

Nara Women's University

資料: (2)体を動かすいろいろな遊び

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 奈良女子大学文学部附属幼稚園, 幼年教育研究会 公開日: 2010-11-15 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 奈良女子大学文学部附属幼稚園幼年教育委員会 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/10935/2469

(2) 体を動かすいろいろな遊び

子供たちは広い空間があれば、全身を使っていろいろな遊びを考え出して楽しんでいる。更に扱いやすい運動用具が手近にあったり、自分なりのめあてをもって取り組める遊びや友達と一緒に遊べるゲームなどを知らせることによって、一層遊びが豊かになると考える。

〈環境構成及び指導上の留意点〉

- 用具の安全や使いやすい状態を保つようにし、いつでも使えるように整備しておく。
- 用具は、子供たちの興味や必要に応じて、手近な場所に出して、一緒に遊びの場を作ったり片付けたりできるようにする。
- いくつかの運動用具を組み合わせて使う時は、子供たちの遊び方を予想して無理のないようにまた安全に配慮して構成する。
- 子供たちが遊んでいる時は、危険な使い方をしていないかに留意し、一人一人の興味や能力に合わせて必要な援助を心がける。
- めあてをもって挑戦している時は、子供の気持ちに共感して、がんばっていることを認めるとともに、カードを提示して、繰り返し挑戦したり友達と一緒に励ましあったりして、達成感をもてるようにするなど適切な援助や助言ができるように工夫する。
- 機会をとらえていろいろなゲームを紹介し、みんなで体験してルールや遊び方に慣れるようにするとともに、子供たちの発想をゲームに取り入れたりして、いろいろな友達と楽しめるようにする。



ボールをけるよ えいっ!

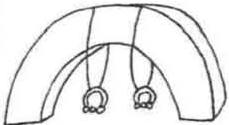


フープをころがすよ

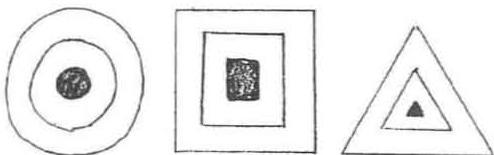


すてきなうちでしょ

①ボールを使って遊ぶ

ボール名 遊び	ドッジボール 合成ゴム製 直径17~18cm	サッカーボール ゴム製・スポンジ製 20	ゴムまり 塩化ビニール製 13	スポンジボール スポンジ製 21	バスケットボール	ビーチボール ビニール製	ラグビーボール 合成ゴム製 周囲67×48	ビッグボール 人工皮革 竹製 95 100	紅白布まり
投 げ る	<ul style="list-style-type: none"> ・教師や友達と投げたり受けたりする。 ・的に向かって投げる。一壁面を利用して、ペンキでマーク*¹をかく。 ・ゴールに投げ入れる。 <ul style="list-style-type: none"> ・的当て板のゴール—動物やかいじゅうなどを描いた紙をはってもよい。*² (例、動物のえさやり) ・3種類の高さのバスケットゴール 								
蹴 る	<ul style="list-style-type: none"> ・教師や友達と蹴り合う。 ・たくさんのボールを蹴る。 ・的に向かって蹴る。 <ul style="list-style-type: none"> ・幼児用サッカーゴール ・半円形ジャンピング—鈴や荷作り用カラーテープをつけてもよい。*³ ・壁面の的 ・牛乳パックのピン など 								<p>*3</p> 
転 が す	<ul style="list-style-type: none"> ・教師や友達と転がし合う。 ・的に向かって転がす。 <ul style="list-style-type: none"> ・半円形ジャンピング ・壁面の的 ・牛乳パックのピン (例、ボーリング) など ・用具を使って転がす。(ラケット、バット など) 						<ul style="list-style-type: none"> ・友達と一緒に転がす ・大玉転がし(竹製) ・乗り越す*⁴ 		
つ く	<ul style="list-style-type: none"> ・まりつきをする。 (テープ「あんたがたどこさ」など) 								
ゲ ー ム を す る	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール送り(頭の上、股の下 など) ・お盆(ラケット)乗せ運び ・友達とおしりや肩で運ぶ ・ジグザグコースけり(円錐標識) ・雷ごろごろ ・サッカーゲーム ・中あてドッジ ・フットベースボール など 				<p>*2</p> 		<ul style="list-style-type: none"> ・まり投げ ・鬼ごっこ(背負いかご) ・雪合戦 ・じゃんけん ・まり取り ・おだんご乗せ運び 		

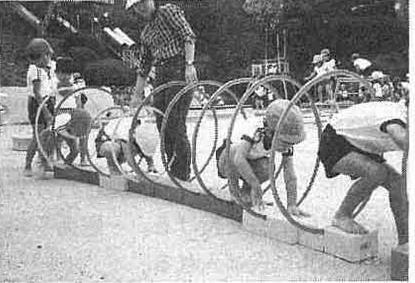
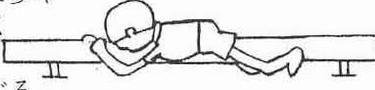
*1



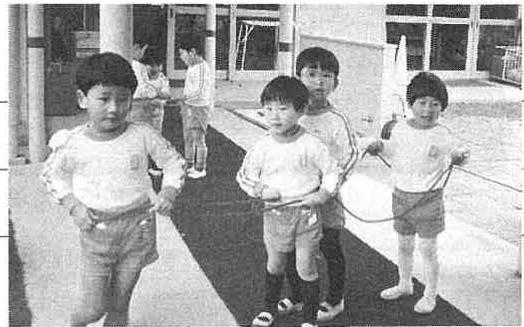
*4



②運動用具を使って遊ぶ

運動用具	遊 び	
フープ ・丸型・平型 (大・中・小) ・輪投げ用 ・フープスタンド ・輪投げ板	<ul style="list-style-type: none"> ・転がすー教師や友達と転がしたり、受けたりする。 ・まわすー <ul style="list-style-type: none"> ・手でまわす。 ・腰などでまわす。 ・跳ぶー <ul style="list-style-type: none"> ・フープをまわしながら跳ぶ。 ・フープを並べて跳ぶ。 ・投げるー輪投げ(輪投げ板、円錐標識的) ・くぐるー <ul style="list-style-type: none"> ・フープスタンドに立てたフープを並べて、トンネルくぐりをする。 ・転がしたフープをくぐる。 ・頭から足、足から頭へくぐる。 ・ごっこー <ul style="list-style-type: none"> ・電車ごっこ ・車のハンドル ・ゲームをするー <ul style="list-style-type: none"> ・輪取り ・輪まわし など 	
ジャンピング ・円形(大・小) ・半円形	<ul style="list-style-type: none"> ・跳ぶー乗ってジャンプする。(かえるやうさぎになる。) ・くぐるー半円形ジャンピングを立てて置き、くぐる。(鈴を付けてもよい。) ・揺らすー半円形ジャンピングを逆さに置いて乗る。(2人で乗るとシーソーになる。) ・ごっこー <ul style="list-style-type: none"> ・お風呂ごっこ(逆さに置いた円形ジャンピングの中に入る。) ・魚釣りごっこ(逆さに置いた円形ジャンピングの中に作った魚を入れる。) ・ゲームをするー島鬼 	
巧技台 ・箱型 ・ビーム ・はしご ・すべり台 ・山型(大・小)	<ul style="list-style-type: none"> ・のぼるー箱型巧技台を段差を付けて、階段のように置く。 ・とび降りる ・上を歩くー <ul style="list-style-type: none"> ・ビーム(平面、かまぼこ面) ・はしご ・すべる ・ごっこー <ul style="list-style-type: none"> ・舞台(箱型巧技台を階段状や一定の高さに並べて、歌ったり踊ったりする。) ・基地、家ー <ul style="list-style-type: none"> ・箱型巧技台の枠のみ(お風呂) ・山型巧技台(大)の下にごさを敷いたり、上から布をかぶせて家にする。 ・山型巧技台(小)を横に立てて、組み合わせて基地にする。 ・動物園ごっこー <ul style="list-style-type: none"> ・山型巧技台(小)を並べて置き、上から段ボールをかぶせて、へびのおなかにする。 ・箱型巧技台、すべり台を組み合わせて、象のすべり台にする。 など	
マット ・布製 ・ウレタン製	<ul style="list-style-type: none"> ・歩くー立ったままや、ひざをついて歩く。 ・とぶー <ul style="list-style-type: none"> ・マットに線を書き、めあてをもってとべるようにする。(立ち幅跳び) ・うさぎやかえるになってとぶ。 ・転がる ・はう ・すもう ・ジャンプの着地台 	
グランドチェーン ・プラスチック製	<ul style="list-style-type: none"> ・道を作ってわたる 	
平均台(高さ35cm) ・長型 ・1/4円型 ・組み替え型	<ul style="list-style-type: none"> ・立つ ・とび降りる ・またいで歩く ・上を歩く ・はう… ・下をくぐる ・ゲームをするーじゃんけん遊び 	

<p>円錐標識 ・プラスチック製</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ジグザグに歩くー円錐標識を置いて、その間をジグザグに歩く。 (走ったり、ボールを蹴ったりしてもよい。) ・とびこえるー円錐標識を横に倒して並べ、その上をとびこえる。 ・ゲームをするー <ul style="list-style-type: none"> ・ジグザグコースけり ・輪投げ など
<p>トンネル ・ビニール製</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・くぐる
<p>バランスボード ・鉄製</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・バランスをとりながら動く。 ・逆さまに置いた上に立つ。
<p>ゴム跳び ・一定の高さ ・高さがかえられるもの</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・とぶ ・くぐる
<p>フリスビー ・プラスチック製</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・投げる
<p>縄 ・綿製 ・長(480cm) ・短(240cm) ・しっぽ取り用(50cm)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・跳ぶー <ul style="list-style-type: none"> ・短縄で1人跳びー <ul style="list-style-type: none"> ・前跳び ・走り跳び ・片足跳び ・後ろ跳び など ・長縄を回してもらって跳ぶー <ul style="list-style-type: none"> ・大波小波 ・おじょうさん ・ゆうびんやさん ・一羽のからす など ・飛び越えるー2人で縄の端を持って上下左右に動かすー <ul style="list-style-type: none"> ・縦へび ・横へび ・縄で道を作ってその上を歩くー <ul style="list-style-type: none"> ・まっすぐ道 ・くねくね道 ・円 など ・ごっこー電車ごっこ ・ゲームをするー <ul style="list-style-type: none"> ・しっぽ取り ・縄引き ・縄引きずもう など
<p>綱</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・引く(綱引き)
<p>綱</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・くぐる
<p>移動式鉄棒 (高さ114cm)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ぶらさがる ・まわる ・ぶらんこにするー縄をくくりつける
<p>とび箱</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・乗る ・とび降りる ・とび越す
<p>踏み切り板</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・とぶ ・自転車の坂道にする
<p>ホッケー用具</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを転がす ・ゲームをする



「コースを作って
遊ぼう」



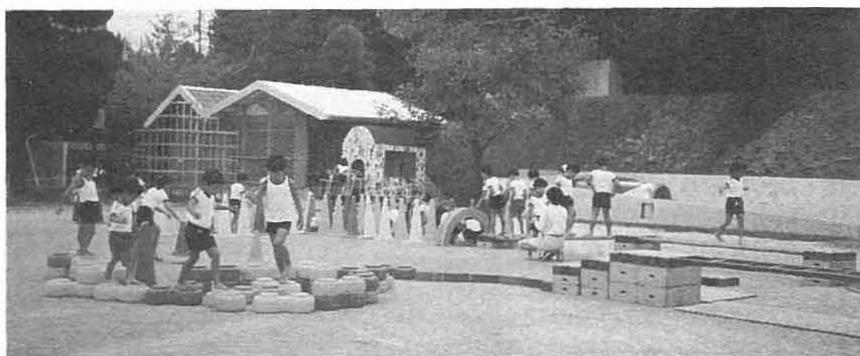
それ、ジャンプだ!



なわの道をわたろう

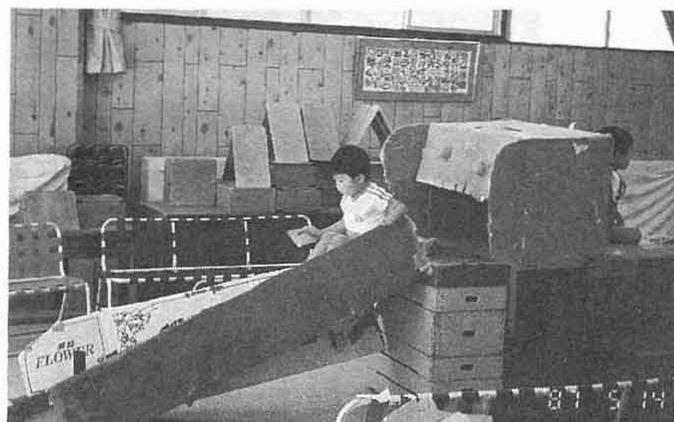


おちないように…
(山型巧技台)



「ごっこにを使って遊ぶ」

- ・円錐標式
- ・ビーム
- ・はしご
- ・箱型巧技台
- ・グランドチェーン

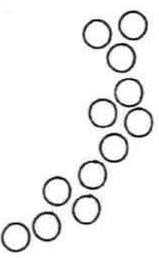
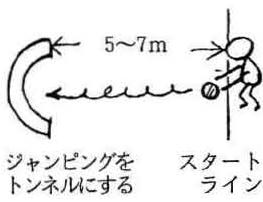
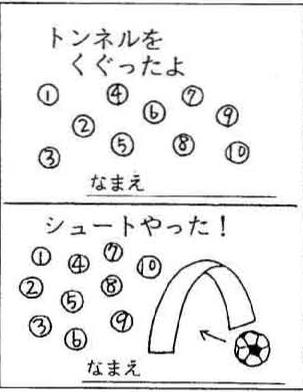
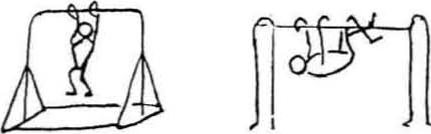
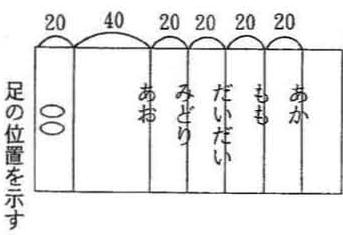


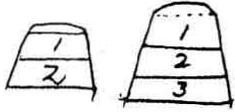
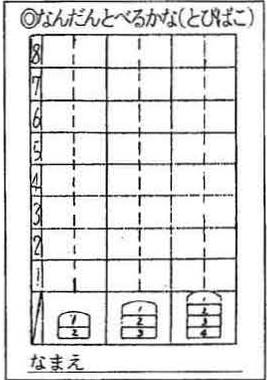
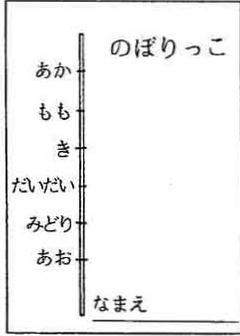
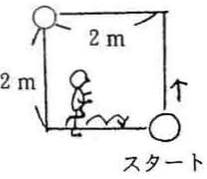
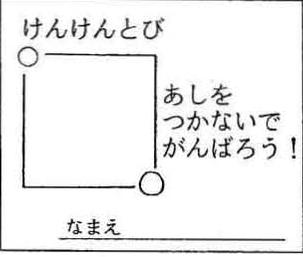
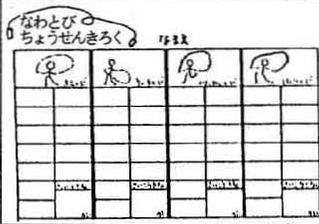
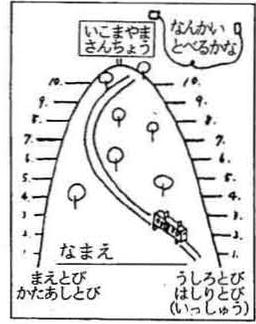
ぞうのすべり台 (箱型巧技台、すべり台)

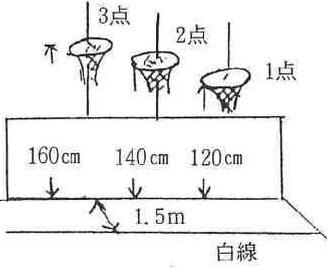
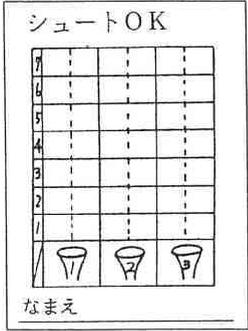
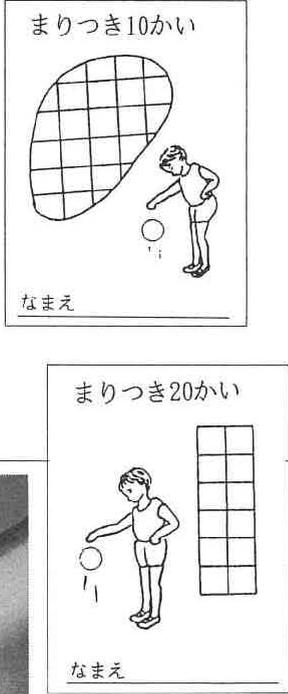


宇宙基地だよ (円形、半円形ジャンピング)

③めあてを確かめるカードを使って遊ぶ

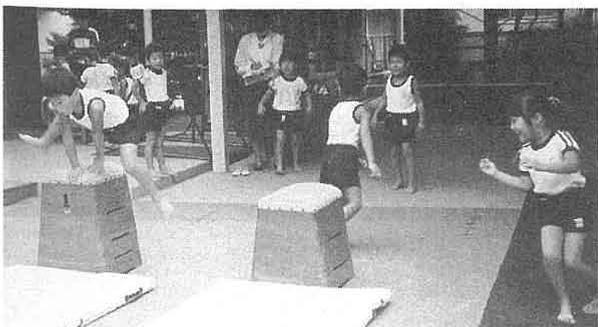
	遊 び 方	カ ー ド 例																																																												
けんば 4 歳	<p>[小フープ 10~15個]</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. ケンパのリズムを考えてフープを並べる。 2. 片足けんけんで跳ぶ。 3. 途中足をつかないで行けたらシールを貼ることができる。 4. 左右どちらの足でも試してみるよう助言する。 	 <p>けんば</p> <p>なまえ</p>																																																												
ボール 転がし 4 歳	<p>[ドッジボール、半円形ジャンピング]</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. スタートラインに立って、ドッジボールを両手に持って転がす。 2. ゴールのトンネルをくぐらせることができたならカードにシールを貼る。 3. ボールを転がすかわりに足でけてゴールに入れるようにしてもよい。 4. カードの他にチップ（牛乳のふたで作る）を1個もらうようにしてもよい。 	 <p>トンネルをくぐったよ</p> <p>① ④ ⑦ ⑨ ② ⑤ ⑧ ⑩ ③</p> <p>なまえ</p> <p>シュートやった!</p> <p>① ④ ⑦ ⑩ ② ⑤ ⑧ ⑩ ③ ⑥ ⑨</p> <p>なまえ</p>																																																												
ぶらさがりっこ 5 歳	<p>[鉄棒、雲梯]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 鉄棒又は雲梯などの遊具に両手でぶらさがる。 2. 足をつかないようにして20数えられたら（友達と一緒に手拍子しながら数える）カードにシールを貼る。 3. 両手だけで難しい時は四肢でぶらさがってもよい。 	 <p>ぶらさがってみよう(てぼう)</p> <p>20 かぞえるよ</p> <p>なまえ</p>																																																												
どこまでとべるかな 5 歳	<p>[布製マットに油性ペンで色のラインをひく]</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. 素足でスタートラインに立つ。(足型の位置) 2. ひざを屈伸して反動をつけてとぶ。 (立ち幅とび) 3. 着地したかかとのラインの色がとんだ距離になる。 4. カードの色別のマス目にシールを貼る。 <p>*マットは2枚続けて敷き、前へ手をついた時に顔を打たないように気を付けさせる。</p> <p>*より遠くへとびたいという子供の気持ちを認めるなら、本来のルールではないがつま先のラインをとんだ距離にしてもよい。</p>	<p>☆どこまでとべるかな(マット)</p> <table border="1" data-bbox="1141 1590 1428 1982"> <tr><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>あお</td><td>みどり</td><td>だいだい</td><td>もも</td><td>あか</td></tr> </table> <p>なまえ</p>	9						8						7						6						5						4						3						2						1							あお	みどり	だいだい	もも	あか
9																																																														
8																																																														
7																																																														
6																																																														
5																																																														
4																																																														
3																																																														
2																																																														
1																																																														
	あお	みどり	だいだい	もも	あか																																																									

	遊 び 方	カ ー ド 例
なんだんとべるかな 5歳	<p>[とび箱2組(2~4段) マット2枚]</p>  <ol style="list-style-type: none"> とび箱をプレイコートや芝生などに置き、着地側にはマットを敷く。 とんでみたいと思う段数をうまくとびこせたらシールを貼る。 <p>*助走はあまり距離をとらずに落ち着いてとべるようにする。 *手のつき方、体重の移動については個別に助言して、全員にも体験する機会をもつようにする。 *子供たちが取り組んでいる時は安全に気をつけて見守る。</p>	
のぼりっこ(竹登り) 5歳	<p>[クライムジムの竹棒を登る]</p>  <ol style="list-style-type: none"> クライムジムの竹棒はビニールコーティングをして節をなめらかにしておく。 間隔を決めて色ビニールテープを巻いて印をつけておく。 はだしになって両手足を使って竹棒を登る。 力いっぱい登って止まった位置のテープの色(足の位置)と同じ色の所にシールを貼る。 <p>*足が地面につくまで手を放さないように安全に気をつける。</p>	
がんばりけんけん 5歳	<p>[床にビニールテープで1辺が2mの正方形を作る]</p>  <ol style="list-style-type: none"> スタート地点から足をかえないでけんけんとして1周する。 子供達の能力に合わせて辺の長さを(1~2m)変えたり、対角線に休憩場を設けたりするとよい。 <p>*左右どちらの足でもとんでみるように助言する。 *曲がり角で足をかえるようにしてもよい。</p>	
なわとびカード 5歳	<p>[短 縄]</p> <ol style="list-style-type: none"> 前とび、後ろとび、片足とび、走りとびなどいろいろなとび方があることやそのとび方を知らせる。 自分の好きなとび方に挑戦する。自分で決めた回数(めあて)がとべたらカードにシールをはる。 	

	遊 び 方	カ ー ド 例
シュートOK 5歳	<p>(バスケットは壁面に3段階に取り付けておく) (ドッジボール、バスケットボール)</p>  <ol style="list-style-type: none"> 3段階のバスケットは低い方から順に1点シュート、2点シュート、3点シュートとする。 自分でめあてを決めてシュートをする。うまく入ったらカードにシールを貼る。 バスケットの真下からのシュートでもよいし、1.5m手前の白線からのシュートでもよい。また、ドリブルをしてシュートする方法にも気付かせる。 	
まりつきできたよ 5歳	<p>[まりつき用ゴムボール]</p> <ol style="list-style-type: none"> よくはずむゴムまりで、歌に合わせてまりをついたり、数を数えながらついたりする。 自分のめあて(10回、20回)の回数がついたらカードにシールを貼る。 <p>*カードを利用することによって自分なりのめあてをもって挑戦し、繰り返し取り組むことによって、達成の喜びを味わうことができる。</p> <p>*友達と励まし合ったり、比べ合ったりして楽しみながら、いろいろな運動を体験し、能力を身につけていくので、発達段階をふまえた無理のない運動を促す。</p>	



トンネルめがけて



見て!とべたよ



廊下の柱にも登れるよ

「友達と一緒に楽しむゲームや遊び」



「ロンドン橋落ちた」



「ハンカチ落とし」



「いすとり」



「布のかくれんぼ」



「むっくりくまさん」



「じゃんけん汽車」



「しっぽ取り」



「ねこさんいますか ねずみさんいますか」



「うずまき陣取り」



「バトンリレー」



「相談じゃんけん」

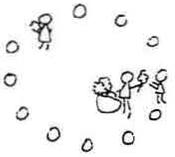
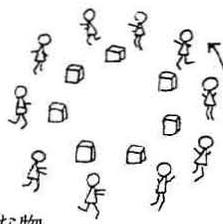
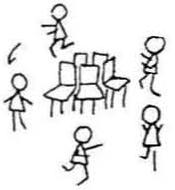


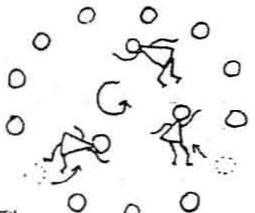
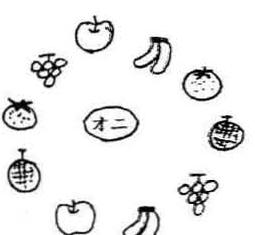
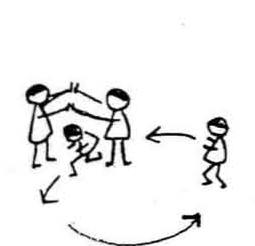
「雪合戦」

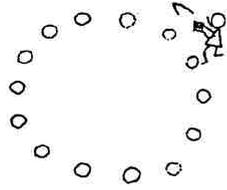
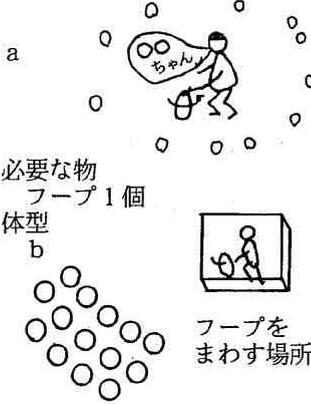


「フットベースボール」

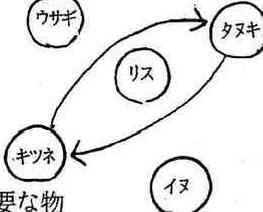
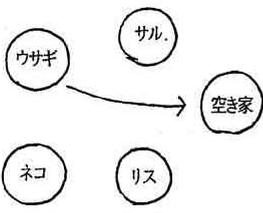
④友達と一緒に楽しむゲームや遊び
円型になって楽しむゲーム

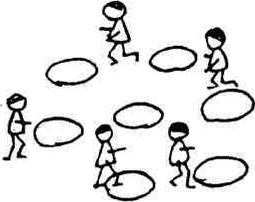
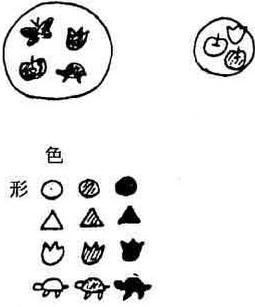
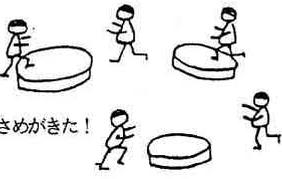
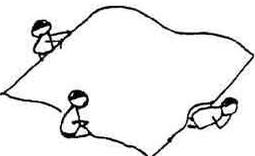
<p>花屋さん 3・4歳</p>	 <p>必要な物 造花2～3本 花かご 体型 いすにすわって円くなる歌 お花はいかが 花屋さん 花の中から呼んでいる</p>	<p>(10人～20人) 遊び方 1. 円の中に花屋さんになる子どもが花2～3本を花かごに入れて持つ。 2. みんなで歌をうたう。その間花屋さんになった子どもは円周に沿って歩く。 3. 歌が終わったところで友達に花を手渡す。もらった子どもは「ありがとう」と言って花を後にかくす。 4. 持っている花を全部友達にあげてしまうと、全員手を後にまわして花を持っているふりをする。 5. 花さんは花を売った友達のところへ行って「〇〇ちゃん花を下さいな」と言って花をかえてもらう。 6. 全部返してもらったら花屋さんを交代する。 〔注〕 動物のぬいぐるみ、ミニカーなどでもよい。</p>
<p>いすとりa 3・4歳</p>	 <p>必要な物 レザージ積木又はいす 参加人数より3～5個少ない数</p>	<p>(10人以上) 遊び方 1. いすになるレザージ積木は人数より3～5個少なくして、円形に配置する。 2. 全員外に立ち進行方向へ進む。 ピアノに合わせて歩いたり走ったりする。 3. 合図で近くにあるいすに座る。 4. 座れなかった子どもも次回すわれるように励ます。 5. いすを減らさないで、いつも全員が参加して楽しめる。</p>
<p>雷ごろごろ 3・4・5歳</p>	 <p>必要な物 ボール1個(径20cm) 体型 全員いすに座り円をつくる</p>	<p>(10人以上) 遊び方 1. 円の中央にカミナリ役(オニ)が手のひらで目かくしをして座る。 2. ゴロゴロゴロゴロ……ドン!とカミナリの音をまねて言う。この時オニになった子どもは、長く続けたり、節をつけたりしてカミナリの鳴る様子を自由に表現する。 3. 他の子どもたちはボールを隣へ(一定方向)手渡していく。 4. ドン!またはドシン!とカミナリが落ちた時にボールを持っていた子どもが次のオニになる。</p>
<p>いすとりb 4・5歳</p>	 <p>必要な物 いす、又はレザージ積木人数分</p>	<p>(10人以上) 遊び方 1. いすを円型に並べ、すわり面を外へ向けておく。 2. 全員円の外に立ち、進行方向へ歩く、走る、ピアノやタンブリンなどに合わせる。 3. 合図で手近いいすに座る。 4. いすの数を3～5個ずつ減らしていく。 5. 座れなかった子どもは応援にまわる。 6. 最後のいすに座れた子どもがチャンピオンになる。 〔注〕 いすを減らした後はバランスよく配置しなおすとよい。</p>

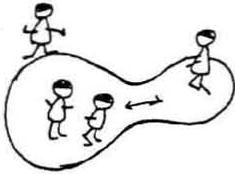
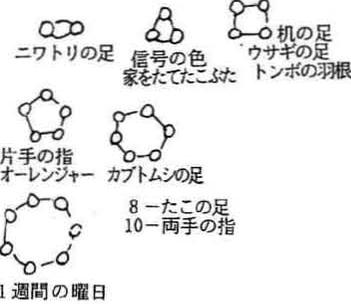
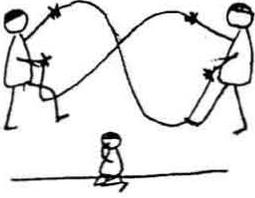
<p>仲よしぞうさん 3・4・5歳</p>	 <p>体型 円型にすわる ぞうになる子どもが円の中を歩く</p> <p>歌 1びきのぞうさんが はらっぱでららんあそんでおりました あんまりゆかいになったので もひとりおいでと呼びました (5～6人友達を呼ぶ) 〇〇しようといいました</p>	<p>(5～6人から)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 円型に座った子どもたちの中をぞうになった子どもが歩く。 みんなで手拍子をしながら歌う。 2. 歌が終わる毎に友達をひとり指名する。 ぞうの人数がふえていく。 3. 4～5人程になったら「歌をうたおうといいました」「ダンスをしようといいました」などと次にする内容を指示する。(又は相談して決める) 4. みんなの前で歌ったり踊ったりする。 5. 新しいぞうを決めて繰り返す。
<p>ネコの首に鈴 3・4・5歳</p>	 <p>必要な物 ねこの冠 ねこが座るいす 皿 小鈴(楽器のすずでもよい)</p> <p>体型 子ども達が半円形にすわる ねこは冠をかぶっていすに座り 手で目かくしをする</p>	<p>(5～6人から)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 子どもたち(ねずみ役)の中から1人が鈴をもって音をたてないように静かにねこに近づいて行く。 2. ねこの前の皿にそっと鈴をのせる。 ねこに気づかれないで皿にのせたらねずみの勝ち。もしねこが鈴の音や足音に気づいて「ニャオ」と鳴いたらねこの勝ちとなる。 ㊦ できるだけ静かに近づくこと。ねこは気持ちを集中して物音を聞くことがポイントである。
<p>フルーツバスケット 3・4・5歳</p>	 <p>必要な物 リンゴ、バナナ、ミカン、 ブドウ、メロンなどの冠 ことば 「まわれ まわれ フルーツバスケット！」</p>	<p>(10人以上)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各自好きな果物の冠をつける。参加人数によって種類を多くしてもよい。 3～5種類 2. オニになる子どもは円の中央に立ち、他の子どもはいすに座る。 3. 全員で「まわれまわれフルーツバスケット」と手拍子をしながらコールする。 4. オニが「リンゴとブドウ」と言うとリンゴとブドウの冠をかぶっている子どもは立って席をかわる。 5. その間にオニも席をみつけて座る。 6. いすがなかった子どもが次のオニになる。 7. 「フルーツバスケット」とコールされると全員立って席をかわる。1～3種類をいってもよい。
<p>ロンドン橋おちた 3・4・5歳</p>	 <p>歌 ロンドン橋 落ちた 落ちた 落ちた ロンドン橋 落ちた さあ どうしましょ</p>	<p>遊び方 a</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2人が向い合って両手をつなぎ、橋になる。 2. 他の子どもは歌いながら橋をくぐって行く。 3. 歌が終わると同時に橋になった子どもは丁度橋の下に来た子どもをつかまえる。 4. つかまった子どもが2人になれば新しい橋を作る。 5. 橋が増え、最後までつかまらなかった子どもがチャンピオンになる。 <p>遊び方 b</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 橋になった子どもは相談して2つの物(飛行機と船、リンゴとミカンなど)を互いに決めておく。 2. 歌の終わりでつかまった子どもにどちらが好きかを尋ね、好きと答えた物の方の橋の後に付く。 3. 全員に尋ねた後、どちらが多いかを比べる。

<p>ハンカチ落とし 4・5歳</p>	 <p>必要な物 ハンカチ1枚</p> <p>体型 円型になって床にすわる オニが円周の外を一定方向に走る</p>	<p>(5～6人から)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. オニはハンカチをもってみんなが座っている外側を走る。 2. オニは誰かの後ろにそっとハンカチを落とす。 3. 落とされた子どもは気がつくとすぐにハンカチを拾ってオニを追いかけてタッチする。 4. オニはハンカチを落とすとすぐに逃げて1周した後、ハンカチを落とした子どもの居た所に座る。 5. ハンカチを落とされたことに気付きにくい場合は、オニが落とす時に「○○ちゃん」と名前を言ってもよい。 <p>㊦ ハンカチを落とした時に、オニの役が代わるが、タッチされたらもう一度オニになってもよいし、そのことは別にしてオニを交代してもよい。</p>
<p>輪まわし 4・5歳</p>	 <p>必要な物 フープ1個</p> <p>体型 b</p> <p>フープをまわす場所</p>	<p>(5～6人から)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全員円になって座る。 2. オニが円心に入ってフープをひねってまわす。まわすと同時に友達の名前を呼ぶ。 3. 名前を呼ばれた子どもは輪が床に転がらないうちにすばやく輪をつかむ。 4. 次にその子どもが輪をまわして次に友達の名前を呼ぶ。 <p>㊦ 広い空間がある時は、bのような体型にして輪を取りに行く距離を長くしてもおもしろい。</p>

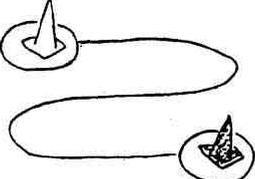
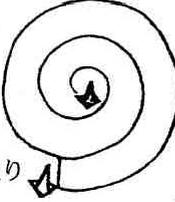
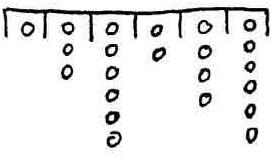
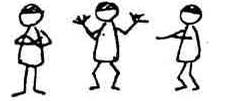
いろいろな体型で遊ぶゲーム

<p>動物の宿かえ 3・4歳</p>	 <p>必要な物 ウサギ、サル、ネコ、リス、キツネ、ネズミ、オオカミなどの冠を同数ずつ人数分 円は4～6個ビニールテープなどで床に印す</p>	<p>(5～6人以上)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各自好きな動物の冠をかぶって同じ仲間で小円に集まる。 2. リーダー（保育者又は子ども）が指名した2種類の動物が互いに家をかわり合う。 <p>「ネズミとブタさんおうちをかわりましょう」</p> <p>㊦ 動物の冠は「動物バスケット」として「フルーツバスケット」と同じ方法で楽しむことができる。</p>
<p>動物の引越し 3・4歳</p>	 <p>必要な物 ネコ、リス、ウサギ、キツネ、サルなどの冠を同数ずつ 円の数は動物の種類より1つ多くする</p>	<p>(5～6人以上)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 子どもたちは各自好きな動物の冠をかぶる。大勢である場合は、1チーム5～6人になるように動物の種類を調整する。 2. 同じ種類の動物が小円に集まる。 3. 「ウサギさん おうちをかわりましょう」というリーダー（保育者又は子ども）の指示で指名された動物は空いている円へすばやく移動する。 4. この時オニ役を決めておいて引越す動物をつかまえることにしてもよい。 5. 空き家は次々とかわっていくので今どこへ移動するかを判断して行動する。

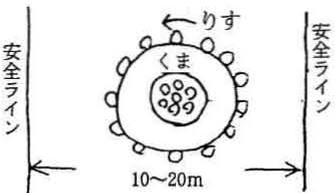
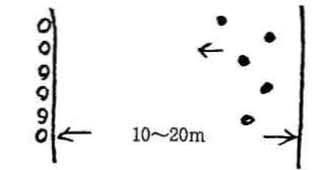
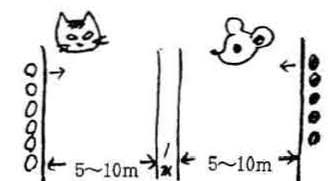
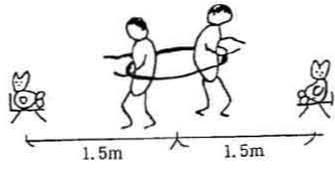
<p>輪取り 3・4・5歳</p>	 <p>必要な物 色付き平板フープ（径30cm） 床にフープをバラバラに置く</p>	<p>（5～6人から）</p> <p>遊び方</p> <p>a いすとりと同じ方法で遊ぶ。 輪の数を減らして行ってチャンピオンを決める。</p> <p>b</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 人数よりも多いフープ（各色をまぜて）を床に置く。 2. フープの周囲を一定方向に歩く。 3. 音楽が止まるとリーダーが指示する色のフープに入る（1～2色）
<p>仲間が集まろう 3・4・5歳</p>	 <p>必要な物 色、形、種類など仲間の概念 がもちやすいものを冠にする</p>	<p>（10～20人から）</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各自好きな色形の冠をかぶって音楽に合わせて歩く。 2. 合図で大円に集まる。 3. 「赤いもの集まりましょう」 「△の形集まりましょう」 「黄色い虫集まりましょう」などの指示を聞いて該当するものが小円に移動する。 4. 同じ仲間であることを確認したら、また全員が自由方向に歩いて繰り返す。
<p>島鬼 3・4・5歳</p>	 <p>さめがきた！</p> <p>必要な物 ジャンピング（大・小） 人数に合わせて 体型 床に間隔をとっていくつかの ジャンピングを並べる</p>	<p>（5～6人から）</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. タンブリンやピアノに合わせて自由に歩く。 2. 「サメがきた」の合図で全員ジャンピングの島にとびのる。 3. サメになったオニが遅い子どもをつかまえる。 <p>㊦ 自由に歩く時、サカナや海の生き物になって身体表現を楽しんでもよい。 ジャンピングの数を減らして行ってみんながバランスをとり合ってできるだけ大勢でジャンピングに乗れるようにしてもよい。</p>
<p>布のかくれんぼ 3・4・5歳</p>	 <p>必要な物 2 m四方の布</p>	<p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 布は床に広げる。 年長児4人に隅を持って布を押さえてもらうとよい。 2. 子どもたちは音楽に合わせて布の周りを歩く。 3. 音楽が止まるとリーダーが布に隠す体の部分を指示する。 4. 全員指示通りに布の中に隠すことができたらい。 5. 頭、足、手、背中、おしり、全身、体の半分など参加した子どもの状況に合わせて指示を工夫する。

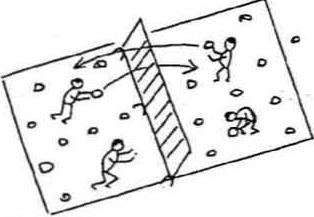
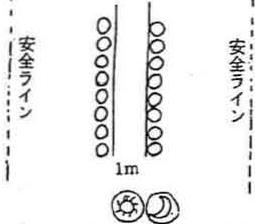
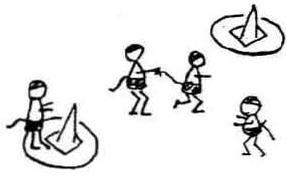
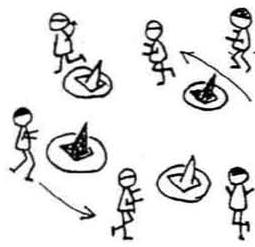
<p>ひょうたん鬼 4・5歳</p>	 <p>体型 中央がくびれたひょうたん型の陣地をかく</p>	<p>(5～6人から) 遊び方 1. オニは陣地の外側から中にいる子どもをつかまえる。 2. つかまった子どももオニになる。 3. 次第にオニの数がふえるが最後まで残った子どもが勝ちとなる。</p>
<p>ナンバーコール 4・5歳</p>	 <p>ニワトリの足 信号の色 机の足 ウサギの足 トンボの羽根 片手の指 オーレンジャー カブトムシの足 8ーたこの足 10ー両手の指 1週間の曜日</p>	<p>(10人以上) 遊び方 1. 全員自由方向に行進する。 2. 合図で立ち止まる。 3. リーダーの指示を聞き、課題に合った人数のグループを作って座る。 4. 早く集合できるとよい。 ④ リーダーは、集まる人数をなぞなぞの問題で言うことにすると一層おもしろい。 また親子で運動会などのゲームとして楽しんでもよい。 年齢の小さい子どもたちの場合は2～5人のグループになるような課題にする。</p>
<p>縄引きずもう 4・5歳</p>	 <p>必要な物 短縄1本</p>	<p>(2人) 遊び方 1. 2人が短縄の両端を腰にまわして右手で持ちS字状になるように向かい合って立つ。 2. 「イロハニコンペイトウエイヤッ！」と2人で掛け声をかけ合った後、縄を操作して相手のバランスをくずす。 3. 早く動いた方が負けとなり、繰り返して遊ぶ。 ④ 2チームにして、団体戦をしたり、2人組で同時に何組も遊んでもよい。</p>
<p>ゴムとび 5歳</p>	 <p>必要な物 ゴムひも2m程度2本</p>	<p>(3人以上) 遊び方 1. 2人が2本のゴムひもを両手に持ち、左右の高さをかえたり、交差させたり足で踏むなど自由に壁をつくる。 「イロハニコンペイトウエイヤッ！」の掛け声で形を決める。 2. 他の子どもは後ろを向いてゴムひもの状態を見ないようにする。 そして、a とびこす、b 中をくぐる、c はってくぐるなど自分の行動を宣言する。 3. そこで初めてゴムの状態を見る。 4. 自分が宣言した方法でゴムに触れないように通り抜けられるとよい。 5. ゴムの持ち手を交代して遊ぶ。</p>

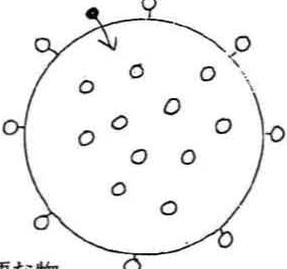
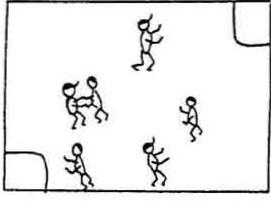
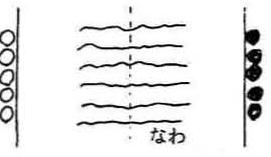
じゃんけんを使ったゲーム

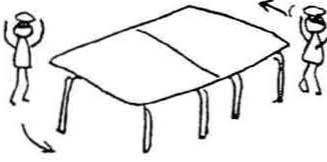
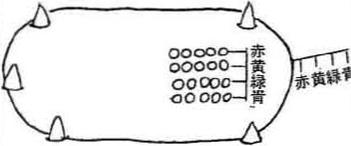
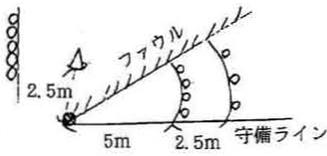
<p>じゃんけん陣とり</p> <p>4・5歳</p>	 <p>陣地と走るコースを園庭に描く 必要な物 円錐標識2コ 帽子2色を人数分</p> <p>体型 園庭の広さや年齢によって コースの形や長さを自由に 決めるとよい</p>  <p>うずまき陣取り</p> <p>体型 うずまきの線をかき中心と 端をそれぞれの陣地とする</p>	<p>(2チームで)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全員を2チームに分け色の帽子で分かりやすくする。 2. それぞれ出る順番を決めておく。 3. ヨーイドンで同時に陣地から出発し、出会ったところでじゃんけんをする。 4. 勝ったらそのまま進み、負けると味方チームに「負けた!」と知らせる。 5. 負けたチームは次の子どもが出る。 6. このようにして早く相手の陣地に入った方が勝ちになる。繰り返して行う。 <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. じゃんけん陣取りと同じ。 																		
<p>じゃんけん汽車</p> <p>4・5歳</p>	<p>テープで車庫のラインを貼る</p> 	<p>(10人以上)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各自汽車になって走る。「汽車」などの歌を伴奏にして走りやすくする。 2. 曲の途中で「相手を見つける合図」をする。 3. 合図で子どもたちは「ポッポー」と互いにじゃんけんをする相手とあいさつし合う。 4. じゃんけんで負けると相手の後ろにつき、2両(2人)で走る。 5. こうしてじゃんけんをする毎に先頭の機関車になった子どもは負けると相手の後につく。 6. 数回繰り返して、「車庫に入りましょう」と指示しゲームは終了する。 7. 人数を数えて一番長くつながっていた汽車から順位をつける。 																		
<p>相談じゃんけん</p> <p>5歳</p>	 <p>エヘン キャックキャ ズドン おしょうさん サル かりうど</p> <p>体型 チーム毎に集まって向かい 合ってすわる。</p> <p>じゃんけんのルール</p> <table border="0"> <tr> <td>おしょうさん○</td> <td>×</td> <td>狩人</td> </tr> <tr> <td>エヘン</td> <td></td> <td>ズドン</td> </tr> <tr> <td>狩人○</td> <td>×</td> <td>さる</td> </tr> <tr> <td>ズドン</td> <td></td> <td>キャックキャ</td> </tr> <tr> <td>さる○</td> <td>×</td> <td>おしょうさん</td> </tr> <tr> <td>キャックキャ</td> <td></td> <td>エヘン</td> </tr> </table>	おしょうさん○	×	狩人	エヘン		ズドン	狩人○	×	さる	ズドン		キャックキャ	さる○	×	おしょうさん	キャックキャ		エヘン	<p>(3~5人を1チームとして複数チームで)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. チームの子どもはじゃんけんで何を出すかを相談して同じ掛け声と動作(エヘン=腕組み、ズドン=鉄砲、キャックキャ=爪を立てる)をする。ひとりでも違っていたら負けになる。 2. 対戦する2チームが向かい合う。 「相談しましょ、そうしましょ」とみんなで言って何を出すかを話し合う。決めたら「決まった」と言う。 3. リーダーの合図(いちにのさん!)で同じ掛け声と動作をする。 じゃんけんのルールに従って勝ち負けを判定する。 4. あいこの場合はもう一度相談する。 <p>㊦ じゃんけんの基になる話</p> <p>「お寺の庭においしい柿がたくさんなりました。おサルが山から出てきて大事な柿の実を取るの、おしょうさんは狩人にサル退治をたのみました」</p>
おしょうさん○	×	狩人																		
エヘン		ズドン																		
狩人○	×	さる																		
ズドン		キャックキャ																		
さる○	×	おしょうさん																		
キャックキャ		エヘン																		

チームに分かれてするゲーム

<p>むっくりくまさん 3・4歳</p>	 <p>歌 むっくりくまさん むっくりくまさん穴の中 眠っているよゲーゲー ねごとを言っつムニャムニャ 目をさましたら 目をさましたら 食べられちゃうよ! (さあにげましょう)</p>	<p>(10人以上)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 子どもたちを2チームに分ける(帽子をかぶってもよい) 2. 一方がくま役になって内円の中でしゃがんで眠るふりをする。他方は外円に連手して立つ。(りす役) 3. 歌を歌いながら歩く。 4. 歌が終わったところで、「さあ にげましょう」と合図する。くま役の子どもは外円のりす役の子どもをつかまえる。 5. くま役とりす役を交代して繰り返す。 <p>㊦ 3歳児の場合は保育者もそれぞれのグループに入るとよい。また園庭などでする時は安全ラインを左右に引いてゲームの区切りを感じられるようにするとよい。</p>
<p>ライオンいないか 3・4歳</p>	 <p>体型 場所の両端に陣地のラインを引く</p> <p>歌 ライオンいないか キツネはるすか お花摘みしましょ お花摘みしましょ</p>	<p>(2チームに分かれる)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2チームに分かれそれぞれの色帽子をかぶる。一方がうさぎやりすなどの動物になり他方がライオンやきつねになる。 2. うさぎ・りすチームは歌に合わせて、ライオンを探す動作をして更に前進する。花を摘む動作をして更に前進する。 3. 繰り返し歌いながら相手の陣地近くまで近付く頃合を見計らってタン布林などで合図をする。 4. 合図で陣地に待っていたライオン・きつねチームは追いかけておにごっこになる。 5. 役割を交代して繰り返す。
<p>ねこさんいますか ねずみさんいますか 3・4・5歳</p>	 <p>年齢や場の広さに合わせて距離を決めるとよい</p> <p>必要な物 ネコ・ネズミの冠 人数分</p> <p>歌 ネコさんいますか ネズミさんいますか こんにちは</p>	<p>(2チームに分かれる)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ネコかネズミのどちらかの冠を選んで2チームに分かれる。 2. 同時に「ネコさんいますか、ネズミさんいますか」と言いながら連手して中央ラインまで前進する。 3. 出会ったところで「こんにちは」とあいさつをする。 4. 保育者(リーダー)が「ネネネ ネコ(ネズミ)!」と声をかける。 5. 名前を呼ばれた方(ネコ)が追いかけて呼ばれなかった方(ネズミ)が自分の陣地まで逃げる。 6. 繰り返して遊ぶ。
<p>どっちが強い 3・4・5歳</p>	 <p>必要な物 フープ(大) ぬいぐるみ2個 いす又は積木など台になるもの2個</p>	<p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2チームに分かれる。各チームから順に1人ずつ出てくる。 2. 2人がフープの中へ入り腰の位置でとめて反対方向を向く。 3. ヨーイドン!の合図でそれぞれ1.5m先のいすの上にあるぬいぐるみを取る。 4. 相手に負けないように早く取った方が勝ちとなる。 5. 全員が1回ずつゲームをし、ぬいぐるみを取った数を比べる。

<p>雪合戦 3・4・5歳</p>	 <p>必要な物 布まり(白)40個以上 柵又は衝立て</p>	<p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2チームに分かれる。布まりは同数ずつコートにばらまいておく。 2. 合図でコートにある布まりを相手コートに投げ入れる。 3. 一定時間(3~5分)経過後、ゲームを終了し自分のコートにある布まりを集める。 4. 布まりを数えたり、量を比べたりして少ない方が勝ちとなる。
<p>日月遊び 4・5歳</p>	 <p>必要な物 日月板(径15~20cm) ダンボールを張り合わせ日と月を描いたもの 体型 ・中央ライン1m間隔に両チームが並ぶ ・安全ラインを設けてもよい</p>	<p>(2チームに分かれる)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 中央ラインに2チームが向い合って立つ。 2. リーダーが(保育者又は子ども)日月板を上へ投げる。 3. 落ちた時上面になったマークのチームがオニになって相手チームをつかまえる。 4. 安全ライン(5~10m)は場の広さや年齢によって決め、追いかけるこの終了の目安とする。 5. 再び中央ラインに集まってゲームを続ける。
<p>しっぽ取り 4・5歳</p>	 <p>必要な物 しっぽ人数分 ロープ(赤、白)50cm 新聞紙をまいて自分のしっぽを作ってもよい 体型 広い場所の両端に陣地を決める</p>	<p>(2チームで)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2チームに分かれる。しっぽはズボンのゴムにはさむ。 2. 合図で互いのしっぽを取り合う。 この時は、自分のしっぽを取られても相手のしっぽを取ってもよいことにする。 3. 一定時間を経過したら(1~3分、しっぽの有無を参考にして決める)終了の笛をふく。 4. 取ってきた相手チームのしっぽを数えて、たくさん取ったチームを勝ちとする。
<p>ぼうし取り 4・5歳</p>	 <p>必要な物 赤白帽子人数分 円錐標識赤白各2本 体型 園庭などの広い場所 陣地間の距離は5m程度 陣地は赤白の円錐標識を立てる。</p>	<p>(2チームで)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ゲーム時間はレコード1枚分2分30秒~3分程度とする。 2. 全員赤又は白の帽子をかぶって陣地に分かれて集まる。帽子のゴムはあごにかけない。 3. 音楽が始まると全員進行方向に走る。 この時はまだ帽子を取らないで全員が流れに乗れるようにする。 4. 全員が流れに乗った頃合を計って帽子取り開始の合図(笛と言葉)をす。帽子をとられても相手チームの帽子を取ってもよい。 5. 前方を走る相手チームの帽子を取るようにし、立ち止まったり反対方向に走らないことを約束しておく。 6. 終了の合図で陣地に戻る。 取った帽子の数を合計して勝敗を決める。

<p>中あてドッジボール</p> <p>4・5歳</p>	 <p>必要な物 ドッジボール1個</p> <p>体型 コートは参加人数に合わせて広さを調整する。</p>	<p>(5～6人から)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 3～4人の子どもがボールをもって円の外に立つ。(参加人数によってチームに分けてもよい) 2. ボールは転がすようにし、中の子どもにあたると外へ出る。 3. 外に出た子どもが中の子どもにボールをあてると中へ入ることができる。 4. 2チームにして中にいるチームが全員ボールにあたって外へ出るまでをゲーム時間とし、外チームと交代することにもよい。
<p>開戦ドン</p> <p>4・5歳</p>	 <p>園庭又は遊戯室などの広い空間の両端に障地を設ける</p> <p>大きな樹や遊具などでもよい</p> <p>チームは帽子などをかぶって区別する</p>	<p>(2チームで)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全員を2チームに分ける。 2. リーダー(保育者)の「開戦ドン」の合図でゲームを始める。 ゲーム時間は、つかまっている子供の数などを考慮して、3～5分をめやすとする。 3. フロアに出たら相手チームの誰かを見つけてじゃんけんをする。 4. 負けたら相手の障地につれていかれるが味方が助けにきてタッチしてもらおうと外へ出られる。 5. a 相手を見つけてじゃんけんをする、bつかまっている味方を助けに行く、cつかまえた相手チームのメンバーを助けられないように見張る、などの役割を意識し、分担して協力するところがおもしろい。
<p>縄引き</p> <p>5歳</p>	 <p>必要な物 短縄10本程度</p> <p>体型 図のように中央ラインに縄を並べ、等距離にチームが並ぶ</p>	<p>(2チームで)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2チームに分かれてスタートラインに並ぶ。 2. 合図で中央ラインに置いてある縄を自分の障地へ引いてくる。 3. 自分の障地へ縄を引いてきたら、まだ引き合っている縄を取るのを助ける。 4. 縄を引く状況を見て終了の合図をする。 5. 障地に引いてきた縄の本数を比べる。 途中にある縄は数えない。
<p>氷鬼</p> <p>5歳</p>	 <p>園庭の大きな樹や遊具をチームの障地とする</p> <p>チームは帽子などで区別する</p>	<p>(2チームで)</p> <p>遊び方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全員が氷チームとお湯チームに分かれる。 2. 合図でつかまえ鬼ごっこになる。 3. 氷がお湯にタッチされるとその場で溶けて水になってしゃがむ。 お湯が氷にタッチされるとその場で凍って立ったままポーズをして固まる。 4. いずれも味方がタッチしてくれると助かってまた自由に相手をつかまえることができる。 5. 疲れたら障地に戻るとつかまえられない。 6. 凍っている又は溶けている味方を助けたり積極的に相手をつかまえるなど役割を分担して遊ぶ。 7. 一定時間経過の後自由でいる人数でチームの勝敗を決める。

<p>お手玉のせて 5歳</p>	 <p>必要な物 大きなお手玉 2コ径20cm 又は豆袋やパフリングでもよい 机を2～3台 得点板</p>	<p>(2チームで) 遊び方 1. 机2～3台を合わせてコースを作る。 2. 各チームからひとりがお手玉を頭にのせて対角線のコーナーに立つ。 3. 合図で一定方向に追いかけてこをする。 お手玉を落とすか、相手に背中にタッチされると負けてゲームは終了する。 4. 次の子どもが出て2回戦を行う。 5. 全員終わったところで勝った数を比べる。 ④ 頭にのせるのは豆袋やパフリング(ドーナツ型)でもよい。 ずり落ちそうになった時は3回まで修正のために手をそえてもよいが、それ以上になるとアウトになる。</p>
<p>バトンリレー 5歳</p>	 <p>必要な物 パフリング4色 はちまき(人数分)4色 円錐標識(コーナーに) ラスト用タスキ4本 体型 園庭にリレー用のトラックを描く 円周を測って走る距離を知っておく 体力を考慮してトラックを描く</p>	<p>(4チームで) 遊び方 1. 各自好きな色のはちまき(色画紙で作る)をつけてチームを組む。 できるだけ同じ人数になるとよい。ひとりが走る回数で調整するとよい。 2. 図のように並び先頭の子がパフリングをバトンとして持つ。 3. くり出しリレーでパフリングを手渡していく。 4. どのチームも同じ回数走ったらパフリングを受けとり(腕にとおす)着順位をみんなに知らせる。 5. はちまきの色を替えて2回戦をしてもよい。 ④ 運動会の種目としてする時は、チームの人数や走力をなるべく同じようにする。 チーム分けや走る順などは子どもたちで相談するとよい。 日常の遊びでは人数がそろいにくいのでチーム数を少なくしたり、満足するまでエンドレスで走ってもよい。</p>
<p>フットベースボール 5歳</p>	 <p>必要な物 ドッジボール1個 円錐標識 園庭に図のようなコートを描く 約45°～60°の角度でラインを引く(参加人数による)</p>	<p>(2チームで) 遊び方 1. 2チームに分かれ、帽子の色などで区別する。 2. 先攻・後攻をジャンケンで決める。 3. 守備は5mライン又はその外側に並び(ボールをけるまではライン内に入ってはいけない)相手がけたボールを拾ってホームベースにタッチする。 4. 攻撃はメンバーが順番に、ホームベースに置かれたボールをける。けると円錐標識をまわってホームにかえってくる。 5. ボールはコート内にける。ラインの外側はファウルとなり、もう一度けり直す。 6. 攻撃側が先にホームインすると1点の得点となり守備側が先にボールを持ってホームにタッチするとアウトになる。3つアウトをとると攻守交代する。 7. 表裏3～5回戦を行い得点の合計を比べる。 ④ 円錐標識の距離は守備ラインの半分程度とし、ける力や走る力を考慮して決める。</p>

いろいろな鬼ごっこ(何人でもよい)

3・4・5歳

すわり	鬼	○つかまりそうになったら鬼が10まで数える間座ることによって安全になる。
高	鬼	○鬼のいる場所により少しでも高い所にいるとつかまえない。鬼が10数える間に別の場所へ移らなければならない。
鉄	鬼	○園庭の遊具などで鉄でできていると思われる物(ジャングルジム、鉄棒、ブランコなど)につかまっている間はつかまえない。
色	鬼	○みんなで決めた色がついている物が安全地帯となる。
休み	鬼	○園庭のあちこちに安全地帯を設けて休み場所とする。
影ふみ	鬼	○鬼に影をふまれたら鬼を交代する。