1 ゲームはいつでも、どこでも

ゲームは「いつでも、どこでも、だれでも、何人でも、何もなくても」でき、集会や活動では、みんなの心を一つにし、交流を深めてくれます。

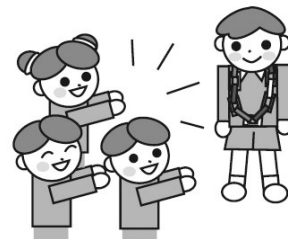
子ども会の活動で、みんなが集まったら、リーダーであるあなたの出番です。勇気を出してみんなの前に立ちましょう。

### 2 ゲームを始める前に

まず初めに、活動の目的(仲間作りなのか、お楽しみ会なのか、野外活動なのか…など)をはっきりさせます。次に、参加者の構成(子どもだけか、大人も一緒か)や人数(多いか、少ないか)、場所(外か中か、広いかせまいか)、時間、用具(必要か、必要でないか)などを考えてゲームを組み立てます。

### 3 ゲームのすすめ方

- (1) ゲームの名前を言う。
- (2) 簡単に説明する。(子ども会として、機会あるごとに取り入れ、説明なしで始められるようになればいいですね)
- (3) 「用意、はじめ!」の合図でいっせいに始める。
- (4) ころあいを見はからって「やめ!」の合図をする。
- (5) 勝ち・負け、順位をはっきり言う。
- (6) 勝った人(チーム)をみんなでほめたたえる。
- (7) 負けた人(チーム)にも感謝のことばをかける。



※ 集団で楽しむレク(勝ち負けが出ないもの)もあるので、少年指導員さんや世話人さんに教えてもらいましょう。

### 4 リーダーの心がまえ

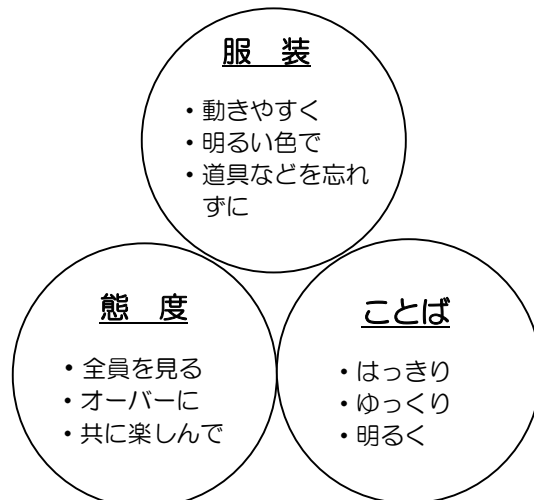
ゲームは、リーダーの指示や態度によって楽しさや会の盛り上がりが違ってきます。

そこで、リーダーには、ふだんから準備をしておくことが求められます。ゲームなどの本を読んだり、講習会や研修会に参加したり、世話人さんや少年指導員さんから指導を受けたりして、リーダーとしての力をつけるようにしましょう。

リーダーのみなさんが、ゲームの楽しさを伝え、ゲームによって出会いの場をつくり、ふれあいの輪を広げていったなら、すばらしい子ども会になることでしょう。

### 5 ゲームの実際

#### (1) 子どもたち自身で進めるゲーム



さあ、準備万全、にっこり笑って始めよう!

ア **命令ゲーム** (集会のはじめに行い、リーダーに注目させる)

(ア)人数…10人くらいから何人でも

(イ)場所…屋内、草原などの屋外いずれでも【リーダーを中心に半円形に座る】

(ウ)準備するもの…特になし

(エ)進め方

- ① リーダーがある動作をするように、みんなに命令します。
- ② リーダーの命令の初めに「命令」という言葉がついたときだけ、リーダー以外の人は言われた動作をします。(「命令、右手を上げてください」⇒右手を上げる。)
- ③ 「命令」という言葉がつかないときは、動作をしてはいけません。(「ハイ、手をたたいてください」⇒手をたたいてはいけません。)
- ④ リーダーは、みんながまちがえるように「命令」という言葉を入れたりぬいたりして、引っかけます。
- ⑤ 最後は「命令、これで命令ゲームを終わります」と言って、はっきり終わりにします。



◆注意すること

- ・ リーダーは、自分でも動作をやって見せます。
- ・ 「命令」と言わないときもリーダーは動作をします。
- ・ 「ハイ」「サア」などの言葉をつけるとまちがう人が多くなります。
- ・ 「命令」の代わりに別な言葉を使っても面白くなります。
- ・ まちがった人をぬかして行って、生き残りゲームにすることもできます。

イ **ジャンケン・チャンピオン** (集会をにぎやかにし、交流を深める)

(ア)人数…20人以上何人でも

(イ)場所…屋内(広いところ)、屋外

(ウ)準備するもの…特になし

(エ)進め方

- ① 2人でジャンケンをします。
- ② 負けた人は勝った人の両肩に両手をのせます。
- ③ 次に、2人組の先頭どうしがジャンケンをします。
- ④ 負けた組は勝った組の後ろにつながり4人になります。
- ⑤ これをくり返して、最後に残った組の先頭の人チャンピオンです。

ウ **フルーツバスケット**

(ア)人数…20人~30人くらい

(イ)場所…屋内(広いところ)

(ウ)準備するもの…参加者より1つ少ない数の椅子、3~5種類のフルーツの名前を書いた名札を人数分

(エ)進め方

- ① 参加者は、フルーツの名前を書いた名札を1枚選び、その名札を胸につけます。

- ② イスを円形に並べ、最初におにを決めます。
- ③ おには中央に立ち、その他の人はイスに座ります。
- ④ おにがフルーツの名前をいいます。名前を呼ばれたフルーツの名札をつけた人は、立って席を移動します。おにもその間に空いたイスに座ります。
- ⑤ イスに座れず、1人余った人が次のおにです。
- ⑥ おにが「フルーツバスケット」といえば、全員が移動しなければなりません。



◆注意すること

- ・ おには大きな声で話す。
- ・ 「フルーツバスケット」を使いすぎない。
- ・ 低学年の子も楽しめるように工夫する。
- ・ フルーツの代わりに、すき焼きの材料や、花の名前、好きな色なども使える。
- ・ 相手を押したり、転んだりしないよう、安全に気をつける。

エ **ボール運びリレー**

- (ア)人数…20人以上何人でも  
 (イ)場所…屋外(広場)、屋内(広いところ)  
 (ウ)準備するもの…タオル(または新聞紙)、ボール、ポール  
 (エ)進め方

- ① タオルの上にボールを乗せて、落とさないように引っぱっていきます。
- ② 前方に置いたポールなどを回ってゴールに戻り、次の人にわたします。
- ③ ボールが途中で落ちたら、その場で乗せ直します。
- ④ 早くゴールしたチームが優勝です。

◆注意すること

- ・ ボールの受け渡しをするラインをはっきり示す。
- ・ リーダーが審判となり、公正な判定をする。
- ・ 失敗も考えられるので、チームごとに励ましの声かけを工夫させる。
- ・ 状況に応じて、低学年に配慮したルールも考えておく。

オ **かたたたき** (歌に合わせてリズムゲーム：年齢に関係なく楽しめます)

- (ア)人数…何人でも、全員で  
 (イ)場所…屋内  
 (ウ)準備するもの…童謡などを流すCD ラジカセ等  
 (エ)進め方

- ① 右手のこぶしで左肩を8回、左手のこぶしで右肩を8回たたき、次は同じ要領で4回ずつ、続いて2回ずつ、1回ずつ、最後に頭の上でポンと1回手をたたきます。
- ② 8～16小節からなる童謡などは、この動作にきちんと合います。季節の歌を取り入れて楽しく工夫しましょう。

## カ **ビンゴゲーム**

(ア)人数…10人くらいから何人でも

(イ)場所…屋内

(ウ)準備するもの…模造紙（紙）、鉛筆等

(エ)進め方

- ① 参加者全員に、縦・横5マス計25マスの枠が入った紙を配ります。
- ② グループ全員で相談して、リーダーから出された「お題」に当てはまるものの名前を、全部のマスに書き入れます。例えば、「お題」が「都道府県名」であれば、47都道府県の中から25を選んでマスをうめます。（「野菜」「動物」「花」「芸能人」等の身近なものでも楽しめます。）
- ③ リーダーが発表する都道府県名と同じ県名があったら、○印をしていきます。
- ④ ○印が縦・横・ななめのいずれでも、4つ並んだグループは「リーチ」（もうすぐ上がり）とコールします。
- ⑤ 最初に1列（5マス）が並んだ時点で、グループ全員で「ビンゴ」とさげびます。
- ⑥ 「ビンゴ」のコールがあったグループ順に、1位、2位、…となります。

## キ **ファミリージャンケン**（ジャンケンゲーム）

(ア)人数…1グループ5～8人、何グループでも

(イ)場所…屋内、屋外いずれでも

(ウ)準備するもの…紙テープのレイ

(エ)進め方

- ① グループの中で、お父さん、お母さん、子ども、おじいさん、おばあさんなどの役を決めます。
- ② グループの一人一人に紙テープのレイをわたします。
- ③ リーダーが「お父さん」と言ったら、お父さん役の人は立って、リーダーとジャンケンをします。
- ④ リーダーに勝った人はレイをもらえます。負けた人はリーダーに返します。
- ⑤ 次々に、それぞれの家族の役の人がリーダーに呼ばれて、ジャンケンをします。
- ⑥ 紙テープのレイが一番多かったグループがチャンピオンです。

## (2) 世話人や育成会員がリードするゲーム

### ア **みんなで拍手**（最初の雰囲気づくりに）

(ア)人数…子どもの数が多いほど楽しめます。【リーダー対子ども全員】

(イ)場所…屋内、屋外いずれでも

(ウ)準備するもの…特になし

(エ)進め方

- ① リーダーと子どもたちが向かい合います。
- ② 「さあ、みんなで手を叩いてみましょう。私と一緒に叩きます。いいですか、私がポンと叩いたらみんなもポン、叩かないときはみんなも叩きません。さあ、いきますよ。ハイ」大きく手を広げ、叩こうとする手を止めると、子どもたちはつられて叩いてしまい、「する～い」「あれ～」とか声を上げ、笑いが起こります。
- ③ 「あれ、つられた人がいますね。よく見て同じように叩いてね。ハイ」

- ④ 拍手をだんだん速くしたり、2拍子や3拍子、3・3・7拍子など調子よく手を叩いていき、途中で手を止めたりすると、子どもたちは間違いやすくなり笑が多くなります。

### イ 天狗の鼻

(ア)人数…2人一組でペアを作ります。【子ども対子ども 1対1】

(イ)場所…屋内、屋外いずれでも

(ウ)準備するもの…特になし

(エ)進め方

- ① 二人で向かい合って、両手を合わせて鼻の頭につけて、天狗の鼻を作ります。
- ② おでこ、あご、右の頬（ほお）、左の頬（ほお）、鼻の5か所だけに、手を動かすことができます。
- ③ ジャンケンで先攻と後攻を決め、先攻は「エイッ」と大声を出しながら、両手を素早く鼻から動かします。
- ④ 攻撃側と同時に守備側も手を動かします。つられて同じところに動かしたら守備側の負けです。
- ⑤ つられなかったら、攻守が入れ替わり後攻の人が攻撃します。ひっかかるまで交互にします。
- ⑥ タイミングを合わせ、動作は相手とほぼ同時にすることを約束しておきます。

### ウ 恐怖の手ぬぐい（集団で楽しむ・運動量小）

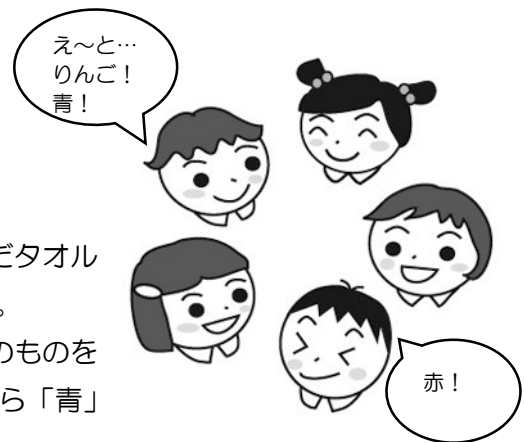
(ア)人数…10人ぐらいのグループ

(イ)場所…屋内、屋外いずれでも

(ウ)準備するもの…手ぬぐい

(エ)進め方

- ① 輪になって座り、はじめにリーダーが結んだタオルを他の人に投げ渡しながら「赤」といいます。
- ② 手ぬぐいを受け取った人は、すぐに赤い色のものを1つ言って、他の人にタオルを投げ渡しながら「青」といいます。
- ③ 受け取った人は、青い色のものを言い、次の人は黄色、その次の人は赤というように続けます。
- ④ 指示された色のものの名前が出てこなかったり、言うのが遅すぎたりする人がアウトとなり、最後に残った人が勝ちとなります。
- ⑤ 「赤、青、黄色」を「魚、鳥、木」などに変えてもいいです。
- ⑥ 審判員は世話人や育成会員が務め、アウトになる人を公平に決めるとスムーズに進みます。



### エ ヒューマンサッカー（集団で競う・運動量大）

(ア)人数…11人のチームを2つ作ります。【グループ対グループ】

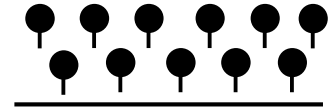
(イ)場所…屋内（広いところ）、屋外いずれでも

(ウ)準備するもの…得点がみんなに見えるように、得点板などがあるとよい。

(エ)進め方

- ① 2チーム対抗で、攻撃側と守備側を決めます。  
守備側は、図のような隊形をとります。前後左右2メートルぐらいの感覚をとります。
- ② 攻撃側は、スタートラインで待ちます。
- ③ 攻撃側は、まず第1列のフォワードとジャンケンをし、勝ったら第2列のハーフとのジャンケンに進みます。負けたらスタートラインに戻り、再度第1列のフォワードから挑戦します。
- ④ ハーフに勝ったらバックとジャンケンし、勝ったら前に進みます。どこで負けても必ずスタートラインに戻ります。
- ⑤ 最終関門のキーパーに勝ったら得点になり、キーパーの後ろに並びます。
- ⑥ 制限時間2～3分で攻守を交代し、多く得点した方が勝ちとなります。

[攻撃側]



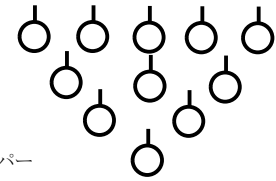
[守備側]

フォワード

ハーフ

バック

ゴールキーパー



オ ジャンケン・チャンピオン大会 (最後を盛り上げるために)

(ア)人数…10人以上何人でも【世話人またはリーダー対子ども全員】

(イ)場所…屋内

(ウ)準備するもの…特になし

(エ)進め方

- ① 世話人またはリーダーが、子どもたちと向き合って座ります。
- ② 「さあ、ジャンケン・チャンピオンを決めましょう。わたしとジャンケンをして、最後まで勝ち残った人がチャンピオンです。さあ、みんな立ちましょう。負けた人は、その場に座って待っていてください。それでは、第1回戦、ジャン・ケン・ポン」
- ③ 世話人またはリーダーと、立っている子どもたち全員が一斉にジャンケンをします。前半の何回かは「あいこ」でも残した方が楽しめます。
- ④ 優勝者に盛大な拍手をおくります。子どもたちが手づくりした賞品などを準備するとさらに盛り上がります。