



ひとりから
はじめる
子ども会

はじめに

お寺に子どもたちの笑い声が少なくなってしまった昨今、「子ども会をはじめたいけれど、やり方がわからない」という声が青少幼年センター準備室に多く寄せられています。そんな声を受けてこのゲーム集は作られました。

このゲーム集は現在、絶版となっている『寺院子ども会のためのハンドブック ゲーム集1』（東海連区児童教化連盟発行）を参考に作成しました。

子どもたちの前で、上手にゲームの進行ができる必要はありません。子どもと一緒に楽しくすることにより、自然に子どもの集う場としての「子ども会」が創られていくことでしょう。

そして、たったひとりでも「お寺って楽しい」と感じ、阿弥陀さまのもとに集い、子どもたちに笑顔が生まれることを願っています。

真宗大谷派青少幼年センター

子ども会でのゲーム

お寺の子ども会において、おつとめの練習やご法話はもちろん大切ですが、すぐに子どもたちが集中することは難しいかもしれません。

ゲームには、緊張をほぐし、互いの距離を近づける効果があります。子ども会のプログラムにゲームを取り入れることで、あなたと子どもの距離をグッと縮めて下さい。きっと、あなたのことばに耳を傾けてくれることでしょう。

安全について

起こりうるケガを事前に考え、危険回避に配慮して下さい。激しい動作を伴うゲームでは、興奮して接触しケガをする事があります。行き過ぎには注意を促し、安全に楽しく遊ぶことを心がけて下さい。

カードの見方

ゲームを「司会」「全体」「対抗」の3種類に分けてあります。「司会」は、司会が主導するもの。「全体」は特に司会は必要なくひとつのゲームを皆で行うもの。「対抗」は最低1対1からのグループに分かれて行うものです。

次にゲームに関する情報を「対象」「用具」「人数」「形態」の項目ごとに掲載しています。それぞれの詳細は次の通りです。

対象 「幼児～」「低学年～」「高学年～」に分類しました。難易度による遊べる年齢の目安です。異年齢の子どもが一緒の場合は、最年少に合わせて選ぶとよいでしょう。

用具 ゲームに必要なもの。他のものでアレンジしてもおもしろいでしょう。

人数 最低限必要な人数の目安です。「1人～」は参加者が1人でも行えるゲームです。

形態 ゲームをする時の、人の並び方です。「自由」「円」「列」「組」と、4つに分類してあります。ゲームを行う順番を考えると、最初は「自由」から、お話の前は「円」や「列」など、前後のゲームやプログラムの流れに応じて選ぶとよいでしょう。

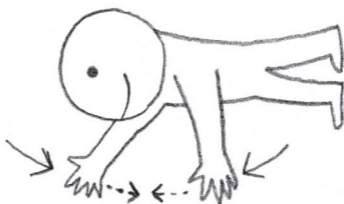
また「方法」はゲームを行う手順、「※」印はポイントや応用です。

使用する際は、行うゲームをリングからあらかじめ抜き出しておくといよいでしょう。

1	ハンカチが落ちるまで	司会
対象	低学年～	人数 1人～
用具	ハンカチ	形態 自由
<p>方法 司会がハンカチを上にはり投げ、受け取るまでの間、拍手をする。</p> <p>ハンカチを投げるマネをしたり、落ちてくるハンカチを素早く取ったりして、間違いを誘い、拍手をしてしまうようにするとおもしろくなる。</p> <p>※ ティッシュペーパーのようなフワフワと落ちる物でも代用できる。</p> <p>※ 導入や、拍手でゲストを迎える前に用いると、効果的。</p>		



2	交差拍手	司会
対象 幼児～ 用具	人数 1人～ 形態 自由	
<p>方法 司会の手の動きに合わせて拍手するゲーム。</p> <p>司会は体を横に向け両手を伸ばし、みんなから見えるように立つ。司会の手の平が重なった時に1回、拍手をする。</p> <p>何度か繰り返す。</p> <p>※ 3・3・7拍子のリズムに合わせるなどのテンポのアレンジや、交差寸前で手を止め、フェイントをかけるなどするとおもしろい。</p> <p>※ 導入や、拍手でゲストを迎える前に用いると、効果的。</p>		



3

手をたたきましょう

司会

対象 低学年～
用具

人数 1人～
形態 自由

方法 司会の指示で手たたきをするゲーム。

「私と同じように手をたたいて下さい」と言って手をたたく。たたくの急にやめても続けてたたいている者もいる。手をたたいたり、やめたりを繰り返し行う。

3とか5などの数を言って、その数だけ手をたたいてもらったり、タコやイカの足の数など、色々な数を言ってもおもしろい。また、3・3・7拍子などのリズムに乗せている時に、急にやめるのもよい。

- ※ 司会は動作を大きくする。
- ※ 司会は参加者全員をよく見て、司会に注目するように行うこと。
- ※ 導入や、拍手でゲストを迎える前に用いると、効果的。



4

目と口のたいそう

司会

対象 幼児～
用具

人数 1人～
形態 自由

方法 司会の指示にしたがって顔を動かすゲーム。司会は大げさに。

「まっすぐ前を見て、口もまっすぐにしてください」

「口はそのままで、目を横に向けてください・・・ こわいにらみ顔ですね」

「目はそのままにして、口を開けましょう・・・ あら～」

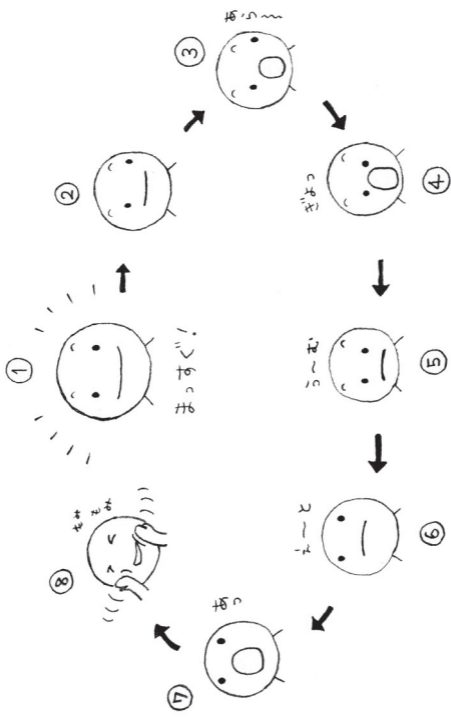
「口を開けたまま、目を下に向けてください・・・ ギョッ！」

「目はそのままにして、口を閉じましょう。・・・ う～む」

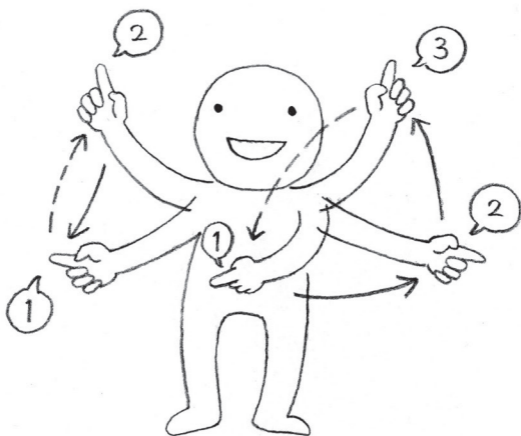
「口はそのままで、目を上に向けてください・・・ え～っと？」

「目を上に向けたまま、口を開けてください・・・ あっ！」

「これでおしまい。顔をマッサージしましょう」

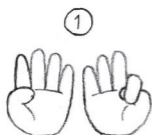
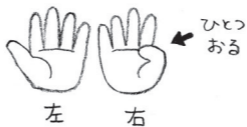


5	2拍子 3拍子	司会
対象 高学年～ 用具	人数 1人～ 形態 自由	
<p>方法 「もしもしかめよ」など、誰でも知っている歌に合わせて、指揮をとるゲーム。</p> <p>右手は上下に2拍子を、左手は3角形をえがき3拍子をとる。</p> <p>歌が終わるまで間違わないように行い、これができるようになったら、逆に、右手で3拍子を、左手で2拍子をとる。</p> <p>※ 両手が上でそろった時に、左右の拍子を入れ替えるとおもしろい。</p>		



6	指折り数えて	司会
対象 低学年～ 用具	人数 1人～ 形態 自由	
<p>方法 右手の親指を折って4の状態にする。 その状態から両手の指を順に折っていくと、 右手の指は左手の指より1本ずつ先行して 折っていくこととなり、10の時には右手 は親指を1本折った状態になる。左手はひ ろげた状態にならない。 数を数えながらだんだん早くしていく。</p> <p>※ 代表を前に出してスピードを競うことで さらに盛り上げることもできる。</p>		

スタート!



7	数ジャンケン	司会
対象 低学年～ 用具	人数 1人～ 形態 自由	
<p>方法 司会は、「ジャンケンポン」で0～5の数を指で示し、みんなも指で0～5の数を出す。その出した数が司会の示した数と同じならば、その人は勝ちとなる。</p> <p>はじめは全員立って、負けた人から座る。最後まで残った人に拍手。</p> <p>※ 両手を使って0～10にすると難しくなるがおもしろさも増してくる。</p> <p>※ となりの人とペアになり、2人とも右手を出す。司会は両手を使う。ジャンケンポンで0～5の数を出し、2人の出した数をプラスした数と、司会が出した数が合えば勝ちとなる。</p>		

おなじ数なら
勝ちー。

2と2
で
4!

勝ちー!

4と0で
4!

3と5で
8...
ザンネーン

8

後出しジャンケン

司会

対象 幼児～
用具

人数 1人～
形態 自由

方法 ジャンケンと同じグー、チョキ、パーを使う。

かけ声は「ジャンケン ポン、ポン」

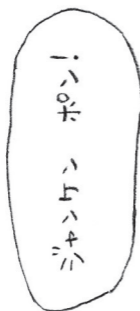
司会がはじめのポンで手を出し、2回目のポンで子どもたちが出す。後から出す子どもは司会に勝つ手を出せば勝ち。

なれてきたら、あいこになるモノを出してもらう。

さらになれてきたら、負けるモノを出してもらう。

※ 負けた人は座っていった後出しチャンピオンを決める。

※ 普通は勝とうとするから負けるモノを出すのが一番難しいので、そのことをお話しするのもおもしろい。



9

ジャンケン チャンピオン

司会

対象 低学年～
用具

人数 5人～
形態 自由

方法 全員が立ち、司会を相手にするジャンケン。

司会に負けた人は座る。

勝った人と引き分け（あいこ）になった人は続けてジャンケンをする。

最後まで勝ち残った人がチャンピオンになる。

※ 司会に5回勝った人から座っていく方法もおもしろい。

※ 立ったり座ったりしにくい、せまい部屋やバスの中では、タオルなどでハチマキをして、負けた人から取っていくのもよい。

※ 人数が多い場合は「勝った人」だけのこり、あいこも負けとする方法もある。



10	茶々つぼ	司会
対象 幼児～ 用具	人数 1人～ 形態 自由	
<p>方法 左手をにぎり、下の言葉に合わせて右手を数字のように動かす。</p> <p>茶々つぼ茶つぼ 茶つぼにゃふたがない 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 そ こをとって ふ たに しょ 3 4 1 2 3 4 1</p> <p>1) 左手をにぎり、右の手の平を左手の上にあてる。 2) 右の手の平を左手の下にあてる。 3) 右手をにぎり、左の手の平を右手の上にあてる。 4) 左の手の平を右手の下にあてる。 最後は1) になり、茶つぼにふたをしたようになる。</p>		

きほん



1



2



3



4



11

あたま かた ひざ ポン

司会

対象 幼児～
用具

人数 1人～
形態 自由

方法 「ロンドン橋」のメロディーで

♪ あたま かた ひざ ポン

ひざ ポン ひざ ポン

あたま かた ひざ ポン

めー みみー はなー くちー♪

歌に合わせて、その部分をさわり、ポンで手をたたく。

歌が終わったら「はい！！」と挙手する。

※スピードアップ

普通のテンポから徐々にテンポを上げていく。

例) 「歩く早さ」「走る早さ」「電車」「新幹線」「光」など

※無言バージョン

なれてきたら口パクで取り組む。

みんなで静かに協調することができる。

／ かまえて！ ／



あったま



かた



ひざ ほん



め～



みめ～



はな～



くち～

／ はい！ ／



12

ドングリころころ

司会

対象 幼児～
用具

人数 1人～
形態 自由

方法 歌にあわせて手を動かすゲーム。

♪ ドン グリ ころ ころ ドン ブリ こ (休)
1 2 3 4 1 2 3 4

おい けに はまって さあ たい へん (休)
1 2 3 4 1 2 3 4

- 1) 右手をにぎり、右の肘を左の手の平に打ち付ける
- 2) にぎった右手を左のひらに打ち付ける
- 3) 左手をにぎり、左の肘を右の手の平に打ち付ける
- 4) にぎった左手を右のひらに打ち付ける

※ なれてきたらスピードをアップする。

※ 2人組になって向かい合い、握り拳を打つとき、相手の手の平へ打ち付ける。

※ 円になり、握り拳を打つ時に、となりの人の手のひらに打ち付ける。

ひとりて”



ふたりて”



13	はな はな	司会
対象 幼児～ 用具	人数 1人～ 形態 自由	
<p>方法 まず自分の鼻に指をおき「はな、はな、はな、……はな、頭」と言って頭に指をもっていく。司会の言った所へ指をもって行かなければならない。耳、目、口、おでこ、おなか、へソ、背中、足、肩、などいろいろな所を言う。なれてきたら、「頭」と言って足に指をもっていくとつられて足に指をもっていくものがあるが、みんなは司会の言った頭へ指をもっていかなければならない。</p> <p>※ 全員に立ってもらい、間違えた人から順に座っていくとか、反対に立ってもらうのもよい。</p> <p>※ 動作はできるだけ大きくすること。参加者は目を閉じたり、よそ見をしたりしないで、司会をしっかりと見ていなければならないことを徹底しておく。</p>		

はな、はな...

あたまっ!



14	おちた おちた	司会
対象 幼児～ 用具	人数 1人～ 形態 自由	
<p>方法 始めに言葉と動作を決める。</p> <p>リンゴ：両手を前に出して受け取る動作 カミナリ：両手でヘソを守る動作 ゲンコツ：両手で頭をおさえる動作</p> <p>全員に立ってもらい、間違えた人から順に座ってもらう。</p> <p>司会が「おーちた、おちた」と言う。それに続いて、みんなが「なーにがおちた」と言う。司会が「リンゴ」と言ったら、みんなは、すかさずリンゴを受け取る動作をしなければならない。なれてきたら、司会は「リンゴ」と言ってヘソをおさえたりして、違う動作をするとつられて間違える。</p> <p>※ 雨：傘をさす動作。ボタモチ：落ちてくるのをアーンと口でとる動作など、色々な動作を付け加えてもおもしろい。</p>		



15	反対遊び	司会
対象 幼児～ 用具	人数 1人～ 形態 自由	
<p>方法 司会の言ったことと反対の動作をするゲーム。</p> <p>例 「左手を上げる」と言ったら右手を上げる。 「両手を上に上げて」と言ったら両手を下げる。間違えた人は抜けていく。</p>		

左手も
あける!



左 \longleftrightarrow 右

右手だ!



16	船長さんの命令	司会
対象 低学年～ 用具	人数 1人～ 形態 自由	

方法 司会は「船の上では規律を守らないと船が沈んでしまいます。今日は私が船長さんです。船長の命令を必ず聞いて下さい。『船長さんの命令！右手を上げて！』と言ったら右手をしっかりと上げて下さい。ただし、『船長さんの命令』と言わずに『右手を上げて』と言っても、手を上げてはいけません」など前置きをして始める。

全員に立ってもらい、間違えた人から座ってもらう。ゲームを理解するまで数回練習をするとい。

※ なれてきたら、間違いを誘うよう「上げた手を下ろして下さい」と言って司会が手を下ろしたり、手を振っている時に突然「ストップ！」と言ったりする。また「これでゲームを終わります。最後まで残ったひと手を上げて！」と言って最後まで間違いを誘うなど工夫する。



船長さんの
命令ー！
右手を上げて！



右手下げてー！



命令じゃないね

17	ナンバーコール	司会
対象 用具	低学年～	人数 5人～ 形態 自由
<p>方法 司会が手をたたき、たたいた数の人数で手とつないで輪になり、その場に座る</p> <p>※ 手をたたく代わりに笛や鈴でもよい。</p> <p>※ グループ分けに使うとよい。</p>		



4回

たたいたら...



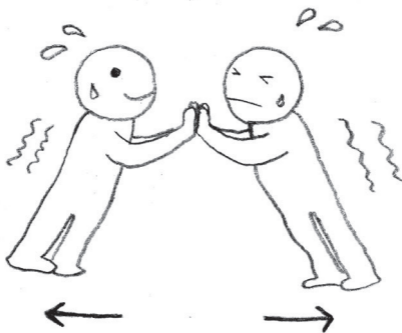
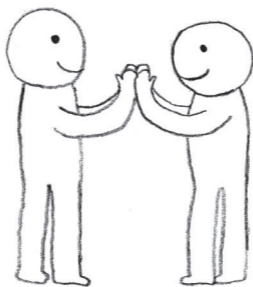
4人

4人

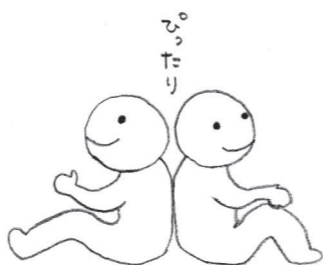
18	1分間ゲーム	司会
対象 低学年～ 用具 時計	人数 1人～ 形態 自由	
<p>方法 心で秒数を数えるゲーム。全員に目を閉じてもらう。合図をした時から1分間たったと思う人から静かに手を上げる。1分10秒たったら「はい、1分10秒たちました」と時間を切る。</p> <p>※ 1分ちょうどで手を上げた人を発表する。一番早くに手を上げた人のタイムや、一番最後に手を上げた人のタイムを発表してもよい。その場合、タイムだけを発表し、名前は発表をしない。</p> <p>※ 全員に立ってもらい、1分たったと思う人から静かに座ってもらうのもよい。お話しなどの前に行うと、心をおちつかせ、静かになりやすい。</p> <p>※ 同じ1分でも静かにしている時と、楽しく遊んでいる時とで感じる長さが違うことを知らせ、お話をするのもよい。</p>		



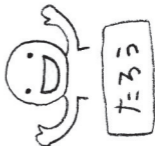
19	つつぱり棒	司会
対象 用具	低学年～	人数 2人～ 形態 組
<p>方法 2人で向き合い、両手の平を合わせて立つ。2人で呼吸を合わせて、徐々に後ろへ下がる。どこまで2人の足の距離を拡げることができるかを競う。</p> <p>※ 顔を地面にぶついたり、手首、足首の捻挫などケガに注意すること。</p>		



20	背中で立ってみよう	司会
対象 低学年～ 用具	人数 2人～ 形態 組	
<p>方法 2人または3人以上で組を作り、お互い背中を合わせ、体育座り（三角座り）になる。</p> <p>司会の合図で、手を使わずに呼吸を合わせて立ち上る。</p> <p>グループの呼吸が合わないとうまく立ち上がれない。</p>		



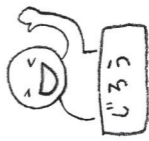
21	積み木 自己紹介	司会
対象 低学年～ 用具	人数 3人～ 形態 円	
<p data-bbox="70 521 612 569">方法 名前を覚えるゲーム。</p> <p data-bbox="111 587 964 1094">円になり、最初の人「バナナの好きな太郎です」と言う。次の人「バナナの好きな太郎さんのとなりの、スイカの好きな花子です」と言い、次の人は、「バナナの好きな太郎さんのとなりの、スイカの好きな花子さんのとなりの、イチゴの好きな次郎です」と、どんどん好きなものと名前を重ねて言うていく。</p> <p data-bbox="70 1184 964 1560">※ 初めて参加する子どもがいる時に使うとよいゲーム。「好きな食べ物」のかわりに「得意なこと」などにアレンジすることもできる。また、年齢によっては重ねて言うていくことが難しいので、となりの人だけにするなどアレンジが必要。</p>		



バナナのすきな
たろうです



バナナのすきな
たろうさんの
すいカのすきな
はなこです



バナナのすきな
たろうさんの
となりの、
すいカのすきな
はなこさんの
となりの、
いちごのすきな
じろうです！

22

チック タック ボーン

司会

対象 低学年～
用具

人数 5人～
形態 円

方法 合い言葉「チック」「タック」に言葉「ボーン」をたしていくゲーム。

円になって座り、時計回りに「チック」「タック」「チック」…と言ってまわしていく。ボーンの数覚え、自分の番に応じた言葉を叫ぶ。

(↓ 1人1言 チックで1人 タックで1人 ボーンで1人) ※以下、5人の場合

チック・タック・チック・タック・ボーン↓
① ② ③ ④ ⑤

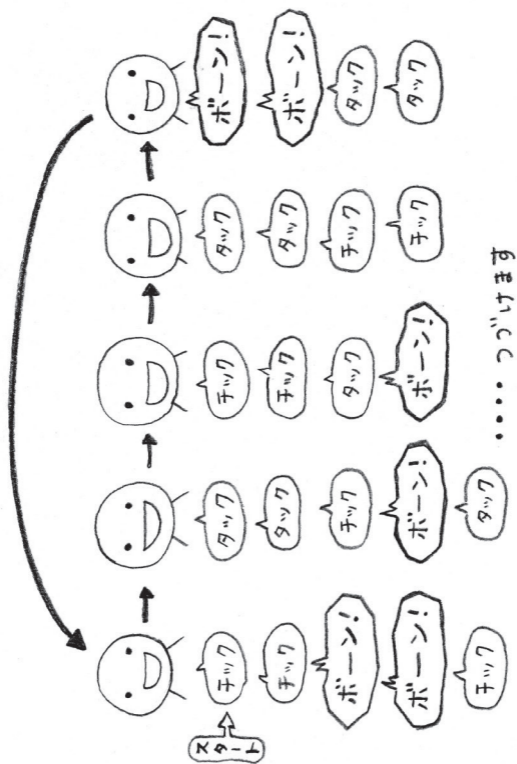
チック・タック・チック・タック・ボーン・ボーン↓
① ② ③ ④ ⑤ ①

チック・タック・チック・タック・ボーン・ボーン・ボーン
② ③ ④ ⑤ ① ② ③

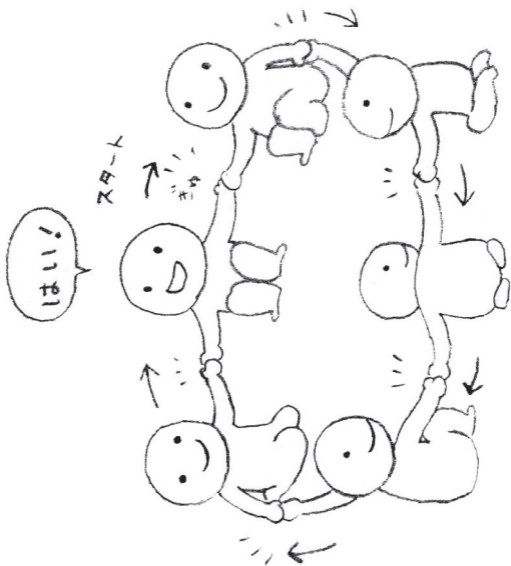
チック・タック・チック・タック・ボーン・ボーン・ボーン・ボーン
④ ⑤ ① ② ③ ④ ⑤ ①

…どこまで続けられるかチャレンジ…

※ ボーンの数覚えておくこと。



23	発電所	司会
対象 低学年～ 用具 時計	人数 10人～ 形態 円	
<p>方法 円になって座り、となりの人と手をつなぐ。発電所役を決め、発電所が左右どちらか片方の手をにぎったら、にぎられた人はとなりの人の手をにぎり、次々と伝え、発電所まで戻ったら「はい」と答える。司会は時間を計り、時間を発表する。</p> <p>続けて行う時は、目標タイムを決めるとよい。</p> <p>※ 人数が多い場合、円を2つ以上に分けて対抗戦にするのもおもしろい。</p>		



24

キャッチ

司会

対象 低学年～
用具

人数 3人～
形態 円

方法 輪になって座る。左手は軽くにぎったグーの形で穴を上に向け、右手は人差し指をたて、右手の人差し指を右隣の人のグーの中に上から入れる。

司会のかけ声「キャー、キャー、…、キャッチ」の「キャッチ」に合わせて、左手はにぎってとなりの人の指を捕まえ、右手は握られないように指を抜いて逃げる。

※ なれてきたら「キャンプ」「キャップ」「キャッチャー」などフェイントを入れるとおもしろい。

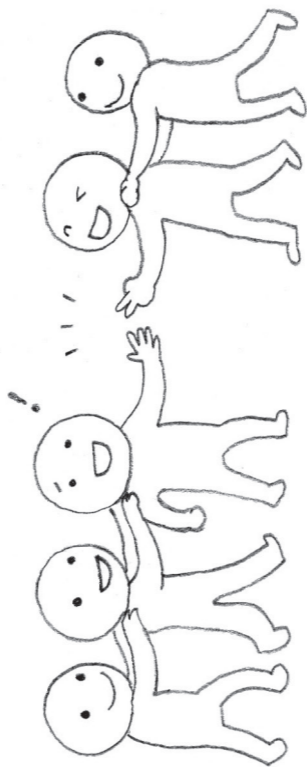
※ このゲームは「たこつぼ」「鳥とえさ箱」など、色々な呼び名がある。



25	新聞ジャンケン	全体
対象 低学年～ 用具 新聞紙	人数 4人～ 形態 自由	
<p>方法 2～3人ずつのグループになり、1グループで1枚の広げた新聞紙の上に乗る。</p> <p>司会とグループの1人でジャンケンをして、負けたグループは新聞紙を半分に折り、その上に乗る。さらにジャンケンをして、どんどん新聞紙が小さくなっていき、乗れなくなったグループが負け。最後まで乗っていたグループの勝ち。</p> <p>※ おんぶをしたり、肩車をしたりするなどグループで工夫をするとおもしろい。</p>		



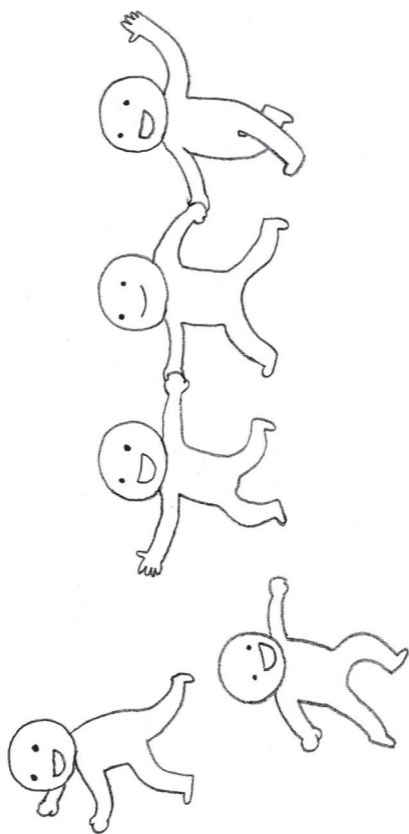
26	ジャンケン列車	全体
対象 低学年～ 用具	人数 10人～ 形態 自由	
<p>方法 開始の合図と同時に相手を見つけてジャンケンをする。負けた人は勝った人の後ろに連結する。勝った人同士で次々とジャンケンをし、車両がどんどん長くなる。最後に長くなった2つの列車同士でジャンケンをして、1列の列車ができあがる。</p> <p>※ 1列の列車になったあと、先頭と最後尾を連結させると円を作ることができる。</p>		



27	しっぽとり	全体
対象 低学年～ 用具 新聞紙	人数 10人～ 形態 自由	
<p>方法 細く切った新聞紙を後ろにつけ、しっぽにする。それをみんなでとりあう。 しっぽを取られた人は抜ける。 何本しっぽを取ったか競い合う。</p> <p>※ チーム戦にしてもおもしろい。 ※ しっぽは、ハンカチなどでもよい。</p>		



28	手つなぎオニ	全体
対象 低学年～ 用具	人数 10人～ 形態 自由	
<p>方法 オニを1人決める。オニごっこと同じ要領でみんなを追いかける。</p> <p>オニにタッチされた人は、オニと手をつなぎ、みんなを追いかける。さらに捕まえたら1列に手をつなぎ、みんなを追いかける。そうやって、どんどんオニの列が長くなっていく。</p> <p>オニは、つないだ手を離さない。</p> <p>※ 人数に応じて最初のオニの数を増やしてもよい。また、オニの数が8人をこえたら半分に分かれて、オニが2グループになるのもよい。</p> <p>※ 広い場所でゲームをする場合は活動範囲を定めておくとよい。</p>		



29	ジャンケン肩たたき	全体
対象 用具	低学年～	人数 2人～ 形態 自由
<p>方法 近くの人とジャンケンをする。負けた人は勝った人の肩たたきをする。肩たたきが終わったら、また別な人とジャンケンをする。</p> <p>※ はじめに肩たたきをする回数を決めておく。</p> <p>※ 徐々に肩たたきをする回数を増やしたり、たたく場所を注文できるようにする。</p>		

じゃんけん
ぽーん



30	ステレオゲーム	全体
対象 低学年～ 用具 黒板	人数 5人～ 形態 組	
<p>方法 代表を1人決め、代表以外の人を2グループに分け、代表に向かって左右に分かれる。代表にわからないよう黒板などに「たこ・やき」と書き「せーの」で右グループは「たこ」、左グループは「やき」と同時に大きな声で叫んでもらい、代表に2つの言葉を足して何を言ったか当てるゲーム。</p> <p>※ なかなか当たらない時などは「今度は小さな声で」と声に強弱をつけるのも楽しい。</p> <p>※ 「マ・マ」の様に同じ言葉になるのも楽しい。また、人数が多い場合や、なれてきたら「しょう」「ぼう」「しゃ」など、3つくらいの言葉を同時に叫んでもよい。</p> <p>※ 人数が多い場合、チームを2つに分け、叫ぶチームと当てるチームに分け、対抗戦にすることもできる。</p>		

せーのっ、

たこ!

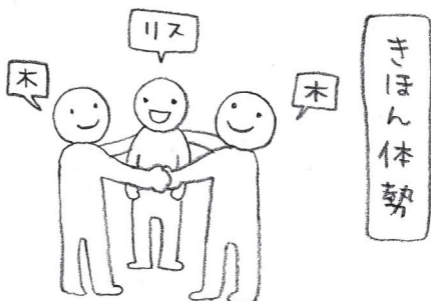
やき!

?

(お題)

たこ・やき

31	木とリス	全体
対象 低学年～ 用具	人数 9人～ 形態 組	
<p>方法 3人1組に分かれ、役割を決める。 (木／2名 リス／1名)</p> <p>木は2人で向き合って両手をつなぎ輪を作り、リスはその中に入る。</p> <p>司会のかけ声は「リス」「木」「嵐」の3つ。 「リス」の場合、リスは他の木に移る。 「木」の場合、ほかの木とペアを組み直し、リスの所に行く。 「大嵐」の場合、3人組はみんなバラバラになり、新たな3人ひと組を作る。役は変わっても良い。</p> <p>※ 司会もかけ声の後、みんなの中に入ると、誰か1人あぶれる人ができ、その人が次のかけ声をかけるなどのアレンジができる。</p>		



32	お盆まわし		全体
対象	低学年～	人数	5人～
用具	丸いお盆	形態	円
<p>方法 ゲームを通して名前を覚えることが出来る。</p> <p>オニを決め、オニは円の真ん中に座る。オニは円の中の誰かの名前を言い、お盆を回して離れる。名前を呼ばれた人は、お盆が倒れて止まるまでに取ればセーフとなる。アウトならば、オニを交代する。</p> <p>※ お互いに名前を覚えていない場合は名札が必要。</p>			



33

座布団取り

全体

対象 低学年～
用具 座布団

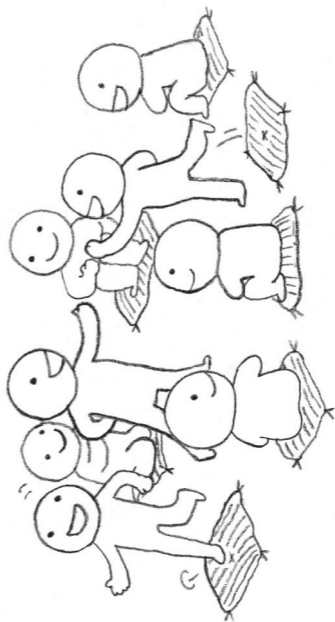
人数 10人～
形態 円

方法 人数より1枚少ない座布団を円形にして置く。オニを決め全員座る。オニは円の真ん中に立ち、みんなの中の共通点を言う。例えば「Tシャツを着ている人」。すると、Tシャツを着ている人だけ、素早く他の座布団へ移る。他の座布団に座れなかった人が次のオニになる。

※ 共通点を「7月生まれの人」など、見た目ではわからないものにしてもおもしろい。

※ ケガに注意。

7月生まれの人ー！



34

ハンカチ落とし

全体

対象 低学年～
用具 ハンカチ

人数 6人～
形態 円

方法 円を作って内向きに座る。オニはハンカチを持って、円の外をグルグル回り、気づかれないように誰かのすぐ後ろにハンカチを落とす。

落とされた人は気がいたらハンカチを拾ってオニを追いかける。オニは空いている所に座り、オニが交代になる。もし、オニが追いつかれたら、もう一度オニになる。

ハンカチを落とされた事を気づかず、オニがひと回りした時には背中をたたき、その人は円の中に入り、次に円に入る人が出るまで閉じ込められる。

※ ケガに注意

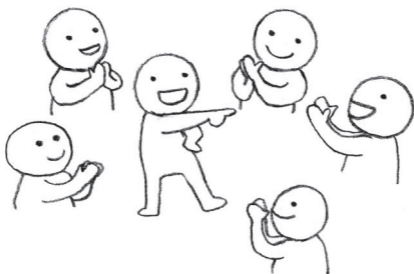


35	コイン送り		全体
対象	低学年～	人数	6人～
用具	コイン	形態	円
<p>方法 オニを1人決め、円の内側に入る。コインを1枚用意する。オニに見えないよう、となりの人に送る。送り終わった人は、最後まで手を開けない。途中、誰かがコインを送らずに、マネだけをする。送られなかった人もコインを受け取り送るマネをする。ひと周りしたら、オニはコインを誰が持っているか当てる。</p> <p>※ 誰がコインを持っているか見破りにくいので、オニに答えるチャンスが3回くらいあるとよい。見破られたら、オニを交代する。</p>			

見えないように
送って...



送るマネをして
とめる



36**リーダーさがし****全体****対象** 低学年～
用具**人数** 6人～
形態 円

方法 オニを1人決めて、みんなの见えない所へ行ってもらう。

円の中からリーダーを決め、リーダーにあわせ、みんなで手をたたき、オニを呼ぶ。

オニが円の中へ入ったら、リーダーはオニに誰がリーダーかわからないように足や肩、頭など、たたく場所を変えていく。みんなもオニに気が付かれないようにリーダーのマネをする。

オニは誰がリーダーなのか当てる。当てられたらリーダーが次のオニになる。リーダーを当てられない時は、もう一度始めからやりなおす。

※ 誰がリーダーなのか見破りにくいので、答えるチャンスが3回ぐらいあるとよい。

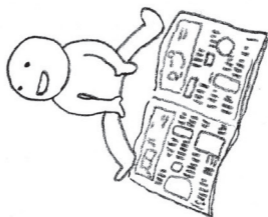
※ リーダーの動作は大きく変化のあるものでないとわかりにくい。



37	人間知恵の輪	全体
対象 低学年～ 用具	人数 10人～ 形態 円	
<p data-bbox="70 516 967 632">方法 オニを1人決めて、みんなの见えない所へ行ってもらう。</p> <p data-bbox="111 650 967 901">みんなは手をつないで輪を作る。手は絶対に離したり持ち替えたりしないこと。つないだ手の下をくぐったり、またいだりして複雑な「知恵の輪」を作る。</p> <p data-bbox="111 919 967 1098">決められた時間で終了し、オニを呼ぶ。オニは、これをほどいていく。オニはできるだけはやく元の輪の状態に戻す。</p> <p data-bbox="70 1188 967 1367">※ 人数が多い場合、グループに分かれて、互いの知恵の輪をほどくなど、対抗戦にしてもおもしろい。</p>		

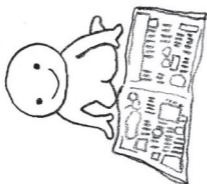
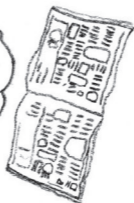


38	新聞かるた	対抗
対象 低学年～ 用具 新聞紙	人数 2人～ 形態 自由	
<p>方法 新聞紙を1枚ずつ配り、好きなページを開いてもらう。</p> <p>開いたページの中から指定した文字を見つける。</p> <p>制限時間を設け、その中で、どれだけたくさん指定した文字を見つけられるか競う。</p> <p>※ 多人数の場合などは、数人のグループに分かれて対抗戦にする。</p> <p>※ 指定した文字が「木」などの場合、その文字が含まれている漢字を探してもおもしろい。</p>		



あー、
ーこい。

あー、こい。



にやまや
27441
木、を

39

長～い 新聞紙

対抗

対象 低学年～
用具 新聞紙

人数 5人～
形態 自由

方法 新聞紙を1人、または2～4人のグループに1枚ずつ配る。「新聞紙を手を使ってちぎります。切れないようにできるだけ長くして下さい。制限時間は2分です」などと説明してスタート。

終わったら長さを比べる。切れてしまった場合は一番長いもので長さを比べる。

※ グループで行う場合、どのように切るかを相談する時間を作る。

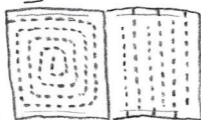
※ 新聞紙は広げた時に狭い方を垂直に切ると簡単にまっすぐ切れる。



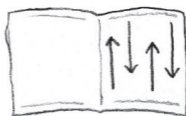
？ セ切れず"に ながく
ちぎるには……？



？
ジグザグに？



ジグザグに？



この方向なら
まっすぐ
ちぎりやすい



40	新聞パズル	対抗
対象 低学年～ 用具 新聞紙	人数 2人～ 形態 組	
<p>方法 2人1組になる。</p> <p>新聞紙を2人で1枚用意する。</p> <p>1人ずつ、1枚の半分を自由な形に破り、6～8枚の断片にする。</p> <p>バラバラになった新聞紙を交換して、元通りに組み合わせる。</p> <p>※ 表裏がハッキリ違う新聞を使うとやさしく、似たものだと難しくなる。</p> <p>※ 人数が多い場合は、グループ対抗にできる。</p> <p>※ 他の新聞を使ったゲームの最後にするとよい。</p>		



交換して...



41	顔(足)ジャンケン	対抗
対象 低学年～ 用具	人数 2人～ 形態 組	
<p>方法 顔でするジャンケン。パーは口を大きく開ける。グーはチューの口。チョキはベロを出す。</p> <p>足ジャンケンの場合は、立った状態で、パーは足を横に開く。グーは足をそろえる。チョキはたてに開くなど。</p> <p>※ 普通のジャンケンとは違うので、ゲームの間のアクセントになる。</p> <p>※ グー、チョキー、パーのポーズをみんな考えて決めるとおもしろい。</p>		

はー



=



=



は
う



=



=



ちよき



=



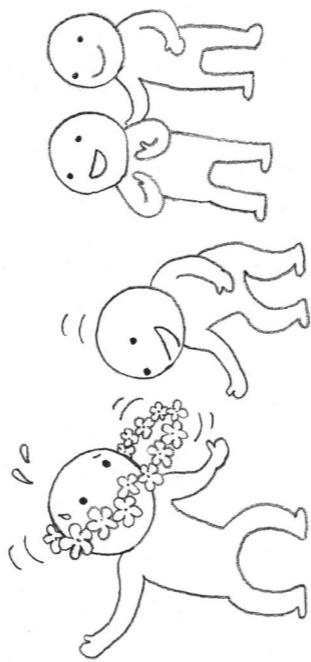
=



42	カニの横ばい	対抗
対象 低学年～ 用具 ボール	人数 4人～ 形態 組	
<p>方法 2人1組で背中合わせになり、互いの背中でボールをはさむ。2人でボールを落とさないようにして、ゴールまで横歩きをする。</p> <p>※ ボールの他に、風船や枕などを用いてもよい。</p>		



43	レイ送り	対抗
対象 低学年～ 用具 レイ	人数 10人～ 形態 列	
<p>方法 列を作り、端の人はレイを首にかける。司会の合図で、手を使わないでレイを首から首へわたしていく。早く最後の人に渡した方が勝ち。</p> <p>※ レイの長さを子どもの体格にあわせ、使いやすい長さにするとよい。</p>		



44	バルーン リレー	対抗
対象 低学年～ 用具 風船	人数 8人～ 形態 列	
<p>方法 列の人数が同数になるように整列する。 両足を開いて立つ。</p> <p>スタートの合図で先頭の方は、風船を頭越しに後ろに送る。次の方は、風船を股下を通して後ろに送る。そのように、風船を頭越し・股下の順番で交互に後ろへ送る。</p> <p>1番後ろの方が、風船をつかまえ、高く上げたらゴール。</p> <p>※ 両足を動かさないと難しい場合は、参加者の様子を見て足を動かしてもよいとするかどうか決める。</p> <p>※ 前後の間隔を広げたり、風船をつかまずにはじいて送るなど、アレンジするとおもしろい。</p>		

あたまごし



またした

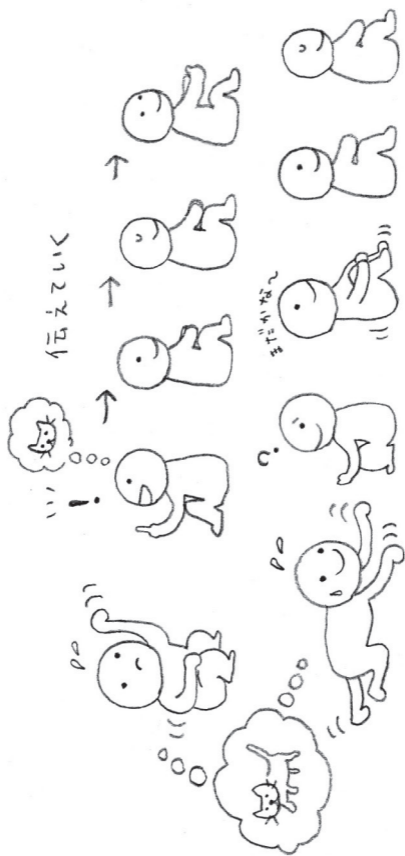


あたまごし...



交互につづけて リレー する

45	伝言ジェスチャー	対抗
対象 低学年～ 用具 紙・筆記具	人数 8人～ 形態 列	
<p>方法 列の人数が同じになるように2チームに分かれ、一直線に後ろを向いて整列する。 先頭の人に、こっそりお題を伝える。 先頭はスタートの合図で次の人の肩をたたいて振り向いてもらい、お題をジェスチャーだけで伝える。その時、声を出してはいけない。 わかったら、次々と後ろの人に伝え、最後の方は、答えをメモ用紙に書き、はい！と叫ぶ。 両チーム終わったら答え合わせをする。 両チームとも当たったら、早く伝言が伝わったチームの勝ち。</p> <p>※ お題は「ネコ」「ロケット」などの単語から「アイスクリームを食べている阿弥陀さま」などの文まで、参加者の様子に応じて工夫する。</p>		



ひとりから^{はじ}始める^こ子ども^{かい}会 ゲーム^{しゅう}集

2009（平成 21）年 9 月 1 日 第 1 刷発行

2020（令和 2）年 3 月 28 日 第 2 刷発行

発 行 真宗大谷派青少幼年センター

〒600-8164 京都市下京区諏訪町通六条下る
上柳町199

TEL 075-354-3440

FAX 075-371-6171

製 本（有）寶印刷工業所
