

●王様ジャンケン

- 1 リーダー対全員でジャンケンする。勝った人だけが再度、リーダーとジャンケンをする。最後までリーダーに勝った人が王様になる。全員が負けてしまった場合は、もう一度最初から始める。
- 2 王様になった人は、リーダーとなり、ジャンケンをする。

●名前覚えゲーム

- 1 最初の人「〇〇の好きな△△です」と話し、次の人「〇〇の好きな△△ちゃんとなり、□□が好きな◎◎です」と続ける。全員続け、1人目だった人が全員分を言って終わる。

※小学校の低学年が入っている場合や、人数が多い場合は名前だけにしたり、小グループにしたりして工夫して実施する。

※名札を首にかけて実施するなど、困っている場合は、ヒントを出しながら楽しい雰囲気で行う。

●テーマビンゴ

- 1 縦に3つ、横に3つ、計9このマスを書く。テーマに合わせて思いついた言葉をマスの中に書く。全部埋まらなくてもよい。
- 2 順番にマスに書いた言葉を発表し、縦、横、ななめに3つそろえばビンゴになる。

●なんでもバスケット

- 1 フルーツバスケットの要領で、食べ物バスケットをする。(参加者の好きな食べ物の中から4つ選び、鬼が言ったものと同じグループの人が動く。)
- 2 なんでもバスケットをする。(鬼が言ったことに合う人が動く)

●木こりとリス

- 1 3人組に分かれ、2人が「木」になり、両手をつないで輪を作る。残りの1人は、「リス」になり、輪の中に入る。
- 2 木とリスの組ができたなら、リーダーは、「猟師が来た」「木こりが来た」「嵐が来た」の3つのうち1つを選んで大声で叫ぶ。
 - ・「猟師が来た」の場合は、リスの人は今までいた木から出て、別の木に移る。
 - ・「木こりが来た」の場合は、木の人は、ばらばらになり、別の人と別のリスの周りに木を作る。
 - ・「嵐が来た」の場合は、全員がばらばらになり、もう一度、木とリスの組を作りなおす。
- 3 リーダーは叫んだら、すぐにどこかの組に入ります。すべての組ができると必ず1人あまるので、その人が次の「鬼」になる。

●大車輪

- 1 3～5人組が縦になり、先頭の人が向かい合って十字に並ぶ。(鬼以外)
- 2 鬼は、座っている人の外側を走り、1つの列の1番後ろの肩にタッチして右か左に走り出す。
- 3 タッチされた列の人は、自分の前の人にタッチして、すばやく立ち上がり、鬼と反対回りに走り出す。列の人が全員同じ方向に走り出す。
- 4 全員が1周して、元の列の場所に戻り、戻った人から順に座る。戻るのが最後になった人が次の鬼になる。

●だるまさんがころんだ

- 1 鬼を一人決める。他の人は、鬼から離れたところに線を引き、「はじめの第1歩!」と言って、鬼に近づく。
- 2 鬼は後ろを向いたまま、「だるまさんが転んだ」と大きな声で叫び、振り向く。
- 3 鬼は誰か動いていないか、しっかりチェックし、動いた人は鬼に捕まり、手をつないでみんなの助けを待つ。
- 4 鬼に捕まった人を助けるには、鬼に気づかれないように近づき、「切った」と叫んで鬼と捕まった人の手を切る。
- 5 「鬼はだるまさんが転んだ」と数え終わったら、「ストップ」と叫ぶ。逃げた人はその場で止まる。
- 6 鬼は、3歩だけ動いて誰か一人にタッチし、その人が次の鬼になる。

●だるまさんの1日

- 1 鬼は「だるまさんが転んだ」の代わりに「だるまさんがごはんを食べた」や「だるまさんが電話をした」など、「だるまさんが〇〇した」と大きな声で叫ぶ。
- 2 他の人は、その場で鬼が言ったとおりの身振りをしないと捕まる。

※鬼は危険な指示は出さないようにする。

●おにごっこ

- 1 鬼を1人決める。鬼は決められ数を数えて、他の子を追いかけ始める。
- 2 他の子は、鬼に捕まらないように逃げる。
- 3 鬼にタッチされたら次の鬼になる。

●氷おに

「凍った!」と叫んでいる間は、鬼にタッチされない。凍っている間は、形をかえることはできない。ただし、凍ってられる間は、決まった数で、自分で声を出し、数え終わったらとけてしまい、安全でなくなる。

●色おに

- 1 鬼になった人が、1つの色を大きな声で叫ぶ。
- 2 他の人は、その色が塗ってあるものを探して、タッチする。
- 3 鬼は、探している間に捕まえます。

●線ふみおに

体育館などにひいてある線を活用し、その線上を使ってするおにごっこ。色を指定したり、安全スペースを作ったりして工夫できる。

●かくれんぼ

- 1 鬼を1人決め、他の人は隠れる。鬼は木や柱にもたれて他の人が隠れる所を見ないようにし、30秒数えてから「もういいかい?」と大きな声で隠れたかどうか確認する。
- 2 それに対し「まあだよ」と言ってきたら再び10秒数えて再度確認する。「もういいよ」と声が返ってきたら、鬼は隠れた人達を探し始める。
- 3 隠れた人を見つけたら相手の名前を言ってから「見つけた」と指を指す事で発見した事になる。全員見つけたら、今度は最初に発見された人が鬼となって今までの手順を最初から行う。

●かんけり

- 1 鬼を1人決める。かんを置く場所（印をつける）を決める。どこからでもよく見え、蹴りやすい場所にする。
- 2 他の人がかんを蹴り飛ばして、ゲームスタート。
- 3 鬼は蹴り飛ばされたかんを拾い、設置場所に返し、目を隠して決められた数を数える。他の人はこの間に隠れる。
- 4 数え終わったら、鬼は、隠れている人を探し、見つけたら、「○○ちゃん、見つけた!」と叫んで、かんを踏んで10数える。見つけた人は、かんのそばで待つ。
- 5 隠れている人は、鬼のすきをついて、かんを蹴りにいく。誰かがうまく、かんを蹴ることができたら、捕まっている人は、みんな逃げることができる。
- 6 全員が捕まったら、鬼は交代する。一番初めに捕まった人が鬼になる。

●スタンドアップ

- 1 2人組になって向かい合い、つま先をつけて手をつないで座る。
 - 2 くっつけたつま先が離れないように2人で立ち上がる。うまくできたら、他の2人組と合体して、4人組で挑戦する。
 - 3 成功すれば、8人組、16人組と人数を増やしていく。
- ※どうすればうまくいくかグループで話し合わせる。

●ワープスピード

- 1 みんなで円になり、スタートの人を決める。
- 2 スタートの人が玉を持ち、誰かに玉を投げる。玉を受け取った人は、別の誰かに玉を投げる。同じ人には投げないようにして、それを繰り返す。その時に注意することは、それぞれが誰からもらって誰に投げたかを覚えておくこと。最後にスタートの人に戻ってきたところでストップ。
- 3 それぞれが1回ずつもらって、投げているか、だぶっている人はいないか、確認のため、一度同じ順番でやってみる。
- 4 さあ、ここからが本番。今と同じことを、どれくらいの速さでできるか挑戦する。ルールは、「もらう人と渡す人の順番は変えてはいけない」ということ。

●ブラインドラインナップ

- 1 全員目隠しをする。
- 2 リーダーは並ぶ順を伝える。(誕生日順、身長順、あいうえお順など)
- 3 メンバーは目隠しをしたまま、指示された順に並ぶ。
- 4 目隠しをとって確認する。

※慣れてくると言葉を使わないなどの課題を加えるとよい。