

あそびのししぴ

物語の登場人物で勝負

一寸法師ジャンケン

今回は、「みんなで渡れば じ行動をする楽しさと、その怖くない」ではありませんが、後のちよつとした不安と緊張「みんなでやれば恥ずかしく 感が楽しめます。」
「みんなで盛り上がっていくゲ うまくいったときは安心感
チームの紹介です。チームで同 と達成感。負けて相手チーム

に吸収されたときはちよつとした戸惑いを感じることでしよう。ゲームに没頭した後は、遊びの中で体験して乗り越えた心の感覚を、実社会の不安の克服に役立ててみませんか。



【人数】10—30人

【場所】バレーボールコートなど広い場所

【遊び方】 ①全員で動作の確認をする。『一寸法師』は、左足を一步踏み出して両手で針のやりを持ち、上方を「エイ」と突く。『鬼』は、両手を大きく上に挙げて「ガオー」。『お姫さま』は、右手の甲を左ほおに当てて右肩を前に出し、「アレー」。

②2つのチームに分かれ、コート中央で2人ほど離れて向かい合って立つ。

③チーム内でどの動作をするか事前に話し合い、2つ決める。

④向き合ったまま「セーノ」の合図で、決めた動作をする。勝負は、一寸法師の話と同じ。一寸法師は鬼に強いがお姫さまには弱い。鬼はお姫さまに強く、お姫さまは一寸法師より強い。

⑤負けたチームは、後ろのサイドラインまで逃げる。勝ったチームは負けたチームが逃げ込む前にタッチ。タッチされた人は勝ったチームのメンバーになる。

⑥動作が一緒の場合は次に決めていた動作をする。どちらかのチームが0人になったら終わり。

九州あそびの研究所・中島宏所長
問い合わせは092 (882) 0363