

## 5. 子ども会でのゲーム

子ども会でのゲームは楽しいプログラムのひとつです。それだけでなく、その場を楽しく盛り上げるほかに、状況や参加者にあわせて、どんなゲームを選んで行なうかによって、子どもたちの協調性やリーダーシップを育むことができる大切なプログラムでもあります。

### 準備は？ (育成者が確認すること)

- ・ 時期 年度始めか、年度の途中かにより、子どもたちの状況も違う。(ゲームの内容にも関連することもある)
- ・ 場所 参加者に見合った場所を選ぶ(行きやすさ、広さ等)  
屋内か屋外か(特に屋外の場合は雨天時のプログラムも準備する)  
危険なもの、壊れやすいもの等の確認(場合により、事前のKYTを入れる)
- ・ 参加者 人数、学年の範囲、育成者の参加の有無
- ・ 計画 当日のプログラムの流れの確認(集合、解散も含め、ゲームリーダーにも確認する)  
ゲームリーダーの確定、ゲームの事前確認(特に子ども会リーダーや育成会の世話役がおこなう場合)  
ゲームの内容にムリがないか確認する(参加者、場所に見合っているか)  
持ち物、服装の連絡を忘れずに(暑い時期は飲み物も)

### やってみよう！

- ・ はじめに タイムキーパーを一人置く(プログラムの流れ等を管理する)ー当日の司会(進行役)でもOK
- ・ 集合 整列は、その後のゲームの流れに移りやすい形で  
リーダーは自己紹介(アピール!)を行う(短時間でピリッと)
- ・ 開始 ゲームリーダーは一人(他の人は何かあったときにフォローする気持ちで)  
ルールの説明(口頭だけではなく、モデル等を使うと、よりわかりやすい)  
まずは低学年でもムリなくできるものから始める  
5, 6年生を立てるゲームを入れて、役割意識を持たせる  
担当したゲームは終わるまで責任を持って行う  
声のトーンに気をつける(大きいばかりが良いとはいえない)  
ゲームの内容の配分に気をつける(動的なもの、静的なものを組み合わせて)  
グループ毎の勝敗等がある時は、審判員を適宜おく(トラブルを避けるため)
- ・ 終了 楽しいところで終わること  
子ども会リーダーがゲームリーダーだった時は、盛大な拍手を!  
片付けは、できるだけ皆で行う

### 反省

必ず行いましょう。次回に生かせることを皆で確認しておくこと、次がやりやすくなります。

さあ、楽しくゲームをしてみよう！

～簡単なゲームの一例です～



## ☆リーダーが前に出て すすめるゲーム

### 〈王様じゃんけん〉

リーダーと参加者とでじゃんけんする（あいこは勝ち残るか、負けるかをきめておく）  
最後の1人が残るまで、あるいは何回勝負とかと決めて行う  
手だけではなく足じゃんけんでもOK。この場合はリーダーが何を出したか、はっきり  
言う事

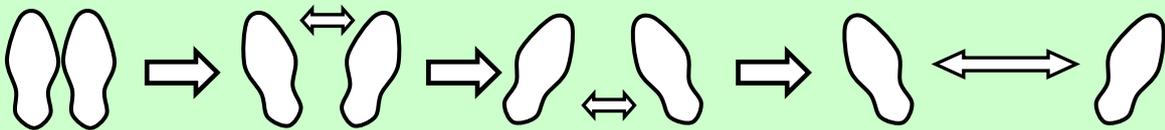
### 〈うすのろ〉

参加者が自由に歩き、リーダーが「止まれ」の合図をし、笛、拍手 e t c で集まる人数だけ音を鳴らす、参加者はなるべく早くその人数のグループになる。  
グループに入れなかった人は“うすのろ”になる。  
※グループ作りのゲームとしても使える

## ☆2人で行うゲーム

### 〈おひらきさん〉

2人で足を揃えて向きあって立つ。じゃんけんをし、負けた方は揃えた両つま先を1回外に開く。  
次に負けたら両かかとを1回外に開く。このように負けたらつま先、かかとと順番に開いていき  
足が開けなくなったり、転んだりしたら負けになる。



※同様の方法でおしゃがみさんもできる

### 〈じゃんけんパン〉

- ① 2人で握手をし、あいている方の手でじゃんけんをする。勝った方は握手をしている相手の手の甲を叩く。負けた方は叩かれないようにじゃんけんをした手で握手をしている自分の手の甲をガードする。
- ② 2人で向き合って互いの両ひざをくっつけて正座する。それぞれの左手を相手の右ひざの上へのせる。互いに右手でじゃんけんをし、勝ったら自分のひざにのっている相手の手を叩く、負けた方は叩かれる前にサッとひっこめる。

## ☆グループでのゲーム

### 〈グループじゃんけん〉

まずグループで何を出すか決める。相手のグループとそれぞれ一列になって向きあい、合図でじゃんけんをして、勝敗を決める。但し、グループの中で1人でも他の人と違うじゃんけんを出したら、出したけんに係わらず、そのグループは負けとなる。

### 〈ネコとネズミ〉

ネコ、ネズミ、それぞれのグループ（1グループは10人前後が適当）に分かれ、真ん中のラインをはさんで向き合う。

審判が「ネコ」あるいは「ネズミ」と言う。

言われたほうのグループは相手のグループを追いかけてつかまえる。

相手のグループは捕まえられないように自分の陣地に逃げる。陣地に逃げ帰る前につかまえられたら、場外に出る。

こうして、審判が何回か「ネコ」あるいは「ネズミ」と言い、ゲームを続ける。

そして、どちらかのグループが全員つかまったらゲームが終わる。

ネ  
コ  
の  
陣  
地

ネコ



ネズミ



審判 ○

ネ  
ズ  
ミ  
の  
陣  
地



### ☆全員で行うゲーム

#### 〈王様じゃんけんPART2〉

グループ毎に縦1列に並び、各グループから代表1名が出て、グループの先頭から5～6m離れた位置に立つ。（違うグループの前に立つこと。この人が王様です。）合図で各グループの先頭から走って王様の前に行き、きちんとお辞儀をしてからじゃんけんをする。勝ったら戻って、次の人にバトンタッチをして、次の人も同様にじゃんけんをする。もし負けた場合は、戻ってきて自分のグループの前に座り「負けました。」と謝ってから、再度王様の前まで走っていき、じゃんけんをする。王様に勝つまで繰り返す。勝ったら、次の人にバトンタッチして、最後の人が王様に勝って戻ってきたら終わりとなる。

\*必ず各グループの人数を揃えること。

\*王様に負け続ける場合もあるので、「じゃんけんは〇〇回まで」と決めても良い。

#### 〈お誕生日ゲーム〉

参加者全員が声を出さずに、誕生の月ごとに集まる。

集まった人の中で間違いはないかを確認する。全員が集まり終わるまでの時間を計ってみるのも良い。

※グループ作りのゲームとしても使える。



#### 〈つながりじゃんけん〉

全員がバラバラに歩きながら、相手を見つけてじゃんけんをする。負けたら勝った人の後ろにつながって歩く。先頭の方は、じゃんけんをする相手を見つけ、じゃんけんをする。負けたら、後ろにつながっている人も一緒に、勝った人の一番最後につながって歩く。

こうしてじゃんけんを繰り返して、全体がー列につながったら終わりになる。