

プログラム名	集団・外あそび	2日目・午前
--------	---------	--------

報告者	りょう 〔所属団体：中央大学 学生有志〕	
-----	-------------------------	--

～ 集団・外あそび ～

集団・外あそびでは「広い場所や体育館などでできるあそび」をテーマに、“おにごっこ”をひとつの柱として技術の交換・共有をおこないました。元気いっぱいなメンバーが集まって、みんなで走って、跳んで、止まって、しゃがんで、楽しく笑いあいましたよ。どんなことをしたのかをご紹介します！

◇メンバー



メンバー数：12人

1年生：2人

2年生：3人

3年生：6人

OBOG：1人

◇流れの確認

まずは、デモンストレーションとして、ササが去年のキャンプでおこなった「ムキムキフルーツ」を紹介してくれました。オニにタッチされたら、“バナナ”“りんご”“ぶどう”のどれかになるゲームです。（「ムキムキフルーツ」の詳細は、こどがく交流キャンプ2010 報告ページにある「集団あそび・手あそび報告」をご覧くださいね♪）

◇情報交換・技術交流

次に、メンバーが知っているあそびを出し合い、実際にあそんでみました。たくさんのゲームを知ってあそんだ後、おにごっこにアレンジを加えて、新しいおにごっこをつくりだしてみましたよ。



さあ、みんなで話し合い

「なに知ってる？」

「これ楽しそうだね！」

「あ、コレやってみたい！！」

出たアイデアであそんでみよう

「ヤバい楽しい！！」

「うちの団体でもできそう！」

「こうしたほうがおもしろいよ～」



◇あそび紹介

▼まほうおに

基本的にはこおりおにと同じです。

ただし、最初に“動物”などのお題を決めます。オニがタッチした瞬間、オニはお題にちなんで「うさぎになれ！」「ぶたになれ！」などその人に魔法をかけます。

タッチされた人はその場に止まり、その動物などにならなくてははいけません。

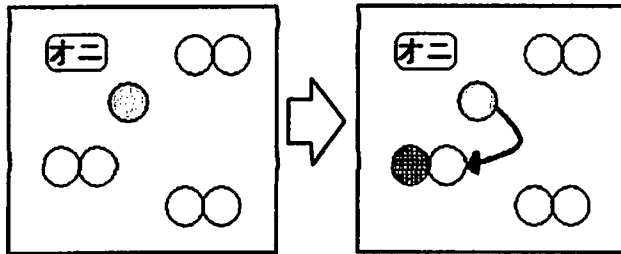
タッチされていない人が魔法にかけられた人にタッチすることで魔法は解け、また自由に動くことができます。

最初にお題を決めずにおこなってもおもしろいです。

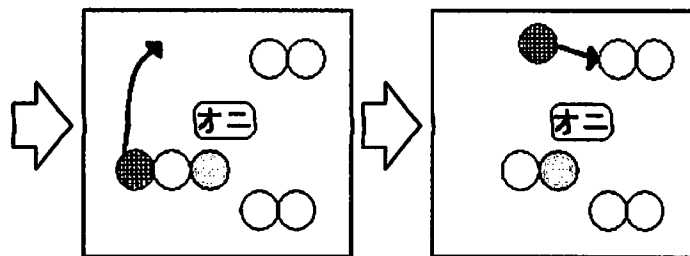
▼くっつきおに

2人ペアを作り、適度に散らばって座ります。

このとき、立っているのは、オニが1人と逃げる人（仮に「灰色さん」）が1人。
オニは「灰色さん」を追いかけて、「灰色さん」はどこかのペアの端に座ります。



すると、今度は「灰色さん」と反対側にいる人（仮に「チェックさん」）が逃げる人です。オニは「チェックさん」を追いかけます。



このとき「チェックさん」は、一番近いペアのところに座ってはいけません！
逃げる人がオニにつかまったら、そのひとがオニになります。
必ずペアになるので、仲良くなるきっかけづくりにもなります。

▼逃走中

テレビでおなじみの、オニが増えていくおにごっこ。

前フリとして、「5人投入するぞ！」などと声をかけると盛り上がるそうです。

オニの服装はスーツにサングラスがベターらしいですが、そうでなくてもOK！

▼うまうし（たいたこ）

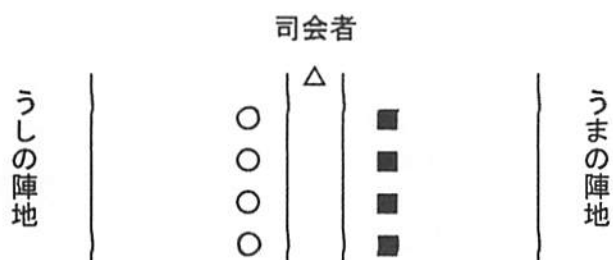
はじめに「うま」チームと「うし」チームに分かれて、自分のチーム側の線に並びます。（「たい」と「たこ」など、様々なバリエーションがあります。）

司会の人「うま！」か「うし！」のどちらかを言います。「うまいぼう！」「うさぎ！」などのひっかけをいれてもおもしろいです。

言われたチームは自分の陣地に逃げ、言われなかったチームは相手を追いかけます。

陣地に戻るまでに敵のチームにタッチされたら、敵チームに移動します。

何回か繰り返して、最後までタッチされなかった人に拍手を送りましょう。



▼しっぽとり

すずらんテープを使用。逃げる人はすずらんテープの「しっぽ」を後ろにつけます。

オニは逃げる人を追いかけて、「しっぽ」をとります。

「しっぽ」をとられた人は、オニになって他の人のしっぽを取りにいきます。

最後まで残った人に拍手を送りましょう。

※これにはさまざまなバージョンがあり、「しっぽ」をとられた人はゲームから離脱してしまう方法、オニを作らずに全員が「しっぽ」をつけて取りあう方法、色違いのすずらんテープを使用した対抗戦などがあります。



白熱するおにごっこ！

「いくぞー！！」

「オニがきたぞー！！」

「にげろー！！」

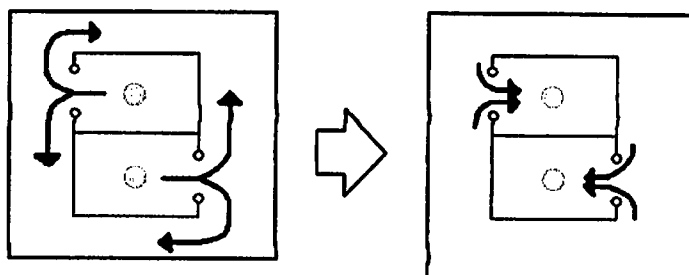
▼Sけん

2つの陣地をつくり、それぞれの陣地の真ん中に「宝物」を置きます。

スタートの合図とともに、相手の陣地にある「宝物」を奪いにいきましょう。ただし、自分の陣地以外はケンケンで移動しなくてははいけません。地面に両足がついたら、自分の陣地に戻って、そこから移動しなしましょう。

自分の陣地にある「宝物」を守る人も必要ですよ。相手の足を地面につかせるように、手で相手を押しましょう。

先に相手の「宝物」をとったチームの勝ちです。



※相手を押すときは、危なくないように手と手で押すようにしましょう。線上を移動する方法や、「島」を作って休憩できるようにする方法などもあります。

▼十字おに

右図のような線を引きます。

オニは灰色の部分に入ることができません。

逃げる人は、時計回りに逃げましょう。

灰色の部分にたどり着く前にオニにタッチされた人は、

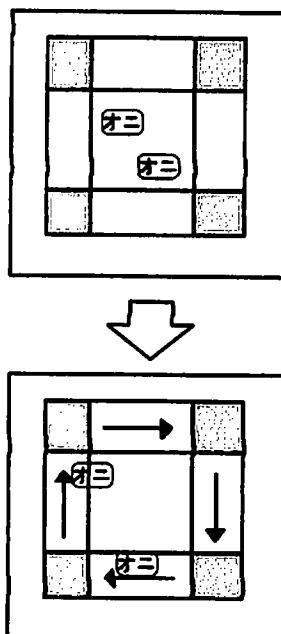
自分もオニになって逃げる人を捕まえます。

灰色の部分では時間制限を設けることも可能です。

※灰色の部分も進入できるオニを投入したり、

逃げる人が「しっぽ」をつけたりすると、

さらにおもしろくなります。



▼さかさおにごっこ

普通の鬼ごっこと鬼の役目が逆さの鬼ごっこです。

まず、オニを1人決め、「よーい、ドン！」の合図でオニが逃げて、残りの全員が追いかけます。オニが捕まると捕まえた人もオニになって逃げます。

こうして、捕まえた人は次々とオニになっていき、最後に誰も追いかける人がいなくなったらおしまいです。

だけど、それだけだと単調になってしまうので、リーダーの「チェンジ！」の合図でオニとそれ以外の人が逆になって、逃げていた人が追いかけて、追いかけていた人が逃げるといった形にしても面白いです。

▼フラフープくぐり

ひとつのフラフープを用意し、一人の腕にかけておきます。

全員で手をつないで輪を作ります。

手を離さないでフラフープを隣の人に渡していき、輪を一周するようにフラフープを移動させていきます。

チーム対抗戦などにして、時間を競わせるとおもしろいです。

※フラフープやお玉などの道具をつかったあそびもたくさんありますよ！

◇創作おにごっこ

最後に、技術交流の中で出てきたあそびをアレンジして、メンバーで考えたおにごっこを紹介します。

▼十字しっぽおに

- 「十字おに」をベースにします。
- 2色（黄色と青色など）のすずらんテープの「しっぽ」を全員分用意します。
- オニは黄色、そのほかの人は青色の「しっぽ」をつけます。
- 残った「しっぽ」は十字の真ん中に置いておきます。
- 逃げる人は四隅に散らばります。これで準備はOK！

まずは、通常の十字おにと同じように逃げる人は時計回りで走り、しっぽおにの要領でオニは「しっぽ」をとります。逃げる人が四隅で休憩できる時間は5秒間です。

「しっぽ」をとられた人は、オニと同じ色の「しっぽ」を付け直して、今度は逃げる人の「しっぽ」を捕まえます。

ある程度時間がたったころ、

●「ケンケンにチェンジ!」「オニだけケンケン!」「逃げる人だけケンケン!」

●「走る方向をチェンジ!」

という指示を出します。さらには、

●「逃げる人は〇〇にチェンジ!」

などの指示も加わります。ウサギやカエルなどの動物や消防車などの乗り物にすると、にぎやかになっておもしろくなります。

オニの人数が多くなってきたら、最後に

●「オニ、チェンジ!」

という指示を出します。この指示が出たら、今度はオニ（黄色の「しっぽ」の人たち）が逃げる人になり、今まで逃げていた人（青色の「しっぽ」の人たち）がオニに変わります。

※指示を出す人は、時間配分が可能になります。長時間おこないたい時にも、短時間でおこないたいときにも融通が利くのが特徴です。

♪～♪～♪～♪～♪～♪～♪～♪～♪～♪～♪～♪～♪～♪～♪～♪

今回紹介したものは、あそびの中の一部にすぎません。あそびが書いてある本やインターネットで検索すれば、たくさんのお遊びがでてきます。ぜひそのあそびを覚えて、それらを組み合わせたり、アレンジしたりして、楽しいあそびを開発してみてください!

以上、集団・外あそびの紹介でした!!

