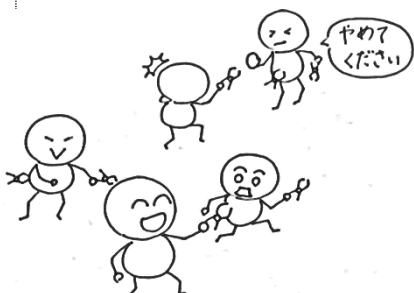



# 鬼ごっこ系の活動

活動名	ちよっかい	<b>活動の流れ</b> (◎ポイント □アレンジ ●留意点) ①一人2個ずつ洗濯バサミを用意し、広がる(大きいサイズの洗濯バサミが望ましい)。 ②スタートの合図で、気付かれないようにこっそりと持っている洗濯バサミを他の人につける。 ③つけられそうなことに気づいた時、「やめてください」と言うことができる。言われた人はつけるのをやめなければいけない。 ④つけられた洗濯バサミは、取り外して別の人につけることができる。 ⑤終わりの合図で終了となる。 ◎「やめてください」と口に出して伝えることが、他のどんな場面で応用できるか考えることで、日常生活につなげることができる。 ◎たくさん洗濯バサミをつけられた人には、決してマイナスなことではなく、多くの人々の気持ちをももらった人気者であるというようにプラスの価値づけを行うことができる。 ●安全のため走り回ることはせず、歩くペースを守ることを確認する。
ねらい(例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 自分の殻を破って一歩踏み出す。	
人数	何人でも	
対象	だれでも	
時間	10分程度	
場所	教室など ※机無	
道具	<input type="checkbox"/> 洗濯バサミ 人数×2 	

活動名	馬跳び鬼	<b>活動の流れ</b> (◎ポイント □アレンジ ●留意点) ①氷鬼と同じ要領で、タッチされた人は馬跳びの馬になる。 ②仲間に跳んでももらえたら、復活できる。 ③全員が捕まるか、終わりの合図で終了となる。 ◎助けてもらった時や助けた時の気持ちを共有する。 ●逃げる人も鬼も両者が楽しめるように、鬼の人数を調整する必要がある。 
ねらい(例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 人のためにできることを考える。	
人数	10人以上	
対象	だれでも	
時間	10分程度	
場所	体育館など	
道具		

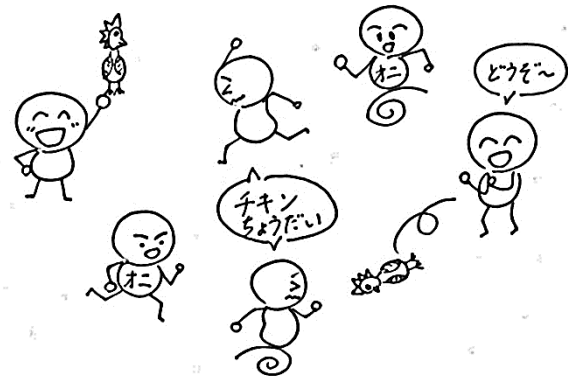
活動名	バナナ鬼	活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)
ねらい (例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 人のためにできることを考える。	①氷鬼と同じ要領で、タッチされた人は頭の上で合わせた両手を少し傾けて、バナナになる。 ②仲間2人が同時にバナナの皮 (合わせた両手) をむいてくれたら、復活できる。 ③全員が捕まるか、終わりの合図で終了となる。 ◎助けてもらった時や助けた時の気持ちを共有する。 ●逃げる人も鬼も両者が楽しめるように、鬼の人数を調整する必要がある。 ●助けるときは片手ずつむくのではなく、2人で両手を一緒にむくことを確認する。
人数	10人以上	
対象	だれでも	
時間	10分程度	
場所	体育館など	
道具		

活動名	妖精と魔法使い	活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)
ねらい (例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 人のためにできることを考える。 <input type="checkbox"/> 自分の殻を破って一歩踏み出す。	①2人が魔法使い (鬼) になり、逃げる妖精をタッチする。 ②タッチされた妖精は凍って動けなくなる (しゃがむ) ので、「助けてー」と助けを呼ぶ。 ③妖精2人が両手をつないで輪を作り、「自由になれー」の呪文とともに凍った妖精の頭から輪をくぐらせると、凍った妖精は生き返ることができる。 ④魔法使いは替わってもらいたいときに「時間よ、止まれー」と叫ぶと、妖精全員がストップするので、誰かにタッチすれば交代できる。
人数	10人以上	
対象	だれでも	
時間	10分程度	
場所	体育館など	
道具		

活動名	チキンちょうだい
ねらい (例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 人のためにできることを考える。 <input type="checkbox"/> 自分の殻を破って一歩踏み出す。
人数	10人以上
対象	だれでも
時間	10分程度
場所	体育館など
道具	<input type="checkbox"/> チキン (ボールなど) 適当数

**活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)**

- ① 鬼ごっこと同じルール。
  - ② 「チキンちょうだい」と言って、チキンを受け取ったら、持っている間は鬼にタッチされない。
  - ③ 別の人に「チキンちょうだい」と言われたら渡す。
  - ④ 逃げる人同士が協力してチキンを渡し合い、鬼から逃げる。
- ◎チキンを回して助け合うのか、独占しようとするのかということが、振り返りの視点の1つになる。
- 人数に応じて、チキン (ボールなど) の数や鬼の人数を調整する。





活動名	みんな鬼
ねらい (例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 勝敗にこだわらずに楽しむ。
人数	何人でも
対象	だれでも
時間	5分程度
場所	体育館など
道具	


**活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)**

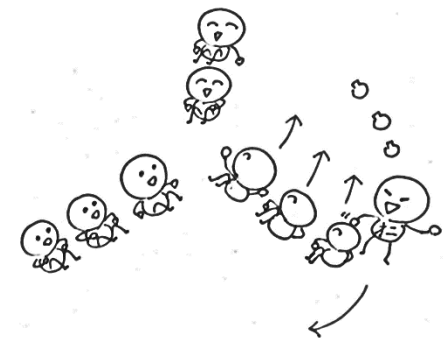
- ① バラバラに広がった状態から、スタートの合図で、全員がお互いにタッチし合う。
  - ② タッチされた人はその場にしゃがむ。
  - ③ 最後の一人になったら終了となる。
- ◎最後まで残った人の気持ちと、早くに座ってしまった人の気持ちを聞くことで、相互理解を深める。
- 座った人が復帰したくなったら、手を挙げて助けを呼び、誰かにタッチしてもらったら復活できるルールを追加する。
- 2人同時にタッチした時にどうすべきかを必要に応じて、みんなで話して決定する。

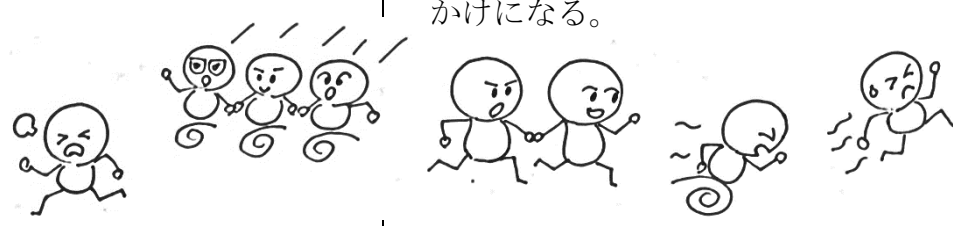



活動名	ふたり鬼	活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)
ねらい (例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> 勝敗にこだわらずに楽しむ。 <input type="checkbox"/> 自分の殻を破って一步踏み出す。	① 2人組を作り、それぞれの組で合い言葉を決める。 ② 合い言葉を叫ぶ合い言葉ゾーンを決める。 ③ 2人で鬼役と逃げる役に分かれ、スタートの合図で2人だけの鬼ごっこをする。 ④ タッチされたら合い言葉ゾーンに行き、ペアで決めた合い言葉を叫んでから、鬼役として追いかける。 ⑤ 逃げる人は、他のペアの中に紛れ込んだりして、工夫しながら逃げる。 ⑥ 終わりの合図で終了となる。 ● 本気で走ると他のペアと衝突する危険が高まるため、広さを限定した上で、歩く速さで動き回る。
人数	何人でも	
対象	だれでも	
時間	10分程度	
場所	体育館など	
道具		

活動名	宇宙人鬼	活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)
ねらい (例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> 勝敗にこだわらずに楽しむ。 <input type="checkbox"/> 自分の殻を破って一步踏み出す。	① 頭星人、お腹星人、お尻星人の3グループに分ける。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 頭星人は片手で頭を押さえる。</li> <li>・ お腹星人は片手でお腹を押さえる。</li> <li>・ お尻星人は片手で尻を押さえる。</li> </ul> ② スタートの合図で、片手は頭・お腹・お尻を押さえたまま、もう片方の手で、他のグループをタッチしに行く。 ③ タッチされたら、その仲間になる (押さえる場所を変える)。 ④ お互いに勢力を拡大していき、全員を仲間にするか、終わりの合図で最も多いグループの勝ちとなる。 ● タッチされた時に何星人になるかわからなくなる場合があるので、タッチと同時に「頭」、「お腹」、「お尻」と叫ぶようにするとよい。
人数	10人以上	
対象	だれでも	
時間	10分程度	
場所	体育館など	
道具		

活動名	生態系	活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)
ねらい (例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> 周囲の状況を観察して、できることを考える。	①「最初はグー、ジャンケンポン！」で出した手を挙げたままで鬼ごっこをする。 ②じゃんけんの勝ち負けの関係で、「追いかける、逃げる」の関係が決まる。 ③相手にタッチされたら、その場にしゃがんで動けなくなる。 ④どこかを全滅させると関係が一方的になってしまうので、別のグループの人を「よいしょ」と立たせて、復活させることができる。 ⑤終わりの合図で終了となる。 <input type="checkbox"/> タッチされたら相手のグループになるというルールで行うと別の要素の活動になる。 <input type="checkbox"/> 数十秒ごとにじゃんけんをやり直し、タッチされた人は範囲外に出る。 ●安全確保のため、必要に応じて行動範囲を決めたり、歩く速さに設定したりする。
人数	10人以上	
対象	だれでも	
時間	10分程度	
場所	体育館など	
道具		

活動名	大車輪鬼	活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)
ねらい (例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。	①鬼を一人決め、他の人は4～5人ぐらいの列になって中心を向いて放射状に並んで座る。 ②鬼はその周りをぐるぐる回り、好きな列を選んでその最後尾の人の肩をトントンとダブルクリックしたら、周りを一周する。 ③肩をタッチされた人とその列の人は鬼の走る方向と反対方向へ一周する。 ④鬼も肩をタッチされた列の人も、それぞれ一周して元の列のあった場所に、戻ってきた順に座る。 ⑤最後になった人が鬼になって繰り返す。 ●鬼が一周する時に、他の人とぶつからないように十分注意する。
人数	10人以上	
対象	だれでも	
時間	10分程度	
場所	体育館など	
道具		

活動名	手つなぎ鬼	活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)
ねらい (例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 合意形成の仕方について考える。	<p>①鬼を数人決めて、他の人は逃げる。</p> <p>②スタートの合図で、鬼が追いかけて、タッチしたらその人と手をつないだ状態で追いかける。</p> <p>③タッチするたびに手をつなぐ人数が増えるが、4人になったら2人ずつに分かれて追いかける。</p> <p>④全員が鬼になったら終了となる。</p> <p>◎手をつないで追いかけるとき、うまくいったことやうまくいかなかったことについて共有することで、少人数での合意形成について考えるきっかけになる。</p> <p>◎逃げる人を追い詰めるために、他の鬼とどのように意思疎通を図ったかを共有することで、コミュニケーションの取り方について考えるきっかけになる。</p>
人数	10人以上	
対象	だれでも	
時間	10分程度	
場所	体育館など	
道具		

活動名	玉つき鬼	活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)
ねらい (例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 周囲の状況を観察して、動きを考える。	<p>①鬼役と子役を一人ずつ決め、他の人は2人組で腕を組んだ状態からスタートする。</p> <p>②子役は捕まりそうになったら、近くの腕組みペアに「ガッチャン」と言いながら連結する。</p> <p>③連結されたペアの反対側の人新しい子役になって逃げる。</p> <p>④鬼にタッチされたら、鬼役と子役は役割を交代する。</p> <p>□活動中の様子を振り返って、より楽しめるように鬼役と子役の人数をみんなで考える。</p>
人数	10人以上	
対象	だれでも	
時間	10分程度	
場所	体育館など	
道具		

活動名	木の中のリス	活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)
ねらい (例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> お互いに助け合うことについて考える。	①鬼を一人決める。 ②他の人は3人組になり、2人が向かい合って手をつなぐ木の家役、一人がその間に入るリス役となる。 ③鬼は、いたずらで「地震だ」、「火事だ」、「嵐だ」のどれかを叫ぶ。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・地震：リス役だけが動いて、新しい家に移動する。</li> <li>・火事：木の家役だけが動いて、新しいリスの周りに移動する。</li> <li>・嵐：みんなばらばらに動き、また新しい3人組を作って、木の家役とリス役を決める。</li> </ul> ④3人組に入れなかった人が鬼となり、次のいたずらを叫ぶ。 ◎誰が誰と組を作る傾向があるか、一人になりがちな人はいないか、活動中の様子に注意する。
人数	10人以上	
対象	だれでも	
時間	10分程度	
場所	体育館など	
道具		

