

指導者のための

財・技・展

ボーイスカウト神奈川連盟
県央地区相模原第2団

は　じ　め　に

ボーイスカウト活動において、ゲームやソングは実際の活動の構成要件として、重要な位置を占めています。この冊子は、指導者のためにその活動を支援するための財産として活用していただくためにつくりました。

子供たちは、ゲームを通じて社会のルールや知識を学び、達成できる満足感も合わせて得られる事になります。

ゲームには、決まったスタイルや決まった実施方法はありません。指導者の発想によって変化させて展開できます。本書に掲載した方法だけでなく、その目的や場所などその状況に合った方法で実施していただきたいと思います。

子供たちの中には、ゲームに参加したくない者もいます。このような子供たちをむりやり参加させるのであれば楽しくなくてはならないゲームが苦痛になり、その目的が達成されません。

ゲームは楽しくなくてはなりません。集会を実りあるものにするために、指導者の方々には、この冊子を有効に使用され、活動が実りあるものになるように繰り返して習熟に努めてほしいものです。

2000年1月

ボーイスカウト神奈川連盟
相模原第2団

河　　辺　　正　　明

目次

本書の使い方	9
A～2～ア ふえるジャンケ	13
A～2～ア 開戦ドン	14
A～2～ア 豆腐屋さん	15
A～2～エ ハイ満タン	16
A～2～キ 木取り合戦	17
A～2～キ かにレース	18
A～2～キ ダンボール運び	19
A～2～キ いもむし競争	20
A～2～キ 紙のせて	21
A～2～キ ジャンプ・リレー	22
A～2～キ スクラム・リレー	23
A～2～キ 足持ち・リレー	24
A～2～キ あおむけ歩き	25
A～2～キ 関所やぶり	26
A～2～キ 狩りの名人	27
A～2～ケ 忠犬骨取り	28
A～2～ケ シルエット・ロード	29
A～2～ケ 人間ドミノ	30
A～2～ケ 捕鯨船	31
A～2～ケ 水先案内	32
A～2～ケ ネイチャーライン	33
A～2～ケ カメレオン・ゲーム	34
A～2～ケ ハンター・ゲーム	35
A～2～ケ ストライク・ゲーム	36
A～2～ケ 宝さがし	37
A～2～ケ 宝島	38
A～2～ケ Sケン	39
A～2～ケ 陣とり	40

目次

A～2～ケ キック・ベースボール	41
A～2～ケ くつ投げ・くつ拾い	42
A～3～ウ 草すもう	43
A～3～ウ 棒すもう	44
A～3～ウ 縄すもう	45
A～3～ウ ケンケンすもう	46
A～3～ケ UFO	47
A～4～イ 自然オニ	48
A～4～イ たこオニ	49
A～4～イ 高オニ	50
A～4～イ 色オニ	51
A～4～イ 手つなぎオニ	52
A～4～イ スイッチ・オニ	53
A～4～イ 座リオニ	54
A～4～ク フクロウ大作戦	55
A～4～ク お母さんはどこだ	56
A～4～ク 進め猟犬	57
A～4～ク ネズミのしっぽ盗り	58
A～4～ケ むちゃぶつけ	59
A～4～ケ 四方に綱引き	60
A～4～ケ ロック・ジャック	61
A～4～ケ ドロガメ	62
A～4～ケ しっぽ盗り	63
B～2～キ 輪ぬけリレー	64
B～2～キ しりとり絵描きリレー	65
B～2～ク 吸飲感覚	66
B～3～ウ 座布団すもう	67
B～4～オ 肩たたき	68
B～4～ケ ウィンク殺人	69

目次

B～4～ケ	いらっしやい	70
B～4～ケ	どくへびだ～	71
C～1～ア	あとだしジャンケン	72
C～1～カ	ボンバもしかめ	73
C～1～カ	ドレミの歌	74
C～1～カ	かえるの夜まわり	75
C～1～ク	好きですか嫌いですか	76
C～1～ク	風景観察	77
C～1～ケ	ねじれ指	78
C～1～ケ	ヤッとだせ	79
C～1～ケ	タコと狸	80
C～1～ケ	耳鼻つまみ	81
C～1～ケ	キャッチ	82
C～1～ケ	八百屋の買い物	83
C～1～ケ	交叉拍手	84
C～1～ケ	肩上げて	85
C～1～ケ	拍手であつまれ	86
C～1～ケ	新幹線拍手	87
C～1～ケ	ハンカチ拍手	88
C～1～ケ	ニヨロニヨロどじょう	89
C～1～ケ	がまん足上げ大会	90
C～2～ア	ジャンケンまたくぐり	91
C～2～ウ	子とりオニ	92
C～2～ウ	張り手すもう	93
C～2～オ	ジャンケン送り	94
C～2～カ	歌合戦	95
C～2～キ	はいはいリレー	96
C～2～キ	ダンボール競争	97
C～2～キ	駆け足縄跳びリレー	98

目次

C～2～キ	ケンパ跳び石リレー	99
C～2～キ	障害物リレー	100
C～2～キ	紙テープリレー	101
C～2～キ	飛び石リレー	102
C～2～キ	人間丸太ころがし	103
C～2～キ	碁石送りリレー	104
C～2～ク	隠し物を探せ	105
C～2～ケ	人間知恵の輪	106
C～2～ケ	目隠しボール盗り	107
C～2～ケ	ヘビの皮むき	108
C～2～ケ	集団トンネル	109
C～2～ケ	スプーン縫い競争	110
C～3～ア	お金持ちジャンケン	111
C～3～ア	ウルトラマン・ジャンケン	112
C～3～ア	新聞けんぼう	113
C～3～ア	引っ込めジャンケン	114
C～3～ア	きつねジャンケン	115
C～3～ア	体操ジャンケン	116
C～3～ア	指ジャンケン	117
C～3～ア	いないいないばあ～	118
C～3～ア	2人組ジャンケン	119
C～3～ア	ちじみジャンケン	120
C～3～ア	犬のケンカ	121
C～3～ウ	ドンケツすもう	122
C～3～ウ	背中すもう	123
C～3～ケ	剣道ゲーム	124
C～3～ケ	巻き取り競争	125
C～3～ケ	こんにちは・さようなら	126
C～3～ケ	ハイ・イハ・ドン	127

目次

C～3～ケ	株ケン	1 2 8
C～4～ア	顔ジャンケン	1 2 9
C～4～ア	ごんべさんの赤ちゃんジャンケン	1 3 0
C～4～ア	エスカレート・ジャンケン	1 3 1
C～4～ア	清正ジャンケン	1 3 2
C～4～ア	はいはいゲーム	1 3 3
C～4～ア	隠しジャンケン	1 3 4
C～4～ア	おんぶジャンケン	1 3 5
C～4～ア	首飾りを増やせ	1 3 6
C～4～イ	カミナリどっかん	1 3 7
C～4～ア	場所取りオニ	1 3 8
C～4～イ	横手つなぎオニ	1 3 9
C～4～ク	5円玉の旅	1 4 0
C～4～ク	親さがし	1 4 1
C～4～ケ	宝を奪え	1 4 2
C～4～ケ	木の中のリス	1 4 3
C～4～ケ	天狗の鼻	1 4 4
C～4～ケ	新聞ちぎり	1 4 5
C～4～ケ	まけぬぞ!・まけぬぞ	1 4 6
C～4～ケ	何でも回そう	1 4 7
C～4～ケ	ナンバー・コール	1 4 8
C～4～ケ	アフリカの罟	1 4 9
C～4～ケ	ねずみとり	1 5 0
D～1～ケ	魚・鳥・木	1 5 1
D～1～ケ	命令ゲーム	1 5 2
D～4～カ	手の平を太陽に	1 5 3
D～4～カ	あんたがたどこさ	1 5 5
D～4～カ	ひよっこりひょうたん島	1 5 6
D～4～カ	おおブレネリ	1 5 9

目次

D～4～カ	おはぎがおよめに	1 6 0
D～4～カ	おがけの赤ちゃん	1 6 1
D～4～カ	かわずの夜まわり	1 6 2
D～4～カ	キングコング	1 6 3
D～4～カ	鉄腕アトム	1 6 4
D～4～カ	花火	1 6 7
D～4～カ	頭、肩、胸、腰、膝、足	1 6 8
D～4～カ	耳鼻つまみ	1 7 0
D～4～カ	マルマルマル	1 7 1
D～4～カ	アルプスの少女ハイジ	1 7 3
D～4～カ	まつぼっくり	1 7 5
D～4～カ	むすんでひらいて	1 7 6
D～4～カ	汽車	1 7 8
D～4～カ	金太郎	1 7 9
D～4～カ	シャボン玉とんだ	1 8 0
D～4～カ	粉屋のおじさん	1 8 2
D～4～カ	弁慶が	1 8 3
D～4～カ	チェッコリー	1 8 5
D～4～カ	月光仮面	1 8 6
D～4～カ	ごんべさんの赤ちゃん	1 8 8
D～4～カ	ごんべさんの赤ちゃんダンス	1 8 9
D～4～カ	ごんべさんの赤ちゃんゲーム	1 9 0
D～4～カ	大きい輪小さい輪	1 9 1
D～4～カ	幸せなら手をたたこう	1 9 2
D～4～カ	アブラハムの子	1 9 3
D～4～カ	ジングルベル	1 9 4
D～4～カ	アルプス一万尺	1 9 5
D～4～カ	ドレミの歌	1 9 6
D～4～カ	そうらん節	1 9 8

目 次

D～4～カ	ホキトキウンバ	200
D～4～カ	かえるの歌	203
キャンプファイヤー		204
1	キャンプファイヤーの歴史	204
2	キャンプファイヤーの種類	204
3	場所の選定	205
4	運営の仕方	206
5	キャンプファイヤーを成功させるコツ	207
6	プログラム	208
7	キャンプファイヤーの薪の組み方	211
8	薪の組み方の種類	212
9	トーチの作り方	214
10	道標の作り方	214
11	薪の種類と燃え方	215
キャンプファイヤーのことば		216
1	オープニングのことば	216
2	火を呼ぶことば	216
3	誓いのことば	217
4	営火長のことば	218
5	火の話し	221
6	献詞	224
7	ボーンファイヤー開会のことば	224
8	ボーンファイヤーフィナーレのことば	225
9	分火のことば	226
10	献詞のことば(詩の朗読)	227
11	終わりのことば	227

目 次

スタンツ集	
クシャミ	231
何も盗ったりはしない	233
ピストル強盗	235
サルと帽子屋	237
みんな夢の中	239
山びこ	241
医者と坊主	242
ハンスとガチョウ	244
三本の矢	246
ぶす	248
俵藤太がやってきた	250

本書の使い方

本書は、使う目的、使い方の形態、ゲームの種類
の3つに分類されている。

それぞれ、一番適したゲームを選択して効果的な
プログラムが進行できるようにしてあります。

1 目的別として、その使う状況によって次のよう
にA～Dの4種類に分類した。

- A・・・隊集会（戸外）
- B・・・隊集会（室内）
- C・・・隊集会（内外共通）
- D・・・キャンプファイヤー

2 形態別として、その進め方によって次のように
1～4の4種類に分類した。

- 1・・・リーダー主導型
- 2・・・対抗型
- 3・・・2人1組型
- 4・・・団体戦型

3 種類別として、その状況に合ったゲームの種類
を次のようにア～ケの9種類に分類した。

- ア・・・ジャンケンゲーム
- イ・・・オニごっこ
- ウ・・・相撲
- エ・・・雨の中のゲーム
- オ・・・バスの中のゲーム
- カ・・・シンキングゲーム（振り付き）
- キ・・・リレーゲーム
- ク・・・クイズゲーム
- ケ・・・その他

4 具体的使用例

（例）

隊集会（戸外）の中で、班（組）の対抗戦
で、リレー形式のゲームをする。

上記の例の場合、適切なゲーム選択するために
目的、形態、種類の3点について書き出すと。

- 1 目的は・・・隊集会 → A又はC
- 2 形態は・・・班（組）対抗 → 2
- 3 種類は・・・リレー形式 → キ

結果は

（A～2～キ） 又は （C～2～キ）

となり、目次の中からその項目を選び、それぞ
れの内容を確認して選択する。

目的・形態・種類一覧

◎ 目 的

- A ---- 隊集会（戸外）
- B ---- 隊集会（室内）
- C ---- 隊集会（戸外・室内共通）
- D ---- 営火（キャンプファイヤー）

◎ 形 態

- 1 ---- リーダー主導型
- 2 ---- 対抗型
- 3 ---- 2人1組型
- 4 ---- 団体戦型

◎ 種 類

- ア ---- ジャンケン・ゲーム
- イ ---- おにごっこ
- ウ ---- すもう
- エ ---- 雨の中のゲーム
- オ ---- バスの中のゲーム
- カ ---- シンキングゲーム

- キ ---- リレー・ゲーム
- ク ---- クイズ・ゲーム
- ケ ---- その他・一般

目 的 A	形 態 2	種 類 ア
////////// ふ え る ジ ャ ン ケ ン ////////// 人 数 10人以上 用 具 な し 1 同じ人数に揃えて2組以上にする。 2 スタートラインから10～15m離れた所に組の数だけジャンケンの相手を置く。 3 リーダーの合図で最初の1人が走って行き、ジャンケンをする。 4 負けたら片足ケンケンで走って帰ってきて再び両足で走って行きジャンケンをする。これを勝まで続ける。 5 勝ったら、普通に駆け足で帰ってきて次の人を連れて2人で同様に挑戦する。このとき2人で相談して同じものでジャンケンする。 6 このように順次人数を増やして行き最後は全員でジャンケンをして全員が早く勝った組が勝ちとなる。		

目 的 A	形 態 2	種 類 ア
////////// 開 戦 ド ン ////////// 人 数 10人以上 用 具 な し 1 全員を2組に分け、10～20m離れたところにそれぞれ陣地を設ける。(木や電柱) 2 陣地に組の全員が手を触れ「始め」の合図でゲームを開始する。 3 敵と出会ったら、「ドン」と言ってタッチし、ジャンケンをする。 4 勝ったら相手にタッチして捕まえ、捕虜として自分の陣地に連れて行き1列に手をつないで待機させる。 5 負けたら、相手にタッチされないように逃げ、自分の陣地に帰り、陣地にタッチしてからゲームに復帰する。 6 捕虜を助ける場合は、味方が敵陣に捕まっている捕虜のつないでいる手を切って助ける。 7 助けられた捕虜は、一度自分の陣地にタッチしてからゲームに復帰できる。		

目 的 A	形 態 2	種 類 ア
////////// 豆腐屋さん ////////// 人 数 10人以上 用 具 ビニール袋又は風船を適宜の数 1 ビニール袋又は風船に半分くらい水を入れ、口をしばって適宜の数用意する。 2 同人数で2組以上に組分けし、等間隔（3～5m）に1列に並ぶ。 3 先頭の人から「とうふ」（水の入ったビニール袋又は風船）を次の人に投げる。（手渡したりしてはダメ、必ず投げる） 4 投げるときに「毎度おおきに豆腐屋です」と掛け声を掛けながら投げる。 5 最後の人まで「豆腐？」を落とさずにたくさん運んだチームが勝ち。		

目 的 A	形 態 2	種 類 エ
////////// ハイ満タン ////////// 人 数 10人以上 用 具 空き缶、バケツ（各チーム同じもの） 1 各チーム同人数で2組以上に分ける。 2 各チームに人数分の空き缶とバケツを配布する。 3 リーダーの合図で空き缶に雨水を集めてバケツに入れ、早く満タンにしたチームが勝ち。 4 あくまでも雨水を集め、水道水や川の水は使用しないこと。		

目的 A	形態 2	種類 キ
木 取 り 合 戦 人 数 10人以上 用 具 各チーム色の違うロープ（約1 m 位）を人数分用意 1 同人数で2チーム以上に組分けし、チームカラーのロープを配る。 2 「始め」の合図でスタート地点から1人ずつ好きな立木に本結びで結び付け戻ってきて次の人にタッチして次の人と交代する。 3 全部結び終わったら、今度はロープをほどいて早く全部ほどき終わったチームが勝ち。		

目的 A	形態 2	種類 キ
か に レ ー ス 人 数 10人以上 用 具 なし 1 全体を2で割れる人数で2チーム以上に分ける。 2 前方5 m位の所に目標点を設ける。 3 各チーム、スタートラインに2人1組で背中合わせに立ち後ろでお互い腕を組む。 4 始めの合図でカニが歩くように横向きに歩き、前方の目標点を回ってくる。（走ってはいけない） 5 目標点を回ったら、帰りは腕を組んだまま、しゃがんだ姿勢で横に歩いて帰ってきて次の組にタッチする。 6 早く全員が終わったチームが勝ち。 7 体力を使うゲームなので目標点は、あまり遠くに設定しない方がよい。		

目 的 A	形 態 2	種 類 キ
////////// ダンボール運び ////////// 人 数 10人以上 用 具 ダンボール箱3個×組数分用意 1 同人数で2組以上にチーム分けする。 2 前方5～10mの地点に目標点を設ける。 3 各チーム縦1列にスタートラインに並び、先頭の人からダンボール箱3個を重ねて持ち、落とさないようにして目標点を回って帰ってきて次の人にタッチする。 4 ダンボール箱を落とした場合は、その場でやり直す。 5 途中、障害物を設け、飛び越えたり、くぐったりすると変化があっても面白い。		

目 的 A	形 態 2	種 類 キ
////////// いもむし競争 ////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 同人数で2組以上に組分けする。 2 前方5～10mの地点に目標点を設ける。 3 各チームスタートラインに縦1列にならぶ。 4 先頭に人は足を開いて立ち、後ろの人は前の人の足首を両手でつかみ「いもむし」をつくり全員でつながる。 5 「始め」の合図で前方の目標点を回って帰ってくる。 6 途中で「いもむし」が壊れた場合は、その場で修正して再スタートする。 7 少し練習した方がよい。また、3人くらいずつの少人数に分けてもおもしろい。		

目 的 A	形 態 2	種 類 キ
紙 の せ て		
人 数	10人以上	
用 具	新聞紙1ページ分を人数分用意	
1 同人数で2組以上の組に組分けする。 2 前方5～10mの地点に目標点を設ける。 3 各組スタートラインに縦1列に集合する。 4 出発の合図があったら、先頭の人はお腹に新聞紙を当てたまま手を使わずに空気抵抗を利用して走り、前方の目標点を回って帰ってきて次の人にタッチ。 5 新聞紙を落とした場合は、その場でやり直す。 6 ある程度のスピードを出さないと新聞紙が落ちてしまうので走る距離はあまり長くしないこと。また、風があるときは、風上に向かって走るとよい。		

目 的 A	形 態 2	種 類 キ
ジャンプ・リレー		
人 数	10人以上	
用 具	スカウトロープをチーム数分用意	
1 同人数で2チーム以上に組分けする。 2 前方5～10mの地点に目標点を設ける。 3 各組スタートラインに縦2列にならぶ。 4 スタートラインと目標点の間、適当な地点に標識を置き、そこにロープを置いておく。 5 スタートの合図で先頭の2人で走って行き、目標点を回ってからロープを拾って帰ってくる。 6 お互いロープの端を持ち、自分のチームの足下を掃くように列の後ろへロープを移動させる。 7 チームの全員は、このロープが自分の足下を通過するときジャンプをしてロープを飛び越える。 8 ロープが列の最後まで行ったら、今度は後ろからチームの全員の頭上を通過させて前に進み、標識にロープを置いて帰ってきて次の人にタッチする。 9 人数が多い方がおもしろい。		

目 的 A	形 態 2	種 類 キ
//////////////////// スクラム・リレー //////////////////// 人 数 12人以上 用 具 なし 3で割れる人数で2組以上のチーム分けをする。 - 前方5～10mの地点に目標点を設ける。 3人1組で背中合わせにスクラムを組む。 - スタートの合図でスクラムを組んだまま走り、標識を回って帰ってきて次の組にタッチする。 - スクラムが崩れた場合はスタートラインに戻ってやり直す。 - スクラムが崩れやすいので、しっかり組むように指導をする。		

目 的 A	形 態 2	種 類 キ
//////////////////// 足持ち・リレー //////////////////// 人 数 10人以上 用 具 なし - 同人数で2組以上のチーム分けをする。 - 前方3～5mに目標点を設ける。 - 各組スタートラインに縦2列に並ぶ。 2人1組で前後になり、前の者は片足を膝から後ろへ折り曲げて後ろの者が片手で支える。 - 後ろの者は、前の人と反対側の足を前の者の体側に振り出し、前の者が片手で支える。 - 不安定な状態なので後ろの者は空いている片手を前の者の肩に置く。 - 異常の状態のまま片足ケンケンで前方の目標点を回って帰ってきて次の組にタッチ。 - 体力を使うゲームなので、目標点はなるべく近くに設定する。 - 前の組がスタートしたら、次の組は準備にかかった方がスムーズにゲームを進めることができる。		

目 的 A	形 態 2	種 類 キ
////////// あ お む け 歩 き ////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 同人数で2組以上のチーム分けをする。 2 前方3～5 mに目標点を設置する。 3 各チーム、スタートラインに縦1列に並ぶ。 4 先頭の者から背中を下にして両手、両足で体を支えて仰向けになり、前方の目標点を回って帰ってきて次の人にタッチ。 5 体力を必要とするので、あまり長い距離は設定しない。 6 障害物を設置してスローラムとしてもおもしろい。		

目 的 A	形 態 2	種 類 キ
////////// 関 所 や ぶ り ////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 同人数で2組以上のチーム分けをする。 2 10～15 m離れたところに目標点を設け、関所役人を置く。関所役人は他のチームから選ぶ。 3 各チームスタートラインに縦1列に並び、始めの合図で先頭の者から走って行き、関所役人とジャンケンをする。 4 勝った場合は、目標点を回って帰ってきて次の者にタッチ。 5 負けた場合はスタートラインに戻って再挑戦し、勝つまで続ける。 6 早く全員が終わった組が勝ち。		

目 的 A	形 態 2	種 類 キ
////////// 狩 り の 名 人 ////////// 人 数 10人以上 用 具 持ちやすい品物（束ねたロープ等） 1 同人数で2組にチーム分けする。 2 両組は距離（5～10m）を置いて向かい合って座る。 3 両組の中間に束ねたロープ等を置く。 4 各チーム全員に1から順に番に番号を振り、各人に自分の番号を覚えさせる。 5 リーダーは適宜な番号を大きな声で言う。言われた番号の者は、両組の中間に置いてあるロープ等を素早く取りに行き、自分のコーナーに持ち帰る。 6 持ち帰った回数の多い方が勝ち。 7 当然取り合いになる場合が考えられるが、最後までやらせる方がトラブル処理がしやすい。 8 待機の時にうつぶせに寝かせたりすると、なおおもしろい。 9 トラブルが多く出るので、ルールは厳格にして、必ず守らせるようにする。		

目 的 A	形 態 2	種 類 ケ
////////// 忠 犬 骨 取 り ////////// 人 数 10人以上 用 具 30センチくらいの木の枝5本 1 同人数で4組のチームに分ける。 2 15～20m四方の四角形の四隅に、直径50センチくらいの円を書き、各チームの陣地とする。 3 各チームから等距離にある中央の場所に直径1m位の円を書き、その中に骨（枝木）5本を入れておく。 4 始めの合図で、1人ずつ走って行き1本の骨を拾ってきて自分の陣地に置き、次の者にタッチ。 5 1度に1本しか運べない。 6 中央に骨がなければ他のチームの陣地からもつてきてよい。 7 早く3本の骨を集めたチームが勝ち。 8 骨は、ロープ等を束ねたものや手旗でもよい。		

目 的 A	形 態 2	種 類 ケ
シ ル エ ッ ト ・ ロ ード 人 数 10人以上 用 具 なし 1 同じ人数で2組以上にチーム分けする。 2 各チームで逃亡者となる者を1名選出する。 3 逃亡者以外はスタートラインに固まって集合。 4 始めの合図で逃亡者以外のチーム全員で逃亡者の逃げる道である「影」をつくる。 5 逃亡者は、影が出来たら影の部分だけ歩く。 6 景以外の場所例えば、影と影が離れていてそれを飛び越して次の影に進んではいけない。 7 逃亡者以外の者は、自分の影を逃亡者が行き過ぎたら先に回って再び影をつくる。 8 逃亡者が影から出たらその場でそのチームは失格する。 9 一定時間にスタート地点より一番遠くへ離れたチームが勝ち。 10 逃亡者は、自分の足が影を踏んでいけばよい。		

目 的 A	形 態 2	種 類 ケ
人 間 ド ミ ノ 人 数 10人以上 用 具 なし 1 同じ人数で2組以上にチーム分けする。 2 適当な距離に目標点を置く。 3 各チームスタートラインに縦1列に並ぶ。 4 始めの合図で先頭の者は、そのままの位置で前に倒れる。2番目の者は、倒れている者の頭の位置に立ち、同じく倒れる。以下同じようにすすめる。 5 全員倒れたら、最初に倒れた者から順に前に回って同じように倒れて行く。 6 早く目標点に到達したチームが勝ち。		

目的 A	形態 2	種類 ケ
捕 鯨 船		
人 数	10人以上	
用 具	目隠し用の布（人数分）	
1 同人数で2組以上にチーム分けする。 2 前方適当な距離に目標点を設ける。 3 各チーム1名「かじ取り役」を決める。 4 各チームスタートラインに縦1列に並んで、かじ取り役以外は全員目隠しをして両手は前の人の肩に置く。 5 一番後ろに「かじ取り役」が付き、チームを目標点まで誘導する。 6 誘導する方法は、肩においた手で信号を送る方法とする。 7 自分たちの信号を決める。 8 （信号例） - 両手で1回→直進 右手で1回→右折 - 左手で1回→左折 9 かじ取り役の出した信号をすばやく前に伝達して行く 10 早く目標点を回って帰ってきたチームが勝ち。 11 各チーム声を出してはいけない。 12 途中ダンボール箱等の障害物を置いておくとなおおもしろい。		

目的 A	形態 2	種類 ケ
水 先 案 内		
人 数	10人以上	
用 具	目隠し用の布（人数分）	
1 同人数で2組以上にチーム分けする。 2 前方適当な距離に目標点を設ける。 3 各チーム水先案内人1名を決める。 4 各チーム、水先案内人以外はスタートラインに縦1列に並び目隠しをして両手を前の人の肩に置き、水先案内人の合図を待つ。 5 水先案内人は目標に向かうための信号をチーム全員に指示する。 6 （水先案内人の信号例） - 拍手1回→直進 拍手2回→右折 - 拍手3回→左折 - または、 - こぶた→直進 たぬき→右折 - キツネ→左折 7 水先案内人はチームから5m離れて信号を送らなければならない。 8 チーム全員は声を出してはいけない。		

目 的 A	形 態 2	種 類 ケ
-------	-------	-------

ネ イ チ ャ ー ラ イ ン		
人 数	10人以上	
用 具	小枝等の自然物（適宜）	
1 同人数で2組以上にチーム分けする。 2 各チーム、一定時間内に小枝等の自然物を集めてくる。 3 リーダーの合図で、集めた自然物を途切れがないように長くつなげて行く。（つなぎ目が離れていてはいけない） 4 一番長くつないだチームが勝ち。 5 近くに捨ててある空き缶に置き換えて、空き缶集めとしてもよい。		

目 的 A	形 態 2	種 類 ケ
-------	-------	-------

カメレオン・ゲーム

人 数	10人以上
用 具	色付けした「つまようじ」

- 1 同人数で2組以上にチーム分けする。
- 2 緑や赤色に色付けした「つまようじ」を芝生や原野にまいておく。
- 3 一定時間内に何本拾えるかを競う。
- 4 個人競技としても良い。
- 5 緑色の「爪楊枝」は見つけにくいので、色によって得点を変えても良い。

目 的 A	形 態 2	種 類 ケ
////////// ハンター・ゲーム ////////// 人 数 10人以上 用 具 獲物となるお菓子等（適宜） 1 リーダーは、ゲームが始まる前に参加者にわからないように、自然物に獲物を隠す。 2 同人数で2組以上のチーム分けをする。 3 各チーム「ハンター」を1名選ぶ。 4 ハンター以外は、全員獲物を探す猟犬とする。 5 獲物を見つけたとき、他のチームにわからないようにハンターに知らせる暗号をチーム全員で決める。 6 リーダーの合図でゲーム開始。始めに、猟犬役がスタートする。獲物を見つけた暗号があったらハンターがスタートする。 7 獲物は、ハンターだけが触れる。ハンター以外の猟犬が獲物を見つけたら自分のチームのハンターだけにわかる暗号でハンターに知らせる。 8 ハンターは他のチームが見つけた獲物を横取りしてもよい。この場合猟犬は捕られないように防御する。 9 獲物が多いチームが勝ち。 10 動物の絵を描いたカードを獲物としても良い。この場合、獲物によって得点の差を付け、得点の多いチームを勝ちとする。		

目 的 A	形 態 2	種 類 ケ
////////// ストライク・ゲーム ////////// 人 数 10人以上 用 具 空き缶及びダンボール箱数個 1 同人数で2組以上のチーム分けする。 2 目標点を適宜決め、ダンボール箱を置きそれぞれ得点を決めておく。 3 スタートラインから出ないように先頭の者から順に空き缶をダンボール箱めがけて投げ、得点を競う。 4 チームごとにスタートする。（1組が終わったら2組がスタート） 5 個人競技としてもよい。（少人数の時） 6 空き缶の他には、新聞紙を丸めたもの、ボールを利用しても良い。		

目 的 A	形 態 2	種 類 ケ
宝 宝 島 人 数 10人以上 用 具 各自の宝物 1 同人数で2組以上にチーム分けする。 2 1人1個の宝物を持って、それぞれのチームごとに地域を決めて宝物を隠す。 3 隠した後は、それぞれのチームごとに地図を書き、宝物を隠した場所に「×」印を付けておく。 4 お互いに地図を交換して宝物を探す。探した宝物の数が多いチームが勝ち。 5 制限時間を設けたり、隠す宝物を各チーム1～2個に制限しても良い。		

目 的 A	形 態 2	種 類 ケ
宝 宝 島 人 数 10人以上 用 具 宝物1個 1 同人数で2組以上にチーム分けする。 2 変形の2重円を描き、中の円の適当な場所にゲートを置き外の円から中の円に入れる場所を1カ所作る。中の円の適当な場所に宝物を置く。 3 攻めるチームを「探検隊」として外側の円の中に入る。守るチームを「海賊」として内側の円に入る。 4 リーダーの出発の合図で始まり、中に引きずり込んだり、突き出したりして、自分の陣地外に出された人はアウト。 5 探検隊は、中の円のゲートから入り、宝物にタッチすれば勝ち。海賊は、探検隊を全部やっけたら勝ち。 6 肉弾戦になるので、リーダーはルールを厳格に守らせる。 7 勝負がついたら、攻守交代してゲーム再開。		

目 的 A	形 態 2	種 類 ケ
S ケ ン		
人 数 10人以上 用 具 各自の宝物		
1 同人数で2組以上にチーム分けする。 2 各チーム「S」の字型に陣地を描き、自分の陣地の適当な場所に宝物を置く。 3 リーダーの始めの合図でゲームが始まる。 4 陣地の外は、片足ケンケンで進み、敵と出会ったら相手を倒す。両足を着いたら負け。途中足を変えてはいけない。 5 陣地の中では両足を使えるが、陣地の外に押し出されたら負け。 6 相手の宝物を早く盗ったチームが勝ち。		

目 的 A	形 態 2	種 類 ケ
陣 と り		
人 数 10人以上 用 具 なし		
1 同人数で2組以上にチーム分けする。 2 人数、場所に合わせて渦巻き又は曲線のコースを描き、それぞれの端を自分の陣地とする。 3 リーダーの始めの合図で、それぞれの陣地から1人ずつコースに沿って走り、相手と出会った所でジャンケンをする。 4 勝った方は、さらにそのまま進み次の相手と出会った所で再びジャンケンをする。 5 負けた方は、コースの外に出て自分の陣地に戻る。 6 敵陣の中へ入った回数の多いチームが勝ち。		

目的 A	形態 2	種類 ケ
//////////////////// キック・ベースボール //////////////////// 人 数 10人以上 用 具 サッカーボール 1 同人数で2組にチーム分けする。 2 ジャンケンで攻守を決める。 3 立木等を利用して、ベースをセットする。 4 ピッチャーはボールをゴロでころがす。 5 打者は、ボールを足でキックする。後は野球と同じ。 6 人数によって、三角ベース、四角ベース、5～6角ベースとしてもよい。 7 得点の多いチームが勝ち。		

目的 A	形態 2	種類 ケ
//////////////////// くつ投げ・くつ拾い //////////////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 同人数で2組にチーム分けする。 2 各チームは、全員靴を片方脱いで相手チームに渡す。 3 リーダーの始めの合図で一斉に靴を投げる。 4 各チーム員は、片足ケンケンで自分の靴を拾いに行き履いて戻ってくる。 5 早く全員が戻ってきたチームが勝ち。 6 各チーム靴拾いの代表者を決め、それ以外の者は自分の陣地で待っている方法もある。		

目 的 A	形 態 3	種 類 ウ
-------	-------	-------

草 す も う	
人 数	2人以上
用 具	おおばこの花の茎又は松葉

- 1 2人で向かい合い、おおばこの花の茎を二つに折り、お互いに交差させて引っ張り合い、切れた方が負け。
- 2 強い茎を見つけ、力の入れ方に注意することがポイント。

目 的 A	形 態 3	種 類 ウ
-------	-------	-------

棒 す も う	
人 数	2人以上
用 具	長さ2 mくらいの丈夫な棒

- 1 本の棒の両端をそれぞれの対戦する2人が持つ。
- リーダーの始めの合図で、棒を引いたり押したりする。
- 足が動いた方が負け。

目 的 A	形 態 3	種 類 ウ
-------	-------	-------

縄 す も う		
人 数	2人以上	
用 具	スカウトロープ	

- 1 ロープの両端に足首が入る位の輪を「もやい結び」で作る。
- 2 中心線を描き、均等にロープを置く。
- 3 対戦者はロープの両端の輪に片足を入れる。
- 4 リーダーの始めの合図で後ろに引き合い、中心線まで引きずられたら負け。
- 5 後ろ向きになり、両手を地面についてもよい。

目 的 A	形 態 3	種 類 ウ
-------	-------	-------

ケンケンすもう	
人 数	2人以上
用 具	なし
1 適当な大きさのサークル（土俵）を描く。 2 対戦する2名がサークル内に入り、腕を胸の前で組む。 3 リーダーの合図で片足ケンケンとなり、相手と押し合いをする。 4 両足をついたり、サークルの外へ押し出されたら負け。	

目的 A	形態 3	種類 ケ
U F O		
人数	2人以上	
用具	アルミ箔の皿2枚	
1 アルミ箔の皿2枚、裏側を外側にしてビニールテープで張り合わせる。 2 2人で適当な距離で向かい合って立ちUFOの縁を軽く持って、回転を与えるように水平に投げる。 3 パートナーはこれを両手で受ける。 4 パートナーが受け損なったら負け。 5 人数が多いときは、大きな輪を作り1つのUFOを落とさないように投げ合うとおもしろい。		

目的 A	形態 4	種類 イ
自然オニ		
人数	5人以上	
用具	なし	
1 オニを1人決める。他の者は逃げる。 2 自分より背の高い自然物にさわっている間はつかまらない。 3 オニが10数える間に別の場所に移らなければならない。 4 オニに捕まった者は、替わってオニになる。		

目 的 A	形 態 4	種 類 イ
////////// た こ オ ニ //////////		
人 数	10人以上	
用 具	なし	
- スタートラインから10～20mの所にゴールラインを引く。 - スタートラインとゴールラインの間を「海」とする。 - たこ（オニ）になる者を1人決める。他の者は泳者となる。 「たこ」は海の中に、泳者はスタートラインに並ぶ。 「たこ」になった者が「たこ」と叫ぶのを合図に泳者はスタートし、「たこ」にタッチされないようにゴールラインに向かって走る。ゴールライン内は安全地帯。 2回目は、ゴールラインとスタートラインが反対になる。 - タッチされた者は、「たこ」になる。「たこ」は手をつないで他の者にタッチする。 - 全員が捕まるまで続ける。		

目 的 A	形 態 4	種 類 イ
////////// 高 オ ニ //////////		
人 数	5人以上	
用 具	なし	
- オニを1人決める。 - オニ以外の者は、オニが始まりの合図を出したら、オニよりも高い場所に移動しなければならない。 - オニに捕まったらオニを交代して続ける。または、オニの数を増やしても良い。 - 他に「しゃがみオニ」「鉄オニ」「凍りオニ」などがある。		

目 的 A	形 態 4	種 類 イ
===== 色 オ ニ ===== 人 数 5人以上 用 具 なし - オニを1人決める。 - 他の者はちらばり、オニが「赤」「青」等の色を大声で指定し、オニが10数える間に他の者はその色を見つけて触っていれば安全。 - 触れなかったものは、オニにタッチされたらオニは交代する。 - オニは、全員が指定した色に触れているときは、違う色を再度指定する。 - オニは、その場にない色を指定してはいけない。		

目 的 A	形 態 4	種 類 イ
===== 手 つ な ぎ オ ニ ===== 人 数 10人以上 用 具 なし - オニを1人決める。他の者は広く散らばる。 - 始めの合図でゲーム開始。 - オニにタッチされたら、オニと手をつないで他の者を捕まえる。 - オニが偶数になったら、2人ずつ別れてオニになり、ゲームを続ける。 - 全員が捕まるまで続ける。 - オニは、最後まで別れないで、多人数が手をつないでいる方法や手をつなぐ人数を決めても良い。		

目 的 A	形 態 4	種 類 イ
////////// ス イ ッ チ ・ オ ニ ////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 最初のオニと最初に逃げる者を決める。 2 他の者は大き目のサークルを作り、隣の人との間隔はお互いに両手を広げてぶつからない程度にする。 3 リーダーの合図でゲーム開始。オニは逃げる者にタッチしたらオニを交代する。 4 逃げる者は、サークルになっている者にタッチするとタッチされた者と交代してその場に立つ。 5 サークルの者は、逃げる者にタッチされたら、オニにタッチされないように次の者にタッチするまで続ける。 6 逃げる者は、サークルの内側だけとし、外側に出たらアウトになり、オニと交代する。 7 周囲のサークルを2人または3人で手をつないだ体系にするとなおもしろい。 8 この場合、逃げる者が2人または3人組の右の者にタッチした場合は、反対側の者が逃げる役となる。		

目 的 A	形 態 4	種 類 イ
////////// 座 り オ ニ ////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 オニを1人決める。 2 他の者は広く散らばる。 3 オニ以外の者は、オニに捕まりそうのなったら座って両足を挙げる。足を挙げている間は安全。 4 逃げる間にオニにタッチされるか、座っていても足が地面に着いたときオニにタッチされたときオニと交代する。 5 オニにタッチされたとき、オニを交代しないでオニを増やしても良い。		

目 的 A	形 態 4	種 類 ク
-------	-------	-------

////////// フ ク ロ ウ 大 作 戦 //////////		
人 数	個人又はグループ	
用 具	動物の絵を切り抜いた厚紙多数、 メモ用紙、筆記具	
1 夜に実施した方が効果的。 2 切り抜いた動物の絵を事前に雑木の間や広場等に設置しておく。 3 個人又はグループで適当な距離をおいて待機させる。 4 強力なライトで数秒間照らし、これを数回実施する。 5 確認できた動物の名前を記録させる。 6 多くの動物の名前を確認した個人又はグループが勝ち。		

目 的 A	形 態 4	種 類 ク
-------	-------	-------

//////////

お 母 さん は ど こ だ

//////////

人 数	個人又はグループ
用 具	ビニールテープ

1 森や林の中で色々な木の幼木にビニールテープを結び付けて置く。

2 子供たちを森や林の中に呼び入れる。

3 「さあ、テープの結んである木は赤ちゃんです。お母さんを見つけましょう。」と呼びかける。

4 どうしても、お母さんが見つからないものについては、鳥が種を運んできた場合や風で運ばれてくることがあることを教えてあげる。

目 的 A	形 態 4	種 類 ク
-------	-------	-------

進 め 獵 犬		
人 数	10人以上	
用 具	白い粉、粉を入れる袋（適当量）	
1 動物役を数名決める。残りの者は獵犬役。 2 先に動物役が白い粉を入れた粉袋を持って出発する。 3 途中少しづつ粉をこぼしながら逃げる。 4 10分程度経過してから、白い粉を目印にして獵犬役が出発する。 5 動物役は、粉が無くなった地点から半径50m以内に隠れる。 6 獵犬役はできるだけ早く動物を見つける。 7 動物役、獵犬役を交代してゲームを繰り返す。 8 チーム対抗としてもよい。		

目 的 A	形 態 4	種 類 ク
-------	-------	-------

//////////

ネズミのしっぽ盗り

//////////

人 数	10人以上
用 具	なし

- 1 ネコ役を1人決める。他の者はネズミ役。
- 2 ネズミ役は、縦1列になり前の人の腰を両手でつかんでつながる。
- 3 ネズミの先頭の者は両手でネコを追い払うことが出来る。他のつながったネズミは左右にくねるように逃げることはできない。
- 4 ネコはネズミの最後尾のネズミにタッチしたら先頭のネズミがネコになり、ネコだった者はネズミの最後尾につながり、ゲームを続ける。

目 的 A	形 態 4	種 類 ケ
////////// む ち ゃ ぶ つ け ////////// 人 数 10人以上 用 具 ドッチボール 1 全員バラバラにちらばる。 2 リーダーによって空に投げあげられたボールを補給したときからゲームは始まる。 3 ボールを補給した人は、だれでもかまわずボールをぶつける。 4 他の者は、ぶつけられないように逃げるか捕球する。 5 3回ぶつけられたら失格。 6 失格したら「死刑」として、後ろ向きに立ち全員にお尻にボールをぶつけられるようにしてもおもしろい。		

目 的 A	形 態 4	種 類 ケ
////////// 四 方 に 綱 引 き ////////// 人 数 4人以上 用 具 丈夫なロープ3 m～5 mを2本 (スカウトロープは不可) 1 2本のロープをお互い中央で結び、四方に開く。 2 4人が各ロープの端を持って立つ。 3 リーダーの合図でお互いに引き合い、足を動かした者が負け。 4 ロープを手から離した場合は負け。		

目的 A	形態 4	種類 ケ
ロック・ジャック		
人数	2人以上	
用具	大小の石適量	
1 大小の石を混ぜて山積みにする。 2 山積みの石とは別に、自分の石を決め片手に持つ。 3 片手に持った石を上へ投げ、投げた手で山積みの石の中から1つの石を拾い、取った石はもうひとつの手に持ち替える。その後、投げあげて落ちてきた石を投げた手で受け止める。 4 すべての動作は石を投げて落ちてくる間に全部済まさなければならない。 5 多くの石を取った人が勝ち。 6 失敗して石を落とした人は、次の人と交代する。		

目的 A	形態 4	種類 ケ
ドロガメ		
人数	5人以上	
用具	なし	
1 お母さん「亀（カメ）」を1人決める。 2 直径2 mの円を描き、お母さんカメ以外の者は全員靴を脱ぎ、円の中に入れてカメの卵に見立てる。 3 お母さんカメは円の中に入り、卵を守る。 4 お母さんカメは、卵を守るために卵の上に乗ったり四つん這いになってもよい。 5 お母さんカメ以外の者は、円の外からお母さんカメの隙をみて卵を盗み取る。 6 このとき、お母さんカメにタッチされたらアウト次のお母さんカメになる。		

目的 A	形態 4	種類 ケ
し っ ぽ 盗 り		
人 数	5人以上	
用 具	ネッカチーフ	
1 全員ネッカチーフを細く丸めて2つに折り、ズボンの後ろに挟み、ネズミのしっぽとする。 2 全員がバラバラに広がり、相手のしっぽを盗り合う。 3 しっぽを盗られた者は、周りに座って待つ。 4 あらかじめゲームをする地域を決めておく。 5 チームを組んで、2手に別れて対抗戦としてもおもしろい。		

目的 B	形態 2	種類 キ
輪 ぬ け リ レ ー		
人 数	10以上	
用 具	色の違う紙テープ適宜の量	
1 座って動けないバスの中で最適。 2 2チームに分ける。 3 1列または円形になる。 4 紙テープで体が入るくらいの大きさの輪を作る。 5 先頭の者から、紙テープの輪を頭からかぶり足から抜く動作をリレーして行く。 6 途中紙テープの輪が切れた場合は、その場でつなぎゲームを続ける。当然紙テープの輪は小さくなり難しくなる。		

目 的 B	形 態 2	種 類 キ
////////// しりとり絵描きリレー ////////// 人 数 10人以上 用 具 サインペン、模造紙 1 全員を2組以上にチーム分けする。 2 スタートラインから3～5 m離れたところに模造紙とサインペンを置いておく。 3 スタートラインに縦1列に並び、先頭の者はリーダーの指示したテーマ（例えば靴）の末尾の字で始まる絵（例えば机）を早く描きあげて次の人にタッチする。 4 1人3分×人数を制限時間として出来るだけたくさん絵が描けたチームが勝ち。 5 絵の出来具合が良い者や傑作な絵を描いた者に賞を与えればもっと盛り上がる。		

目 的 B	形 態 2	種 類 ク
////////// 吸 飲 感 覚 ////////// 人 数 3人以上 用 具 ジュース又は水、コップ、ストロー 1 ジュース又は水の入ったコップ（全員同じ量とする）を用意する。 2 全員目隠しをしてストローでリーダーの指示した量だけ飲む。 3 例・・・上から3センチ、下から5センチ等。 4 近い者が勝ち。		

目 的 B	形 態 3	種 類 ウ
座 布 団 す も う 人 数 4人以上 用 具 座布団 1 全員を2組にチーム分けする。 2 各組座布団の上に先頭の者2名が乗る。 3 向かい合って両手の平で押し合って座布団の外へ押し出す。		

目 的 B	形 態 4	種 類 オ
肩 た た き 人 数 4人以上 用 具 なし 1 座席が固定されて動けないようなときに効果的。 2 「みなさんお疲れのようですから、ここで息抜きをしましょう」と言いながらリーダーは自分から動作を行い自然に全員を誘導する。 3 右拳で左肩を8回、左拳で右肩を8回、同じ要領で4回ずつ、つづいて2回ずつ、そして1回ずつ最後に頭上で拍手1回。 4 慣れてきたら、歌に合わせて動作を行う。 5 歌は、季節や対象に合うように工夫して、8～16小節からなる曲ならこの動作に合う。		

目的 B	形態 4	種類 ケ
ウインク殺人		
人数	10人以上	
用具	なし	
1 全員円形になり、円心に背中を向けて立つ。 2 リーダーは円の中に入り、参加者にわからないようにオニを1～2人指名する。このとき、リーダーがそっと触った者がオニとなる。 3 オニが決まれば、全員が決められた範囲内を歩き回る。 4 オニは、一緒に歩き回り相手の目を見ながらウインクをする。 5 ウインクをされた者は、2～3歩歩いてから「ギャーやられた」という声を出して倒れる。 6 複数のオニの場合、オニ同士がウインクをした場合は両方が倒れてゲームはやり直しとなる。		

目的 B	形態 4	種類 ケ
いらっしやい		
人数	10人以上	
用具	参加者と同数の椅子	
1 リーダー以外の参加者は全員円形になり、椅子に座る。 2 リーダーは、円の内側を回りながら「いらっしやい」と言って適宜の人を指さす。 3 指さされた人は、リーダーの後ろに着いて円の内側を歩く。 4 リーダーが「座った」と言って自ら椅子に座る。 5 リーダーの後ろを歩いていた者は、急いで空いている椅子に座る。 6 座れなかった者は、次のオニになる。		

目的 B	形態 4	種類 ケ
どくへびだ～ 人数 10人以上 用具 なし 1 一定のエリアを決めてその中に全員入る。 2 オニの「毒蛇」役を2人程度決める。 3 「毒蛇」は這って移動します。 4 「毒蛇」は立っている人の足にタッチする。 5 タッチされた人は「毒蛇」に変身する。このときタッチされた人は「あっ・毒が回った」というオーバーなアクションで倒れる。		

目的 C	形態 1	種類 ア
あとだしジャンケン 人数 問わない 用具 なし 1 参加者は適当に広がり、リーダーと向かい合う。 2 リーダーは「ジャンケン・ポイのポイ」の掛け声で自分のジャンケンをする。 3 参加者は、リーダーのジャンケンを見てから自分のものを出す。 4 リーダーは、次の条件をつける。 ・ リーダーと同じもの ・ リーダーに勝つもの ・ リーダーに負けるもの		

目 的 C	形 態 1	種 類 カ
////////// ポ ン パ も し か め ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 「もしもし亀よ」の歌に合わせて鼻、耳をさわる。 2 「もしもしかめよかめさんよ」 拍手、左耳、拍手、右耳、拍手、左耳、拍手、右耳。 3 「せかいのうちに」 拍手、両耳、拍手、両耳 4 「おまえほど」 拍手、相手を指さす、拍手、相手を指さす。 5 「あゆみののろいものはない」 拍手、両手を交叉して鼻と耳をつまむ、手の交叉を変えて続ける。 6 「どうしてそんなにのろいのか」 拍手をしないで、両手を交叉して鼻と耳をつまむ。手の交叉を変えて続ける。		

目 的 C	形 態 1	種 類 カ
////////// ド レ ミ の 歌 ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 ドレミの歌に振りをつけて歌う。 2 「ド」・・・拍手 「レ」・・・おじぎをする 「ミ」・・・両耳をつかむ 「ファ」・・・両手を水平に体の横に挙げ、肘から先を曲げて、手を握る 「ソ」・・・両手を上に上げて空を差す。 「ラ」・・・ラッパを吹く動作 「シ」・・・両手を胸の前で交叉して胸につける 「ド」・・・上とおなじ		

目 的 C	形 態 1	種 類 カ
///////// かえるの夜まわり ///////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 歌に合わせて手の動作をする。 2 「かえるのよまわり」・・・拍手 「ガッコ」・・・両手をちじめて握る 「ゲッコ」・・・両手を伸ばして開く 「ピョン」・・・握った手の指をはじく 「ラッパふけ」・・・ラッパを吹く動作 3 かえるの夜回り ガッコガッコ ゲッコ ピョンピョヨン ラッパ吹けラッパ吹け ガッコゲッコピョン ガッコガッコガッコ ピョンコピョンコピョン ゲッコゲッコゲッコ ピョンコピョンコピョン ガッコピョン ゲッコピョン ガッコゲッコピョン		

目 的 C	形 態 1	種 類 ク
///////// 好きですか嫌いですか ///////// 人 数 5人以上 用 具 物や人の名前を書いた紙5～6枚 1 参加者は全員リーダーと向かい合う。 2 代表者を1人選び、リーダーに背中を向けて、 参加者と向かい合う形に立つ。 3 代表者の後ろから参加者に見えるように物や人 の名前を書いた紙を見せ、代表者に「好きですか 嫌いですか」と聞く。 4 その応えに対してその理由やどんなところが好 きか、嫌いかを代表者に説明させる。 5 代表者はみんなの反応を見ながらその答えを当 てる。		

目 的 C	形 態 1	種 類 ク
風 景 観 察		
人 数	5人以上	
用 具	なし	
1 参加者にある一定の方向の景色を5分くらい観察させる。 2 リーダーは観察が終わった参加者を後ろ向きにさせて風景が見えないようにしてから、景色について質問する。 例えば煙突は何本？など。		

目 的 C	形 態 1	種 類 ケ
ね じ れ 指		
人 数	2人以上	
用 具	なし	
1 両手の指を組むとき、自然に組みやすいように手の指を合わせてしまいます。その癖を使ってする手遊び。 2 体の前で手を交叉して手を組む。 3 組んだ手を内側にねじるように胸の前に持ってくる。 4 人差し指を立てて鼻の内側につける。 5 人差し指を付けたまま他の指を開き、顔の横に持ってくる。 6 最初に手を組むとき、左手の人差し指と中指の間に、右手の人差し指が入るように組む。 これを怠ると、うまく手が開きません。		

目的 C	形態 1	種類 ケ
////////// ヤ ッ と だ せ ////////// 人 数 5人以上 用 具 なし - 参加者は適当にリーダーと向かい合う。 - リーダーの動作をまねる。 - リーダーは右手を開いてパーの形にして脇腹に付ける。左手はグーの形にしてまっすぐ上に上げる。 - 参加者は、リーダーの合図で右手と左手を入れ替える。 - 最初はゆっくりと、掛け声は「ヤッ」「エイ」を入れる。		

目的 C	形態 1	種類 ケ
////////// タ コ と 狸 ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 2人1組で左手で握手する。 2人はお互いに、タコ又は狸を決める。 - リーダーはターターター「タコ」または「狸」という。 「タコ」のとき、タコの者は右手で握手している「狸」の左手を叩く。相手の「狸」は、叩かれると痛いので右手の平を握手している左手の甲に重ねて防ぐ。以下「狸」の場合も同じ。 - リーダーはまぎらわしい言葉を使って間違いを誘う。		

目的 C	形態 1	種類 ケ
耳 鼻 つ ま み 人 数 何人でも 用 具 なし 1 リーダーは「ハイみなさん右手で鼻をつまみ、左手で耳をつかんでもましよう。」といって具体的に動作をしてみせる。 2 「私がハイと言ったらこういう具合に手を取り替えます。」と言いながら右手を鼻から耳へ、左手を耳から鼻へ移動する。 3 手をずらすだけではダメ。必ず両手が交差するようにする。 4 途中で拍手を1回入れる。手拍子に合わせて歌をつける。等の変化を入れても良い。		

目的 C	形態 1	種類 ケ
キ ャ ッ チ 人 数 10人以上 用 具 なし 1 参加者全員が円形に円心に向けて集合する。 2 参加者は、右手を上向きにして開いておく。 3 左手は人差し指だけだし、他の指は握って、左隣の人の開いている右手の平に軽く立てて乗せておく。 4 リーダーがキャ、キャ、キャ、キャッチと言ったら右手で相手の左手の人差し指をつかむと同時に左隣の人の右手に乗せている左手をつかまれないようにひっこめる。 5 リーダーは、キャンプ、キャクシャ、など紛らわしい言葉を使って間違いを誘う。		

目 的 C	形 態 1	種 類 ケ
////////// 八百屋の買い物 ////////// 人 数 5人以上 用 具 なし - 参加者は適当にちらばり、リーダーと向かい合う。 - リーダーは八百屋に売っている品物の名前を言う。参加者は、売っていると思ったら、拍手1回をする。 - リーダーは、調子が出てきた頃を見計らって、売っていない品物を言う。 - 例・・パーマン、メロンパン、キャベジン等。 - 魚屋、パン屋等でもおもしろい。 - リーダーは、事前に品物の名前を調べておかなければならない。		

目 的 C	形 態 1	種 類 ケ
////////// 交 叉 拍 手 ////////// 人 数 5人以上 用 具 なし - 参加者はリーダーと向かい合う形に集合。 - リーダーは足を開いて正面を向いて立ち、そのまま足を動かさないで体をひねり横を向く。 - そのままの姿勢で両手を伸ばし、両手が交叉するように上下に振る。 - 参加者はリーダーの手のひらが重なったときに拍手を1回する。 3、3、7拍子で行うとやりやすい。 - 何回か慣れてきたら、リーダーは手を重ねるふりをして、重なる手前で手を止め、間違いを誘う。 - リーダーは間違いをおおげさに指摘するとおもしろい。 - リーダーは応援団のようにリズムと掛け声を入れて動作する。		

目 的 C	形 態 1	種 類 ケ
////////// 肩 上 げ て //////////		
人 数	5人以上	
用 具	なし	
- 参加者はリーダーと向かい合う形に集合。 - リーダーは次のことを言いながら自分が動作をする。参加者はリーダーと同じ動作をする。 ・肩上げて・・・肩を上げる ・肩下げて・・・肩を下げる ・あご上げて・・・あごを上げる ・あご下げて・・・あごを下げる ・グルッと首を回しましょう・・・首を回す - リーダーは慣れてきた頃を見計らって言葉を変えて間違いを誘う。 例えば・・・グルッと首を回さない。		

目 的 C	形 態 1	種 類 ケ
////////// 拍手であつまれ //////////		
人 数	10人以上	
用 具	なし	
- 参加者はリーダーと向かい合う形に集合。 - リーダーは「さあみなさん、拍手を1つしてみましょう。ソーレ、チョン次に2つ、ソーレチョンチョン、次に3つ・・・そうです。私のソーレの掛け声で拍手の数を増やしてください。」と言ってゲームをリードする。 - ゲームが進む中でリーダーが「ハイそれまで」と言ったら拍手の数と同じ人数の人と手をつないでその場に座る。 - 不特定の人数をグループ分けするのに最適。		

目的 C	形態 1	種類 ケ
//////////////////////////////////// 新 幹 線 拍 手 //////////////////////////////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 リーダーの動作に合わせて拍手する。 2 リーダーは右手を開いて前に出し「こちらは・ひかり号・ただいま東京駅を出発しました」という。 3 次に左手を出して「こちらは・のぞみ号・新大阪駅を出発しました」という。 4 両手を胸の前で交叉し「ひかり号とのぞみ号がすれ違ったときだけ拍手してください」という。 5 何回か練習したところで、手が交叉する前に手を止めたりして間違いの拍手を誘う。		

目的 C	形態 1	種類 ケ
//////////////////////////////////// ハ ン カ チ 拍 手 //////////////////////////////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 リーダーは右手にハンカチを持ち「このハンカチが手から放れている間拍手してください」という。 2 ハンカチを上に向けて、拍手をする練習をする。 3 投げ上げたハンカチを受け取ると見せかけて取らなかったり、投げると見せかけて投げなかったり、しばらくの間投げたままにして間違いの拍手を誘う。		

目 的 C	形 態 1	種 類 ケ
// // // // // ニヨロニヨロどじょう // // // // // 人 数 10人以上 用 具 なし 1 全員がシングルサークルになって円心に向いて座る。 2 左手は手の平を開いて上に向け、左隣の人の前に出す。 3 右手は人差し指を立てて、他の指は握って右隣りの人の手のひらに載せる。 4 リーダーが「ニヨロニヨロ」と言ったら、右手の人差し指で相手の手の平をくすぐる。 5 リーダーが「どじょう」と言ったら、左手で相手の人差し指をつかむ。人差し指はつかまれないように引っ込める。 6 ニヨロニヨロ、ニヨロニヨロ・・ニヨロニヨロ！と強くフェイントをかけて間違いを誘う。 7 左手、右手を入れ替えてする。(左利きの人もあるから) 8 手の平にアメを載せて「おやつおやつ。アメ」というやり方もある。		

目 的 C	形 態 1	種 類 ケ
// // // // // がまん足上げ大会 // // // // // 人 数 2人以上 用 具 なし 1 床に真上を向いて寝ころんで「きおつけ」の姿勢になる。 2 両足を15センチくらい上げて何秒我慢できるかを競う。 このとき、膝を曲げたら反則。		

目 的 C	形 態 2	種 類 ア
////////// ジャンケンまたくぐり ////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 2人ずつに別れてジャンケンをする。 2 負けた人は、勝った人の「また」をくぐって後ろにつながる。 3 先頭の人が他のチームとジャンケンをする。負けたら全員が勝ったチームの「また」をくぐる。 4 「また」をくぐる時勝ったチームは、負けたチームのおしりを叩いたり、くすぐってもよい。 5 一番長くなったチームが勝ち。		

目 的 C	形 態 2	種 類 ウ
////////// 子 と り オ ニ ////////// 人 数 10人以上 用 具 帽子 1 4～5人の組に分ける。 2 各チームは、縦1列に並び、前の人の腰につかまる。 3 一番後ろの人は帽子をかぶる。 4 笛の合図でスタート。一番後ろの人の帽子をとれば勝ち。帽子は先頭の人だけがとれる。他の人は、腰の手を離したら反則。その場に座る。 5 最後まで残ったチームが勝ち。		

目的 C	形態 2	種類 ウ
張 り 手 す も う 人 数 2人以上 用 具 なし 1 2人で向かい合い、手を伸ばして相手の体につく位の位置に立つ。 2 「始め」の合図でお互い手を突いたり、急に引いたりしてバランスを失って足が動いた方が負け。 3 チーム対抗としてもおもしろい。		

目的 C	形態 2	種類 オ
ジャンケン送り 人 数 10人以上 用 具 ボール（手で持てる小さなもの） 1 2チームに分かれ、縦1列または円形に集合。 2 先頭の人、次の人とジャンケンをし、勝ったらボール等をバトン代わりにバトンを送る。 3 このようにして、ジャンケンをしてバトンを送る。 4 ジャンケンに負けたら、前の人に送り返す。 5 早く完了したチームが勝ち。 6 ボールの代わりに手に持てる小さな物なら何でもよい。		

目 的 C	形 態 2	種 類 カ
歌 合 戦		
人 数	2人以上	
用 具	なし	
1 2チームに分かれて違う歌を同時に歌う。 2 うらしま太郎 もしもし亀よ お互いに引き込まれないようにする。 3 違う曲で、元の歌を歌う。 「もしもし亀よ」の曲で「荒城の月」を歌う。 4 「荒城の月」の曲で「もしもし亀よ」を歌う。		

目 的 C	形 態 2	種 類 キ
はいはいリレー		
人 数	10人以上	
用 具	なし	
1 2で割れる人数で2チームに分ける。 2 各チームスタートラインに縦1列に並ぶ。 3 2人が1組になり、1人が腕立ての姿勢をとり 他の人はその足を持つ。 4 「始め」の合図で前方に進み、目標点を回った 所で交代して帰り、次の組にタッチしてゲームを 続ける。		

目 的 C	形 態 2	種 類 キ
////////// ダンボ〜ル競争 ////////// 人 数 10人以上 用 具 ダンボ〜ル箱、旗 1 4〜5人の組にチーム分けする。 2 各チームの走るコース上に均等の間隔でダンボール箱3個くらいを置く。 3 各チーム、スタートラインに縦1列に並び、先頭の人からダンボール箱をリズムカルに跳び越えて前方の旗を回って帰ってきて次の人にタッチ。 4 早く全員終わったチームが勝ち。		

目 的 C	形 態 2	種 類 キ
////////// 駆け足縄跳びリレー ////////// 人 数 10人以上 用 具 縄跳びのなわ（各自）、旗 1 4〜5人のチームに分ける。 2 各チームはスタートラインに縦1列に並ぶ。 3 笛の合図でスタート。縄跳びをしながら走り、目標点の旗を回って帰ってきて次の人にタッチ。 4 早く全員が終わったチームが勝ち。		

目的 C	形態 2	種類 キ
ケンパ跳び石リレー 人数 10人以上 用具 旗（各チーム1本） 1 床に次のように輪を画く。 スタート ● ● ○ ● ● ○ ● ● ○ ☆ 旗 ケンケンパケンケンパケンケンパ 2 4～5人のチームに分ける。 3 各チームスタートラインに縦1列に並ぶ。 4 リーダーの合図でスタート。 5 ケンは片足、パは両足として、ケンケンパ、ケンケンパ、ケンケンパの要領で旗を回って帰ってきて次の人にタッチ。		

目的 C	形態 2	種類 キ
障害物リレー 人数 10人以上 用具 ダンボール箱等の障害物 1 4～5人のチームに分ける。 2 コース上に、ダンボール（跳ぶ）、平均台（くぐる）、川（飛び越える）、ゴム（くぐる）、旗（回る）等を置く。 3 各チーム、スタートラインに縦1列に並び、先頭の人からスタートして回ってきたら、次の人にタッチ。 4 早く全員が終わったチームが勝ち。		

目的 C	形態 2	種類 キ
紙 テ ー プ リ レ ー		
人 数	10人以上	
用 具	紙テープ、旗	
4～6人のチームに分ける。 - 各チームに紙テープを1本ずつ配り、各チーム2～3人が入れる大きさに輪を作って両端を結ぶ。 - リーダーの合図で輪の中に入って走り、旗を回って帰ってきて次のグループにタッチ。 - 途中で紙テープが切れたらその場で止まってつなぐ。当然、輪は小さくなる。 10人くらいの輪を作って全員が入ってゲームをするのもおもしろい。		

目的 C	形態 2	種類 キ
飛 び 石 リ レ ～		
人 数	10人以上	
用 具	ダンボールの破片、又は雑巾を各チーム2枚あて	
4～5名のチームに分ける。 - スタートラインに縦1列に並び、先頭の人からスタート。 - このとき、ダンボール片等を2枚持ち、1枚を前方に投げる。投げたダンボール片に飛び移る。さらに、次の1枚を投げて飛び移る。次に最初に投げたダンボール片を今自分が乗っているダンボール片から落ちないように拾う。拾ったダンボール片を前方に投げて進む。 - 旗を回って帰ってきて次の人にタッチ。 - ダンボール片を投げる距離は自分が飛べる距離で拾える距離とする。		

目的 C	形態 2	種類 キ
////////// 人間丸太ころがし ////////// 人数 10人以上 用具 なし 1 4～5人のチームに分ける。 2 各チーム丸太役1人を選び、他はころがし役とする。 3 スタートラインにころがし役が仰向けに並んで寝る。丸太役の人はいみんなのお腹の上に腹這いに乗る。 4 リーダーの合図で、ころがし役の人は進行方向に一斉にころがる。 5 ころがし役の人は、自分の上に丸太役の人が居なくなったら先頭に回って再び仰向けに寝て丸太をころがす。 6 丸太役の人は、ころがし役の人の上から落ちたら初めからやり直し。 7 ゴールライン内に丸太を運び込んだらチームが勝ち。 8 丸太になる人は手を伸ばし頭の上に組んでいると運ばれやすい。		

目的 C	形態 2	種類 キ
////////// 碁石送りリレー ////////// 人数 10人以上 用具 碁石、箸、お椀 1 2チーム以上に組分けする。 2 各チームスタートラインに縦1列に並ぶ。 3 目標点に、お椀1個、碁石20個、箸1膳を用意する。 4 先頭のものから走って行き、箸で碁石をつまみお椀の中に碁石を全部入れる。帰ってきて次の人にタッチ。 5 次の人は、お椀の中から碁石を箸でつまみ出して全部つまみ出したら帰ってきて次の人にタッチ。 6 以下、この順序でゲームを進めて早く全員が終わったチームが勝ち。		

目的 C	形態 2	種類 ク
////////// 隠し物を探せ ////////// 人数 5人以上 用具 ボール又はコイン等手に持てる物 - 横1列に並び、オニを1人決める。 - 他の者は、後ろ手にボール又はコイン等手に持てる物を次々に他の者に回す。 - オニは誰が持っているかを当てる。 - 人数が多い時は数組に分けて行うとよい。		

目的 C	形態 2	種類 ケ
////////// 人間知恵の輪 ////////// 人数 10人以上 用具 なし 2組以上にチーム分けする。 - 各チーム代表を1人選び列外におく。 - 各チーム円形になり、手をつなぐ。 - つないだ手は絶対離してはいけない。 - 各チーム手をつないだまま、くぐったり、飛び越えたりして、複雑に組み合う。 - リーダーの合図で、各チームの代表者が出て相手の知恵の輪を解いて行く。このとき組んだ手は離させたりしてはならない。 - 早く解けた代表のいるチームが勝ち。 - 代表を選ばず、チームで交代してゲームをしてもおもしろい。		

目 的 C	形 態 2	種 類 ケ
目隠しボール盗り 人 数 10人以上 用 具 サッカーボール 2組以上にチーム分けする。 - 全員で円心に向かって円形になって座る。このときチームとチームの間を少し開ける。 - 各チーム代表を1人選ぶ。代表は目隠しをして各チームの前（円の内側）に立つ。 - 代表の準備が出来たらリーダーは、円の中の適宜な所にボールを置く。 - 相手チームの者が、目隠しをした相手チームの代表を2～3回その場で回す。 - 各チーム員は、自分の代表にボールの位置を声で知らせて早くボールを盗ったチームが勝ち。		

目 的 C	形 態 2	種 類 ケ
へビの皮むき 人 数 10人以上 用 具 なし 2組以上にチーム分けする。 - 各チーム縦1列になり、両足を開いて立つ。自分の両足の間から後ろへ左手を入れ、後ろの人の右手と手をつなぐ。 - 意図番前の人と一番後ろの人は片手が空く。 - リーダーの合図でゆっくり足を開いたまま前の人から順番に後ろへ下がる。 - 後ろの人は、体を折り曲げて、前の人の方が下がりやすいようにする。 - 全員が下がったら、後ろの人から前に進み、元の体制に早く戻った方が勝ち。		

目 的 C	形 態 2	種 類 ケ
//////////////////// 集 団 ト ン ネ ル //////////////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 2組以上にチーム分けする。 2 各チームスタートラインに縦1列に並ぶ。 3 先頭の方は横向きにお尻を上げてトンネルをつくる。2番目の方からトンネルをくぐり抜け、くぐり抜けたらすぐ前の方に並んでトンネルをつくる。 4 全員トンネルをくぐり抜けたら最初の方がくぐり、抜けたらトンネルをつくる。 5 目標点に早く全員が到達したチームが勝ち。 6 人数が少ないときは、対抗戦にしない。		

目 的 C	形 態 2	種 類 ケ
//////////////////// ス プ ー ン 縫 い 競 争 //////////////////// 人 数 10人以上 用 具 スプーン、細ひも 1 2組以上にチーム分けする。 2 各チーム縦1列に並ぶ。 3 あらかじめ、細ひもの先にスプーンをしばりつけておく。 4 リーダーの合図で先頭の方からスプーンを洋服の袖から通して反対側の袖に出す。そのまま次の人に渡し、同じように通す。 5 早く全員が通し終わったチームが勝ち。 6 腕から足に出してもおもしろい。 7 終わったときは、全員が1本の細ひもでつながる。		

目 的 C	形 態 3	種 類 ア
////////// お金持ちジャンケン ////////// 人 数 10人以上 用 具 1人5枚のカード（トランプ大） 1 1人5枚のカードを配る。 2 始めの合図で、相手を見つけてジャンケンをする。勝つと相手からカードを1枚もらえる。 3 カードが無くなった人はそれでおしまい。 4 制限時間内に一番カードを集めた人が勝ち。 5 一度に1枚のカードをやりとりする。 6 ギャンブル風になるが、カード1枚。1万円としてもよい。		

目 的 C	形 態 3	種 類 ア
////////// ウルトラマン・ジャンケン ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 掛け声「ウ〜シュワッチ！」 2 グー・・・両手を胸の前で交叉して手を握る。 3 チョキ・・・両手でチョキを出し、両目の脇にあてる。 4 パー・・・右手の肘を曲げて直角に胸の前に立て、左手は手の平を上にして右手の肘に当てる。 5 2人で向かい合い、ウ〜シュワッチの掛け声もろともジャンケンのポーズをとる。 6 チームを組んでリレーとしてもよい。		

目 的 C	形 態 3	種 類 ア
////////// 新 聞 け ん ぼ う ////////// 人 数 2人以上 用 具 新聞紙、セロテープ、手ぬぐい 1 新聞紙を丸めて棒状の物をつくり、数カ所セロテープで留め、刀とする。 2 2人で間を適当に開けて向かい合って座る。 3 自分の前に手ぬぐいを横に長く置く。 4 2人の真ん中に新聞紙で作った刀を置く。 5 対戦する2人はしっかりあいさつをする。 6 ジャンケンをして勝った人は、手ぬぐいではちまきをして、刀を取って相手に打ち込む。 7 負けた人は、軽くお辞儀をして打たれる。 8 あいこの場合は、お互いはちまきをして、刀を早く取り相手に打ち込む。(早い者勝ち)		

目 的 C	形 態 3	種 類 ア
////////// 引 っ 込 め ジ ャ ン ケ ン ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 2人で向かい合い「ジャンケンポイ・ポイ」とジャンケンをする。1回目のポイで右手、2回目のポイで左手でジャンケンを出す。 2 次は、「引っ込めポイ」と言って右手又は左手を引っ込める。残った手で勝負が決まる。 3 どの手を引っ込めるか、素早く頭を働かせないと勝負に負けてしまう。		

目 的 C	形 態 3	種 類 ア
きつねジャンケン		
人 数	2人以上	
用 具	なし	
1 庄屋さん・・・両手を握って膝の上に置き、肩を怒らせてえらそうな格好をする。 猟師・・・・・・両手で鉄砲を作ってかまえる。 きつね・・・・・・両手の手の平を広げて耳の後ろに置く。 2 庄屋さんは猟師に勝ち、きつねに負ける。 3 猟師はきつねに勝ち、庄屋さんに負ける。 4 きつねは庄屋さんに勝ち、猟師に負ける。 5 慣れてきたら、ホイホイホイと調子を付けて行い、3～5回勝ったら終わりとする。		

目 的 C	形 態 3	種 類 ア
体操ジャンケン		
人 数	2人以上	
用 具	なし	
1 2人で向かい合いピョンピョン跳びながら次の動作をする。 2 グー・・・・・・膝を抱えて小さくうずくまる。 チョキ・・・・・・両手を伸ばして頭の上へ上げ両足を前後に開く。 パー・・・・・・両手両足を広げて「大」の字になる。		

目的 C	形態 3	種類 ア
////////// 指 ジ ャ ン ケ ン ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし - 親指・・・・カエル 人差し指・・・・へび 小指・・・・なめくじ - 親指は小指に勝ち、人差し指に負ける。 人差し指は親指の勝ち、小指に負ける。 小指は人差し指に勝ち、親指に負ける。		

目的 C	形態 3	種類 ア
////////// いないいないばあ～ ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 2人で向かい合い両手で顔を覆う。 「いないいない」、一呼吸置いて「ばあ～」とお互いに叫んで覆った両手の右側か左側の好きな方向へ顔を動かす。 2人の顔がピッタリ合ったら成功。 - お互い反対の方に顔を出したら気が合わないものであるからもう一度やり直す。		

目 的 C	形 態 3	種 類 ア
////////// 2 人 組 ジ ャ ン ケ ン ////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 参加者全員が2人1組の2人組をつくる。 2 全部の組がバラバラに展開する。 3 他の組を見つけてジャンケンをする。このとき2人で相談して同じものを出す。 4 勝った組は、向かい合って両手を組んで高く上げてトンネルをつくる。 5 負けた組は、トンネルをくぐる。 6 勝った組は、片手でトンネルをつくり負けた組がトンネルをくぐるとき、空いている手でお尻を叩いてもよい。		

目 的 C	形 態 3	種 類 ア
////////// ち じ み ジ ャ ン ケ ン ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 2人1組で向かい合い、ジャンケンをする。 2 勝った人は、負けた人の頭を押さえ5秒くらい下げる。 3 負けた人は、そのままの姿勢でジャンケンを続ける。 4 1回負けるごとに下げて行き、早く姿勢が崩れた方が負け。 5 1回負けるごとに足巾を広げて行き、倒れたら負けとするやり方もある。		

目 的 C	形 態 3	種 類 ア
////////// 犬 の ケ ン カ ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 2人で向かい合い、お互いの両膝を付けて座る。 2 左手を開いて、相手の右ももにのせる。 3 右手でジャンケンをする。 4 勝ったら、自分の右ももにのっている相手の左手を叩く。 5 負けた人は、素早く相手のももにのせた手を引っ込める。 6 この場合、勝った人は「ワン」、負けた人は「キャン」という掛け声を出す。 7 掛け声は、勝った場合は大きく、負けた場合は弱々しくする。		

目 的 C	形 態 3	種 類 ウ
////////// ド ン ケ ツ す も う ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 2人が背中合わせに立つ。 2 お尻を合わせて「こんにちは」「よろしく」等の字を書く。 3 そのままの姿勢で、お尻を引いて準備する。 4 リーダーの合図でお尻を突き出す。 5 突き出されて、足を踏み出した方が負け。 6 チームに分かれて、団体戦としてもよい。		

目 的 C	形 態 3	種 類 ウ
背 中 す も う		
人 数 2人以上 用 具 なし		
1 直径2 mくらいの円を描く。 2 対戦者2人が円の中に入り、中心で背中合わせに立つ。 3 対戦者は、胸の前で両手を組む。 4 リーダーの合図で、お互いが背中で押し合い、相手を円の外に押し出す。 5 組んだ手を離したり、体を引いたりしてはいけない。 6 このでのゲームは、ルールを厳格に守らないとトラブルの原因となる。審判役のリーダーはキビキビした態度で判定をするようにする。		

目 的 C	形 態 3	種 類 ケ
剣 道 ゲ ー ム		
人 数 2人以上 用 具 なし		
1 2人で向かい合う。 2 お互いにジャンケンをして先攻を決める。 3 ゲームの始めは、「ヤァ・・・」の掛け声で始まり、次に「メン」「ドー」「コテ」のいずれかの掛け声を言う。 4 先攻の人は、掛け声を言うと同時に次の動作をする。 メン・・・・頭を両手で押さえる ドー・・・・両脇腹を押さえる コテ・・・・手首を押さえる 5 相手は、違う動作をする。同じ動作をしてら負け。		

目 的 C	形 態 3	種 類 ケ
////////// 巻 き 取 り 競 争 ////////// 人 数 2人以上 用 具 ラップの心棒2本、3mくらいの 細い紐 1 ラップの心棒の中心に1本の紐の端を結びつけ、他の端をもう1本のラップの心棒の中心に結びつける。2本のラップの心棒は1本の紐で結ばれる。 2 さらに、紐の中心にテープ等で印をつける。 3 2人で向かい合い、お互いにラップの心棒を両手に持ちリーダーの合図で巻き始める。 4 早く紐の中心まで巻き終わった人が勝ち。		

目 的 C	形 態 3	種 類 ケ
////////// こんにちは・さようなら ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 どのくらい仲良しか、気があっているかの相性診断ゲーム。 2 2人1組のペアで背中合わせに立ち、お互いに両腕を背中合わせに組む。 3 周りの人が「こんにちは」「さようなら」「またあした」の掛け声を掛ける。最後の、は・ら・た、のとき少し強く言う。 4 2人はその、「は」「ら」「た」のときに首をねじって振り向きます。 このときに、うまく顔が合うか、そっぽを向いてしまうかが「友達度」「相性度」を図る目安です。 5 3度とも顔を合わせられたら「親友」 2度なら「なかよし」 1度なら「友達」 3度ともだめなら「ケンカ友達」「絶交」		

目 的 C	形 態 3	種 類 ケ
//////////////////// ハイ・イハ・ドン //////////////////// 人 数 2人以上 用 具 2人で向かい合い、ジャンケンをする。 - 勝った人は、左手を手の平が下になるように前に出す。その上に負けた人が左手を重ねる。 次は、勝った人の右手、その上に負けた人の右手の順に両手を重ねる。 - リーダーの、ハイ、イハ、ドンの掛け声で重ねた手を移動する。 ハイ・・・一番下の手を一番上に移動する イハ・・・一番上の手を一番下へ移動する ドン・・・一番下の手を抜いて上から叩く - リーダーは、ハイ、イハを適当に混ぜ、頃合いを見てドン。		

目 的 C	形 態 3	種 類 ケ
//////////////////// 株 ケ ン //////////////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 2人で向かい合う。 - お互いに、片手が5、両手で10、相手の分を入れると最高20。これらの数を言いながら手を前に出す。 握ると0、開いて5、10、15、20のいずれかになる。 - 相手の数と自分の数を加えた数が、自分で宣言した数と合致した方が勝。 - 親指だけでもできる。この場合、親指1本が1相手のも入れて最高4になる。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ア
////////// 顔 ジ ャ ン ケ ン ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 リーダーと参加者が向かい合う。 「ジャンケン」の言葉の後に、 グー・・・・口を閉じる チョキ・・・・舌を出す パー・・・・口を開ける 2 負けた者から座って行く。 3 参加者同士で相手を見つけ何勝、何敗かを競ってもよい。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ア
////////// ごんべさんの赤ちゃんジャンケン ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 ごんべさんの赤ちゃんの歌を全員で歌いながら 「た」のところでジャンケンをする。 2 リーダーと参加者が向かい合ってしばらくジャンケンをして、慣れたところを見計らって参加者同士が歌を歌いながら会場を歩き回りながら、「た」の所に来たら近くにいる者とジャンケンをする。		

目的 C	形態 4	種類 ア
////////// エスカレート・ジャンケン ////////// 人数 2人以上 用具 なし 1 ゴキブリ→アヒル→ゴリラ→人間とエスカレートして行く。 2 参加者が全員バラバラにちらばり、四っんばいになってゴキブリのポーズをとる。 3 ゴキゴキと泣きながら、同じゴキブリとジャンケンをする。 4 ジャンケンに勝つとアヒルになる。ガアガアと泣きながら同じアヒルとジャンケンをする。 5 ジャンケンに勝つとゴリラになる。ゴリゴリと泣きながら同じゴリラとジャンケンをする。 6 3回連続して勝つと人間になれる。人間になった人は、整列して待つ。 7 途中で負けた人は、ゴキブリに逆戻りする。 8 リーダーは厳格に見ていないと、トラブルの原因になる。		

目的 C	形態 4	種類 ア
////////// 清正ジャンケン ////////// 人数 10人以上 用具 なし 1 2組以上にチーム分けする。 2 ジャンケンの「グー」「チョキ」「パー」の代わりに「清正」「お母さん」「虎」としてジェスチャーで勝負する。 3 各チームは相談して同じものを出して勝負する。 4 清正・・・片足を1歩前に出し、両手に槍を持つ格好をして「エイ！」と声を掛ける。 お母さん・・・片手に杖を持って腰をかがめ「ヨロヨロ」と掛け声を掛ける。 虎・・・両手を頭の上に挙げて口を開き「ガオー」と掛け声を掛ける。 5 清正は虎に勝ち、お母さんに負ける。 お母さんは清正に勝ち、虎に負ける。 虎はお母さんに勝ち、清正に負ける。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ア
////////// は い は い ゲ ー ム ////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 2人でジャンケンをして負けた人は、腕立ての姿勢をとり、勝った人はその両足を持って動き回る。 - 他の組と出会ったら、腕立ての姿勢をとっている人同士がジャンケンをする。 - 負けた組は、2に共腕立ての姿勢をとり、勝った組の2人が足を持って、ゲームを続ける。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ア
////////// 隠 し ジ ャ ン ケ ン ////////// 人 数 10人以上 用 具 透けて見えない袋 - 適当なサークルを2つ描く。さらに、そのサークルに平行に15m位離してラインを引き安全ラインとする。 - リーダーは、任意に2人選び、サークル内に入れ、手に袋をかぶせてジャンケンをさせる。 - 他の者は、勝ったと思う人のサークル内に入る。 - リーダーが袋を取って勝敗を見せる。 - 勝った方のサークルの者は、負けた方のサークル内の人を追いかけてタッチする。 - 負けた方のサークル内に居た者は、タッチされないように安全ラインまで逃げる。 - タッチされた者は、列外で待ってゲームを続ける。 - 人数が多いときは、チーム対抗としてもおもしろい。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ア
////////// おんぶジャンケン ////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 2人でジャンケンをする。 2 負けた人は、勝った人をおんぶする。 3 馬になった人は、自由に動き回り、他の組と出会ったら乗り手同士がジャンケンをする。 4 勝った組は、2人とも負けた組におんぶしてもらう。 5 以下、これを繰り返す。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ア
////////// 首飾りを増やせ ////////// 人 数 10人以上 用 具 紙テープ 1 バラバラに集合して、1人1本の紙テープの首飾りを首のかける。 2 互いに動き回り、相手を見つけてジャンケンをする。 3 勝った者は、負けた者から首飾りをもらう。 4 勝った者は、次の相手を捜してジャンケンをする。 5 首飾りの無くなった者は、周りに座る。 6 ジャンケンは1回よりも、数回勝ったら首飾りをもらえるようにするとよい。 7 1回のジャンケンで1本の受け渡しとする。		

目的 C	形態 4	種類 イ
カミナリどっかん！		
人数	10人以上	
用具	ドッチボール 1 個	
1 オニを 1 人決める。 2 他の者は大きな輪をつくる。 3 オニが目をつぶり「ゴロゴロゴロ……」と言ったら、周りの人はボールを時計回りに隣の人に回す。 4 オニが「ピカピカピカ……」と言ったら反対にボールを回す。 5 オニが「ドッカン！」と言ったとき、ボールを持っていた人がアウト。次のオニになる。 6 ボールは投げないで、手渡すこと。		

目的 C	形態 4	種類 イ
場所取りオニ		
人数	10人以上	
用具	なし	
1 オニになるネコ役を 1 人決める。 2 他は 2 人ずつ円の中心を向いて座る。 3 始めの合図で、ネズミはネコにタッチされないように逃げて、2 人ずつ座っている後ろの 3 人目に座る。 4 3 人目に座られた 1 番前の人、ネズミになって逃げる。 5 ネコにタッチされたら、オニを交代して続ける。		

目 的 C	形 態 4	種 類 イ
////////// 横 手 つ な ぎ オ ニ ////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 4～5人のチームに分ける。 2 各チームは横に手をつなぎ、両端の人だけ帽子をかぶる。 3 リーダーの合図でスタート。端の人の帽子を取り合い、どちらか一方でも帽子を取られたら負け。その場に座る。 4 最後まで残ったチームが勝ち。 5 紅白に分かれてもおもしろい。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ク
////////// 5 円 玉 の 旅 ////////// 人 数 10人以上 用 具 5円玉、細紐 1 細い紐に5円玉を通し、紐の両端を結んでおく。 2 オニを1人選び、中央に立たせ、他は肩が触れ合うようにして円を作る。 3 オニ以外の方は、5円玉の付いた紐を両手に持ち、あらかじめ決められた方向に5円玉を移動させて行く。このとき掛け声をかける。 4 オニは最初は目をつむり、掛け声が始まったら目を開けてみんなの手を注目する。 オニは、5円玉を持っている人がわかったら、ストップを掛けて発表する。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ク
////////// 親 さ が し ////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 オニを1人選ぶ。他は円形に座る。 2 オニは少し離れたところに移動する。 3 円形に座った者は、親を1人決める。 4 準備が出来たら、円の中心にオニを入れる。 5 親が膝を叩く等の動作をしたら、他の者はまねをする。親は次々とアクションを変える。 6 オニはよく観察して親を当てる。 7 当てられた親は、次のオニになる。 8 オニは複数にしてもよい。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ケ
////////// 宝 を 奪 え ////////// 人 数 10人以上 用 具 宝（持ちやすいもの）、新聞紙 1 オニを1人選ぶ。オニは目隠しをして、新聞紙を丸めた棒を持って座る。 2 オニの前に宝物を置く。 3 他の者は、オニに感ずかれないように宝を奪う。 4 オニは気配を感じたら、新聞紙の棒で叩く。常に新聞紙の棒を振り回してはいけない。 5 少しでも新聞紙の棒にさわったら負け。以後、ゲームには参加できない。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ケ
////////// 木 の 中 の リ ス ////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 オニを1人選ぶ。他の者は3人1組になる。 2 3人のうち、2人で向かい合って両手をつなぎ木になる。他の1人はリスとなって木の中に座る。 3 オニは「オオカミが来た」「木こりが来た」「嵐が来た」の3つの中から1つを選んで叫ぶ。 4 他の者は、オニの掛け声でそれぞれ移動する。 オオカミが来た・・・リスが他の木に移動する。 木こりが来た・・・木の2人が他のリスの居るところへ移動する。 嵐が来た・・・全員が他の場所へ移動する。 5 移動する前と同じ人と組んではいけない。 6 「嵐が来た」で木の人がリス、リスの人が木になってもよい。 7 移動できなかった人が次のオニになる。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ケ
////////// 天 狗 の 鼻 ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 2人で向かい合う。ジャンケンで先攻を決める。 2 お互い両手を握り、げんこつを作って鼻の上に重ねて、天狗の鼻のようにする。 3 先攻の者から、「ヤァーエイッ」の掛け声で手の位置を移動する。 4 移動する位置は、「おでこ」「右ほほ」「左ほほ」「鼻」「あご」の5カ所とする。 5 守備側の者もいっしょに動かして攻撃する者と同じ場所に移動したら負け。 6 違う場所だったら、攻守交代して続ける。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ケ
////////// 新 聞 ち ぎ り ////////// 人 数 2人以上 用 具 新聞紙 1 ページ分 (人数分) 1 各人に新聞 1 ページ分を渡す。 2 リーダーの合図で縦でも横でも好きな方に新聞がつながっているようにちぎって行く。 3 長さが一番長い者が勝ち。 4 途中でちぎれた場合は、本結びでつないでゲームを続ける。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ケ
////////// まけぬぞ！・まけぬぞ ////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 2組にチーム分けする。 2 全員で円を作るか、各チーム 1 列になって相手チームと向かい合う。 3 全員で「まけぬぞ、まけぬぞ、ヨイヤサノヨイヤサ」とはやしたてる。 4 各チーム先頭の者は、はやしに乗って踊りながら、中央で相手と向かい合いジャンケンをする。 5 勝った人は、そのまま中央で勝利の踊りを踊り続ける。負けたチームは次の者が踊りながら出てきて対戦する。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ケ
何でも回そう 人 数 10人以上 用 具 手に持てる品物5～6点 1 リーダーを含めて円形に座る。 2 リーダーは本、靴、帽子、タオル等それぞれの物に言葉を添えて隣の者に回す。隣の人にはリーダーが言った言葉を間違いなく添えて次の者に回す。 3 例えば「母の日に弟があげた帽子」、タオルを首に巻いて「アァあつい」等。 4 間を開けて品物に言葉を添えて回す。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ケ
ナンバー・コール 人 数 10人以上 用 具 なし 1 リーダーを含めて円形に座り、全員1から順に番号を付ける。 2 最初は、リーダーが拍手2回の後に右手の親指だけを出して握り、右側に振りながら自分の番号を言う。 次に、左手を同じようにして、好きな番号を言う。 3 リーダーに番号を指定された人は、同じように拍手2回の後に、自分の番号、相手の番号を言い次々に回して行く。 4 例えば、1番の人が3番の人に回す場合。 拍手2回、1（右手）、3（左手） 5 リズム感を持って流れるように進める。 6 間違ったり、長考したらアウト。 7 アウトが3回になったら罰ゲームを考えるとおもしろい。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ケ
////////// ア フ リ カ の 罨 ////////// 人 数 10人以上 用 具 なし - 罨役を2人選ぶ。他は1列になり、円形を作る。 - 罨役の2人は向かい合って、両手を組んでトンネルを作る。 - 他の者は歌いながらトンネルをくぐる。 - リーダーの合図で罨役の2人は挙げていた手を降ろす。 - 罨にかかった者は列外で待つ。 - 列外の者が2人になったら、新しい罨を作る。 - 罨と罨の間はなるべく開ける。		

目 的 C	形 態 4	種 類 ケ
////////// ね ず み と り ////////// 人 数 10人以上 用 具 なし - 大小2つの輪を、同心円で作る。 - 内側の小さい輪の者は、互いに両手をつなぐ。 - 外側の大きい輪の者は、手をつながない。 - 大小の輪は共に反対方向に回る。 - リーダーの合図で内側の輪の者は、つないだ手を上に挙げる。(つないだ手は離さない。) - 外側の輪の者は内側の輪の中に入ったり出たりする。 - 頃合いを見計らって、リーダーの合図で内側の輪の者は挙げていた手を下ろす。 - 逃げ切れずに罨にかかった者は内側の輪に加わる。		

目的 D	形態 1	種類 ケ
//////////////////// 魚 ・ 鳥 ・ 木 ////////////////////		
人数	10人以上	
用具	なし	
- 全員で円形を作る。 - リーダーは円の内側をゆっくり歩きながら、「ギョ・チョウ・モク・申すか申すか」という。 - リーダーを除く全員は、「申す申す」と答える。 - リーダーは、その後誰かを指さして、魚鳥木のうち1つを言う。 - 差された人は、「魚」と言われたら魚の名前を1ついう。「鳥」「木」の場合も同じ。 - 差された人は、既に出た名前は言えない。 10数える間に答えられなかった場合はアウト。		

目的 D	形態 1	種類 ケ
//////////////////// 命 令 ゲ ー ム ////////////////////		
人数	5人以上	
用具	なし	
- 参加者は、リーダーと向かい合う。 - リーダーの命令に従うゲーム。 - リーダーは、命令をする場合は必ず、動作を指示する言葉の前に命令という言葉をつける。 - 参加者は、「命令」と言う言葉が付かない動作をしてはいけない。 「命令！ 右手を挙げて、すぐ降ろして」の場合 「すぐ降ろして」には「命令」が付いていないので参加者は降ろしてはいけない。 - ハイ、チョット、もう少し等を入れると間違いを誘っておもしろい。		

目 的 D	形 態 4	種 類 力
////////// 手の平を太陽に ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 歌いながら動作するシンキングゲーム 2 体形は円形でも、教室形でもよい。 3 動 作 ア ぼくらは・・・右手人差し指で自分を差す。 イ みんな・・・右手人差し指で前方を左、右と差す。 ウ 生きている生きているから ・・・体の前で両手のを握り、親指を立てて上下に振る。 エ 歌うんだ・・・両手の人差し指と中指を付けて出し、口の両脇から斜め上に向けて弧を描くようにあげて行く。 オ ぼくらはみんな生きている生きているから ・・・ア～エと同じ カ かなしいんだ・・・両目を人差し指で差し涙が流れている様子を表現する。 キ 手の平を・・・両手を開いて体の前に出す。 ク 太陽に・・・親指と人差し指を残して握り、少しづつ腕を曲げてくる。		

目 的 D	形 態 4	種 類 力
ケ すかしてみれば・・・指を広げて両手を斜め上に伸ばして左右に振る。 コ まっかに・・・右人差し指で唇を差す。 サ ながれる・・・両手の平を下にして伸ばし、左から右へ波を書くように振る。 シ ぼくの・・・アと同じ。 ス ち・・・右人差し指で唇を差す。 セ しお・・・右手、小指で伸ばした左手を右肩から手首までなぞる。 ソ みみずだって・・・両手の平を体の前で合わせ左右に振る。 タ おけらだって・・・体の前で小さく平泳ぎ。 チ アメンボだって・・・頭の上で大きく平泳ぎ。 ツ みんなみんな生きているんだ ・・・イ、ウ テ ともだちなんだ・・・手をつないで振る。		

目的 D	形態 4	種類 力
///////// あんたがたどこさ ///////// 人 数 10人以上 用 具 なし - 歌いながら動作するシンキングゲーム。 - 全員でシングルサークルをつくる。 - 円心に向けて拍手をしながら歌います。 「さ」の所で両隣りの人と手を合わせます。 - 慣れてきたら動作を入れ替えたり、だんだん早くしても良い。 - また、サークルにしないでバラバラに歩き回り「さ」のところで近くにいる人と手を合わせても良い。 (歌) あんたがたどこさ ひごさ ひごどこさ くまもとさ くまもとどこさ せんばさ せんばやまにはたぬきがおってさ それをりょうしがてつぼうでうってさ にてさ くってさ うまさでさっさ		

目的 D	形態 4	種類 力
///////// ひよっこりひょうたん島 ///////// 人 数 10人以上 用 具 なし - 歌いながら動作するシンキングゲーム。 - 全員でシングルサークルをつくる。 - 円周上で右方向を向く。 (動 作) - 波をチャップチャップチャップかきわけて ・・・腕を伸ばして前後に出し、歌に合わせて手首を返しながら円周を早足で進む。 - チャップチャップチャップ ・・・両手を前に出し、波を乗り越える動作で山形に手を動かす。 - 雲をスイスイスイスイ追い抜いて ・・・クロールの手で円周を進む。 - スイスイスイ ・・・円心に向けて、横泳ぎを3回する。 - ひょうたん島は ・・・止まってひょうたんの形を描く。 - 何処へ行く ・・・右手、左手の順で目の上にかざし、水平線を見る動作をする。 - 僕らを ・・・自分を人差し指で差す。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
ク	のせて ・・・両手で頭上に荷物を持ち上げている動作をする。	
ケ	どこへ行く ・・・右手、左手の順で目の上にかざし、水平線を見る動作をする。 「く」の所でサイレンを鳴らす動作をする。	
コ	丸い地球の ・・・両手で大きな円をつくる。	
サ	水平線で ・・・両手を横いっぱい広げる。	
シ	何かが ・・・人差し指で前を指す。	
ス	きっと ・・・拍手1回	
セ	待っている ・・・両手の肘を曲げて前に出し、手の平を自分の方に向け、肘から上を前後に動かす。	
ソ	苦しいこともあるだろさ ・・・ツルハシを振る降ろす動作をする。	
タ	悲しいこともあるだろさ ・・・首を垂れ、右手を目の下に当てて泣くまねをし、左手でも同じように動作する。	
チ	だけどぼくらは ・・・人差し指で前を指し、次に自分を差す。	
ツ	くじけない ・・・片膝立ちとなり、棒を膝で割る動作をした後、顔の前で手を振り、否定の動作をする。	

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
テ	泣くのやいやだ ・・・タと同じ動作	
ト	笑っちゃお ・・・右手、左手の順に斜め上に伸ばす。 (バンザイの形)	
ナ	すすめ ・・・右膝をつき、片膝立ちとなって左手で左耳を押さえ、右手人差し指で前方を差す。	
ニ	ひよっこりひょうたんじま ・・・アと同じ動作を3回続ける。	

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
//////////////////// お お ブ レ ネ リ //////////////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 歌いながら動作をするシンギングゲーム。 2 全員をA、B2組に分け、最初は全員で1回歌い、2回目からは以下のように交互に歌う。 男性がA、女性がBにしてもよい。 A オオブレネリ あなたの おうちはどこ B 私のおうちは スイッランドよ きれいな 湖水のほとりなのよ A ヤッホー ホットゥ B ランランラン A ヤッホー ホットゥ B ランランラン A ヤッホー ホットゥ B ランランラン A ヤッホー ホットゥ B ランランラン A ヤッホー ホットゥ B ランランラン A ヤッホー ホットゥ B ランランラン A ヤッホー ホットゥ B ランランラン A B ヤホホ		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
//////////////////// お は ぎ が お よ め に //////////////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 歌いながら動作するシンギングゲーム。 2 「ごんべさんの赤ちゃん」の替え歌。 ア おはぎが およめに ・・・両手で胸の前で円をつくり、その後 「角かくし」の動作を頭の所で行う。 イ 行くときは ・・・右手を左胸、左手を右胸に交叉させて 重ねる。同時に体を左右に振る。 ウ あんこときなこで ・・・両手で、おはぎを丸める動作をする。 エ 化粧して ・・・「おしろい」を顔にパタパタつける動作をする。 オ まあるいお盆に ・・・両手で胸の前で少し大きな円を描く。 カ のせられて ・・・そのまま手の平を上にして顔の前で捧げる。 キ ついたところが応接間 ・・・拍手7回、最後に両手を顔の前で捧げる。		

目 的 D	形 態 4	種 類 力
///////// おばけの赤ちゃん ///////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 2 「ごんべさんの赤ちゃん」の替え歌。 ア おばけの ・・・両手を胸の前に出し、手首をダラリと 下げてお化けの動作をする。 イ 赤ちゃんが ・・・両手で赤ちゃんをあやす動作をする。 ウ かぜひいた ・・・両手を斜め上から下へ風を起こすよう な動作を2回する。 エ キャ ・・・両手を開いて顔の横に付け、キャと声 を出して驚いた動作をする。 オ ア～エの動作を3回繰り返す。 カ そこで あわてて おばけでた ・・・お化けの動作をした後、両手を小刻み に振りながら上から下へ降ろす。		

目 的 D	形 態 4	種 類 力
///////// かわずの夜まわり ///////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 ア かわずの夜まわり ・・・拍手8回 イ ガッコガッコ ・・・両手を開き、手の平を前向きにして口 の脇に置き、体を左右に振る。 ウ ゲッコ ・・・両手を前に伸ばし、手首だけを曲げて 指先を下に下げる。 カ ピョンピョン ・・・ウと同じにして指先は上下に2回上げ 下げする。 キ ラッパ吹くラッパ吹く ・・・ラッパを吹く動作をする。 ク ガッコゲッコピョン ・・・イ、ウ、エの動作をリズムに合わせて 行う。 ケ それ吹けもつと吹け ・・・拍手4回 コ ガッコゲッコピョン ・・・イ、ウ、エの動作をリズムに合わせて 行う。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
////////// キ ン グ ・ コ ン グ ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 ア 頭を雲の上に出し ・・・両手を頭上に組んで輪を作り、左右にゆらしながら、胸の所まで下げてくる。 イ キングコングがやってくる ・・・両腕を水平にあげた状態で、肘から先を上を曲げ左足を前に出し、かかとをつける。 次に手はそのまま右足も同じ動作をする。 ウ 恐くなんかないんだよ ・・・身体をやや前に傾け、右手を顔の前にかかげて左右に振る。 エ キングコングは友達さ ・・・身体を前に傾けたまま、左、右と握手の真似をする。 オ 嵐も ・・・両手を上に挙げ左右に振る。 カ 地震も ・・・両手を上下に振る。 キ 怪獣も ・・・両手を開いて顔の横に置き、恐い顔を		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
して足踏みをする。 ク キングコングにや ・・・イの動作をすばやく行う。 ケ かなわない ・・・ウの動作 コ 進めキングコング ・・・身体を前に傾け、右手人差し指であちこち指さす。 サ 世界の王者 ・・・両手を頭上から大きく回す。 シ ウハウハハ、ウハウハハ ・・・両手を水平にあげ、肘を曲げて上に挙げ上下に上げ下げしながら、キングコングが歩くまねをする。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
//////////////////// 鉄 腕 ア ト ム //////////////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 ア 空を越えて ・・・右手を左腰から頭上に挙げ、さらに右腰へ大空を描くように移動させる。 イ ラララ ・・・休み ウ 星の彼方 ・・・右手人差し指で2回斜め上を指し、続いて右手を目の上にかざし空を見上げる。 エ 行くぞアトム ・・・両手を握り、右手、右足を前に、左手左足を後ろにして4回上下に揺らす。 次に前後を入れ替えて同じ動作をする。 オ ジェットの限り ・・・足を閉じ、身体を前屈みにして膝を曲げ、上下させながら両手を握り、お尻の下でパッパッと開いたり閉じたりする。 カ 心やさし ・・・両手を胸の前で交叉させて身体を左右に振る。 キ ラララ ・・・休み		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
ク 科学の子 ・・・試験管を両手で持ったつもりで右、左と中身をあげる動作をして次にお腹が大きくなった動作をする。 ケ 十万 ・・・両手の指を開いて前に出す。 コ 馬力だ ・・・その場で右回りにランニング。 サ 鉄腕アトム ・・・エと同じ動作を3回続けて行う。		

目的 D	形態 4	種類 カ
花 火		
人 数	2人以上	
用 具	なし	
1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 ア ドンと ・・・両手を水平にあげ、肘を曲げて上に伸ばし、足は又を開いて膝を曲げる。 両足で前に飛び上がり1歩前に出る。 イ 鳴った花火はきれいだなあ ・・・両手を開いて上に挙げ、キラキラ手首を動かす。足は1の姿勢のまま。 ウ 空いっぱい ・・・手を開いてキラキラさせながら、右回りで1回。足は1の姿勢にまま エ しだれ柳もきれいだなあ ・・・足を伸ばして右上から両手をキラキラさせながら降ろしてくる。 次は右の方から同じようにする。 左右2回づつ。		

目的 D	形態 4	種類 カ
頭、肩、胸、腰、膝、足		
人 数	2人以上	
用 具	なし	
1 歌いながら動作をするシンキングゲーム 2 ロンドン橋のメロディーで中国語で歌う。 3 頭、肩、腰、膝、足の所を両手で叩きながら移動させながら歌い、動作をする。 (歌詞) 頭(トー)、肩(ツェン)、胸(パイ) 腰(ツー)、腰(ヤン)、足(シー) 耳(ジー)、目(アイ)、鼻(ビ)、口(コー) ア トー ツェン パイ ツー ヤン シー ツー ヤン シー ツー ヤン シー トー ツェン パイ ツー ヤン シー ジー アイ ビ コー イ パイがボインに変わる トー ツェン ボイン ツー ヤン シー ツー ヤン シー ツー ヤン シー トー ツェン ボイン ツー ヤン シー ジー アイ ビ コー ウ ボインがタレに変わる トー ツェン タレ ツー ヤン シー ツー ヤン シー ツー ヤン シー トー ツェン タレ ツー ヤン シー ジー アイ ビ コー		

目的 D	形態 4	種類 カ
エ タレているのを肩に担ぐタレポイ トー ツェン タレポイ ツー ヤン シー ツー ヤン シー ツー ヤン シー トー ツェン タレポイ ツー ヤン シー ジー アイ ビ コー		

目的 D	形態 4	種類 カ
耳 ・ 鼻 つ ま み 人 数 2人以上 用 具 なし 1 歌いながら動作をするシンキングゲーム。 2 もしもし亀よのメロディーで歌いながら耳鼻をつまむ。 ア もしもし亀よ亀さんよ ……右手で右耳を触る。次に左手で左耳を触る。以上を2回繰り返す。 イ 世界の内でお前ほど ……右手で鼻を触り、次に左手で鼻を触る。以上を2回繰り返す。 ウ 歩みののろい者はない ……右手で右耳を触り、次に左手で左耳を触る。以上を2回繰り返す。 エ どうしてそんなにのろいのか ……右手で鼻を触り、左手で右耳を同時に触る。 次に手を替えて、左手で鼻を触り、右手で左耳を触る。以上を2回繰り返す。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
////////// マ ル マ ル マ ル ////////// 人 数 10人以上 用 具 なし 1 歌いながら動作をするシンギングゲーム。 2 円心を向いてシングルサークルで手をつなぐ。 ア マルマルマル ・・・右足1歩右へ踏み出す。次に左足1歩 右へ踏み出し、さらに左足で右足前方を 蹴る。 イ タンゲナワマル ・・・蹴り出した左足を右足横に1歩離して 置き、右足1歩左へ踏み出す。次に左足 1歩踏みだし、右足で左足前方を蹴る。 ウ スランゲニッテマルゲラワ ・・・蹴り出した右足を左足横1歩に置く。 左足で右足前方を蹴り元の位置に戻す。 次に右足で左足前方を蹴り、元の位置 に戻す。さらに、左足で右足前方を蹴り、 元の位置に戻し、右足で左足前方を蹴る。 エ マルマルマルタンゲナワマル ・・・ア、イの繰り返し。 オ スランゲニッテマルゲラワ ・・・ウの繰り返し。 カ スランゲニスランゲニ ・・・ア、イの繰り返し。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
キ スランゲニッテマルゲラワ ・・・ウの繰り返し。 ク スランゲニスランゲニ ・・・ア、イの繰り返し。 ケ スランゲニッテマルゲラワ ・・・ウの繰り返し。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
//////////////////// アルプスの少女ハイジ //////////////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 歌いながら動作をするシンキングゲーム。 2 円心に向けてシングルサークル。 ア 口笛は ・・・人差し指で自分の口を指す。 イ なぜ ・・・人差し指をほっぺたにつけて首をかしげる。 ウ 遠くまで ・・・斜め上を人差し指で指す。 エ 聞こえるの ・・・斜め上を指した手を開いて耳の後ろにつける。 オ あの雲は ・・・ウと同じ。 カ なぜ ・・・イと同じ。 キ 私を ・・・人差し指で自分の鼻を指す。 ク 待ってるの ・・・右手、左手の順で胸の前で交叉する。 ケ 教えて ・・・エと同じ。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
コ おじいさん ・・・腰を曲げて、杖を突いて足踏みする。 サ 教えておじいさん ・・・エ、コ シ 教えて ・・・エと同じ。 ス アルムの縦の木を ・・・身体の前で両手で縦の木を描いてゆきだんだんしゃがんで下まで描いたら「を」の所で立ち上がる。 セ ランランランランラ・・・ ・・・両手を腰、又は片手でスカートをつまんだ格好でスキップして円周上を回る。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
////////// ま つ ぼ っ く り //////////		
人 数	2人以上	
用 具	なし	
1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 ア まつぼっくりが ・・・両手でおむすびを握るようにして、上 下に手を替える。 イ あったとさ ・・・拍手1回の後にシエーの動作。 ウ 高いお山に ・・・両手で頭上から山を描く動作。 エ あったとさ ・・・イと同じ動作。 オ ころころころころ ・・・両手を胸の前で「かいぐり」の動作。 カ あったとさ ・・・イと同じ動作。 キ お猿が拾って食べ ・・・お猿が拾って食べる動作。 ク たとさ ・・・イと同じ動作。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
////////// む す ん で ひ ら い て //////////		
人 数	2人以上	
用 具	なし	
1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 ア むすんで ・・・手を握って身体の前で振る。 イ ひらいて ・・・手を開いて身体の前で振る。 ウ 手をうって ・・・拍手4回 エ むすんで ・・・アと同じ。 オ またひらいて ・・・イと同じ カ 手をうって 拍手4回 キ その手を上に ・・・手を上に挙げる。 2 慣れてきたら1動作つつずらして動作する。 ア むすんで ・・・手を上に挙げる。 イ ひらいて ・・・手を握って身体の前で振る。 ウ 手をうって ・・・手を開いて身体の前で振る。		

目 的 D	形 態 4	種 類 力
エ むすんで ・・・拍手4回		
オ またひらいて ・・・手を握って身体の前で振る。		
カ 手をうって ・・・手を開いて身体の前で振る。		
キ その手を上に ・・・拍手4回		

目 的 D	形 態 4	種 類 力
		
人 数	2人以上	
用 具	なし	
1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 (歌詞) 今は山中 今は浜 今は鉄橋渡るぞと 思うまもなく トンネルの 闇を通過して 広野原 (動作) ア 左手の平を上にして拍手1回 イ 右手で左腕肘を触る ウ 右手で左肩を触る エ 右手で左側の首を触る オ 左手で右側の首を触る カ 左手で右肩を触る キ 左手で右腕肘を触る ク 右手の平を上にして拍手1回 い～まわやまなか い～まははま・・ アイウエオカキク キカオエウイアイ い～まはてつきょう わたるぞと・・・ ウエオカキクキカ オエウイアイウエ お～もうまもなく トンネルの・・・ オカキクキカオエ ウイアイウエオカ や～みをとおって ひろのはら・・・ きくキカオエウイ アイウエオカキク		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
////////// 金 太 郎 //////////		
人 数	2人以上	
用 具	なし	
1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 ア まさかりかついだ ・・・両手を振り上げすぐ降ろす動作。つづいて、まさかりを担ぐ動作。 イ きんたろう ・・・胸の前で金太郎の腹掛けの5角形を描く動作をする。 ウ くまにまたがり ・・・両手を頭の横につけて熊の耳のようにして、片足ずつ熊の背中にまたがる動作をする。 エ おうまのけいこ ・・・馬に乗った格好をして膝を曲げたり、伸ばしたりする。 オ ハイシドウドウハイドウドウ ・・・右手で馬の長い顔をまねして、左手をしっぽにして左方向に進む。 カ ハイシドウドウハイドウドウ ・・・手を替えて右方向に進む。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
////////// シャボン玉とんだ //////////		
人 数	2人以上	
用 具	なし	
1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 ア シャボン玉 ・・・両手を身体の横から円を描くようにあげ、頭上で輪を作る。 イ とんだ ・・・両手の平を胸の前で合わせ、そのまま斜め上に持って行きながらジャンプ。 ウ 屋根まで ・・・頭上で両手の平を合わせてからそれぞれ左右斜め下へ振り下ろす。 エ とんだ ・・・イと同じ。 オ 屋根まで ・・・ウと同じ。 カ とんで ・・・イと同じ。 キ 壊れて消えた ・・・立っている姿勢で胸の前で両手を合わせ、そのまましゃがみこむ。 ク 風かぜ吹くな ・・・しゃがんだ姿勢から両手を左右にゆっくり振って伸び上がる。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
ケ シャボン玉 ……アと同じ。 コ 飛ばそ ……イと同じ。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
/// こな屋のおじさん //////////////////////////////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 (歌詞) ガッタンゴットン スットントン ガッタンゴットン スットントン こなやのおじさん まっしろけで ガッタンゴットン スットントン トンテンチンテン カンカンカン トンテンチンテン カンカンカン かじやのおじさん まっくろけで トンテンチンテン カンカンカン (動作) ア 右手を前に出し、手の平を上にして左手で叩く。 イ 左肘を折り、左手の平を右肘にあてる。 ウ 右指先を右肩にあてる。 エ 左指先を右肩にあてる。 オ 左手はそのままにして右手だけ前に伸ばす。 (以上繰り返し)		

目 的 D	形 態 4	種 類 力
-------	-------	-------


~~~~~

# 弁 慶 が

~~~~~

人 数 2人以上
 用 具 なし

1 歌いながら動作するシンキングゲーム。
 (歌詞)

弁慶が 五条の橋を 渡るとき
 うんとこどっこいしょ
 うんとこどっこいしょ
 うんとこどっこい どっこいしょと
 言って渡る

(動作)

ア べん
 ・・・・拍手1回
 イ けい
 ・・・・右手は前に出し、左手はこぶしをつく
 って脇腹につける。
 ウ が
 ・・・・イの動作を手を替えて実施する。
 エ 五
 ・・・・拍手一回。
 オ 条
 ・・・・右手の平で左手首を叩く。
 カ の
 ・・・・右手の平で左肘を叩く。

目 的 D	形 態 4	種 類 力
キ	橋を ・・・左手で頭を叩く。	
ク	わた ・・・左手の平で右肘を叩く。	
ケ	ると ・・・左手の平で右肘を叩く。	
コ	き ・・・拍手一回	
サ	ウントコ ・・・拍手一回	
シ	ドッコイショ ・・・イ、ウと同じ。	
ス	ウントコ ・・・拍手一回	
セ	ドッコイショ ・・・イ、ウと同じ。	
ソ	ウントコ ・・・拍手一回。	
タ	ドッコイドッコイ ・・・オ、カと同じ。	
チ	ショ ・・・キと同じ。	
ツ	言って ・・・クと同じ。	
テ	わた ・・・ケと同じ。	
ト	る ・・・拍手一回	

目 的 D	形 態 4	種 類 力
//////////////////// チ エ ッ コ リ ー //////////////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 (歌詞) チェッ チェッコリー チェッコリサ リサンサマンガン サンサマンガン ホンマン チェッ チェー (動作) ア チェッ チェッコリー ・・・頭の後ろで両手を組み、腰を振る。 イ チェッコリサ ・・・両手を肩に当て、腰を振る。 ウ リサンサマンガン ・・・両手を腰に当て、腰を振る。 エ サンサマンガン ・・・両手を膝に当て、腰を振る。 オ ホンマン チェッ チェー ・・・両手を足首に当て、腰を振る。 2 だんだん早くする。		

目 的 D	形 態 4	種 類 力
//////////////////// 月 光 仮 面 //////////////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 (歌詞) どこのだれだか 知らないけれど だれもがみんな 知っている 月光仮面のおじさんは 正義の味方よ 良い人よ ハヤテのように現れて ハヤテのように去って行く 月光仮面はだれでしょう 月光仮面はだれでしょう (動作) ア どこのだれだか ・・・右人差し指であっちこっち指さす。 イ しらないけれど ・・・右手で大きく×を2回描く。 ウ だれもがみんな ・・・アと同じ。 エ 知っている ・・・きおつけの姿勢で4回うなずく。 オ 月光仮面のおじさんは ・・・足を開いてオートバイに乗っている ポーズでリズムに合わせて上下に膝を 曲げ伸ばしする。		

目的 D	形態 4	種類 カ
カ	正義の味方よ ・・・右肘から上に曲げて力こぶをつくってポーズをつくる。次に左手で同じようにポーズをつくる。	
キ	良い人よ ・・・右手で自分の頭をなげる。	
ク	ハヤテのように現れて ・・・右手右足を前に、左手左足を後ろにして少しずつジャンプして進む。	
ケ	ハヤテのように去って行く ・・・クと同じポーズで後ろへ下がる。	
コ	月光仮面は ・・・オと同じ。	
サ	だれでしょう ・・・アと同じ。	
シ	月光仮面はだれでしょう ・・・オ、アと同じ。	

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
-------	-------	-------

////////////////////

ごんべさんの赤ちゃん

////////////////////

人 数	2人以上
用 具	なし

1 歌いながら動作するシンキングゲーム。
(歌詞)

ごんべさんの赤ちゃんが かぜひいた
ごんべさんの赤ちゃんが かぜひいた
ごんべさんの赤ちゃんが かぜひいた
それであわてて しっぷした

(動作)

ア ごんべさんの
 ・・・手ぬぐいでホッカムリをする動作。

イ 赤ちゃんが
 ・・・赤ちゃんをだっこする動作。

ウ かぜひいた
 ・・・右手を握ってセキをする動作。

エ ア～ウを2回繰り返す。

オ それであわてて
 ・・・拍手4回

カ しっぷした
 ・・・胸の前で両手を交叉する。

2 慣れてきたら、だんだん早くしたり、途中歌わ
ないで動作でつないで、又歌う等の変化を入れる。

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
///////// ごんべさんの赤ちゃんダンス ///////// 人 数 10人以上 用 具 なし - 歌いながら動作するシンキングゲーム。 - 適宜の人数で手をつなぎ、シングルサークルをつくる。(サークルは人数に関係なく、いくつサークルができてよい。) - 右回りに8歩ウオーキングステップ - 左回りに8歩ウオーキングステップ - 円心に向かって4歩ウオーキングステップ - 後ろ向きに4歩ウオーキングステップ - 各サークルの誰か2人が手をつなぎ、つないだ手を高くあげ、その間をサークルの構成員がくぐり抜け全員後ろ向きになる。 「しっぷした」のところで、さよならをして新しい仲間をさがしてサークルをつくる。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
///////// ごんべさんの赤ちゃんゲーム ///////// 人 数 10人以上 用 具 なし - 歌いながら動作するシンキングゲーム。 - 参加者全員がバラバラにちらばる。 - ごんべさんの赤ちゃんの歌を歌いながら、次の動作をする。 「た」のところで誰でもいいから、側にいた人と握手する。 - 握手の代わりに、抱きつく、座る、ウインクする、笑う、泣く等を入れても良い。		

目 的 D	形 態 4	種 類 力
//////////////////// 大きい輪小さい輪 //////////////////// 人 数 多人数 用 具 カセットテープ 1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 2 適宜の人数でシングルサークルをつくる。サークルはいくつできてよい。 3 サークルの構成員は円心に向いて手をつなぐ。 4 手をつないだまま左へ8歩ウオーキングステップ。 5 手をつないだまま右へ8歩ウオーキングステップ。 6 手を離して左を向き、右手をキラキラさせながら8歩ウオーキングステップ。 7 止まって円心に向いて拍手8回。 8 右を向いて左手をキラキラさせながら8歩ウオーキングステップ。 9 止まって円心に向いて拍手8回。 10 手を挙げて「さようなら」でサークルを解く。 11 次の8呼間で新しいサークルをつくり、足踏みして待機 12 以下繰り返す。		

目 的 D	形 態 4	種 類 力
//////////////////// 幸せなら手をたたこう //////////////////// 人 数 10人以上 用 具 カセットテープ 1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 2 全員手をつないでシングルサークルをつくる。 3 つないだ手をだんだん高く挙げながら円心へ6歩前進。手を離して拍手2回。 4 再び高い位置で手をつなぎ、手をだんだん下ろしながら6歩後退。拍手2回。 5 再び手をつなぎ、時計方向にシャッセ8呼間。全員手を離し、その場で左足から左回りで6歩で回り、円心に向いて拍手2回。 6 以下繰り返し、2番から拍手の所が変わる（足）ことをメンバーに事前に知らせておく。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
////////// アブラハムの子 ////////// 人 数 10人以上 用 具 カセットテープ 1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 (歌詞) アブラハムには 7人の子 1人はのっぽで あとはちび みんな仲良く 暮らしてる さあ おどりましょ (この後) 1番から、右手、左手、右足、 左足、頭、お尻、回って、とつづく。 2 1番は全員で拍手、「右手」とリーダーが歌った ら「右手」と復唱して右手を挙げる。 3 歌を歌いながら右手を振り、リーダーが「左手」 と歌ったら、「左手」と復唱し、右手と共に左手も あげて振る。 4 以下同じように「右足」「左足」「頭」「お尻」 「回って」と順次続ける。 一度振った部位は、最後まで降り続ける。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
////////// ジ ン グ ル ベ ル ////////// 人 数 10人以上 用 具 カセットテープ 1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 2 2で割れる人数でシングルサークルをつくり、 手をつないで円心を向く。 3 つないだ手をだんだん挙げながら、円心へ4歩 進み、4歩目にトウポイント。 4 つないだ手をだんだん下げながら4歩後退して 元の位置に戻る。 5 手をつないだまま逆時計回りにシャッセで8呼 間移動する。 6 つないだ手をだんだん挙げながら、円心へ4歩 進み、4歩目にトウポイント。 7 つないだ手をだんだん下げながら4歩後退して 元の位置に戻る。 8 手をつないだまま時計回りにシャッセで8呼間 移動する。 9 つないだ手を解き、隣の人と向き合い、右手3 回、左手3回、両手3回、手を合わせ、さらに拍 手1回。 10 お互い腕を組んで(相手がみぎてなら右手)4 呼間スキップで回り、腕を解きながら次の4呼間 で隣の人とパートナーチェンジする。		

目的 D	形態 4	種類 カ
////////// アルプス一万尺 ////////// 人数 10人以上 用具 カセットテープ - 歌いながら動作するシンキングゲーム。 2で割れる人数で手をいっぱい広げた状態で手をつなぎ、シングルサークルをつくる。さらに、隣り同士の2人が4歩程度の間隔を開けて向かい合う。 - お互いに小さく4歩進み、4歩目に両手を1回合わせる。とのとき、お互いにあいさつをする。 - 小さく4歩後退して元の位置に戻る。 - 左回りにその場で、1回まわって、相手と向かい合いジャンケンをする。 - 勝った人は、その場で拍手8回、負けた人は勝った人の回りをスキップ8回でまわる。あいこの場合は、お互いに腕を組みスキップ8回でまわる。 - 腕を解いて拍手8回しながら、隣の人とパートナーチェンジをする。 - 以下繰り返し。		

目的 D	形態 4	種類 カ
////////// ドレミの歌 ////////// 人数 個人 用具 なし 歌いながら動作するシンキングゲーム。 (歌詞) ドはドーナツのド レはレモンのレ ミはみんなのミ ファはファイトのファ ソは青い空 ラはラッパのラ シは幸せよ さあ歌いましょ (動作) ア ドはドーナツのド ・・・両手を握り、軽く肘を曲げて身体の前に出す。 イ レはレモンのレ ・・・お辞儀(礼)をする。 ウ ミはみんなのミ ・・・両耳を触る。 エ ファはファイトのファ ・・・手の平を開いて前に向け、肘は曲げて腕を身体につける。 オ ソは青い空 ・・・両手を真っ直ぐ伸ばし、頭の上に挙げる(バンザイの形) カ ラはラッパのラ ・・・両手を軽く握り、口に当てラッパを		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
吹く動作。 キ シは幸せよ ・・・口の前に人差し指をあてる。 (シー) ク さあ歌いましょ 拍手8回 2 慣れてきたら、だんだん早く。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
//////////////////// そ う ら ん 節 //////////////////// 人 数 何人でも 用 具 カセットテープあれば尚良し 1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 2 リーダーと向かい合う体形。円陣、教室型等い ずれでもよい。 歌いながら次の動作をする。 (歌詞) ヤーレン ソーラン ソーラン ソーラン ソーラン ソーラン はいはい 沖のカモメに 潮時間けば わたしゃ たち鳥 エー 波に聞けチョイ ヤサエー エンヤー サアの どっこいしょ ハア どっこいしょ どっこいしょ (動作) ア ヤーレン ソーラン ソーラン ソーラン ソーラン ソーラン ・・・片足を前に出し舟をこぐ動作。 イ はいはい ・・・拍手2回。 ウ 沖のカモメに ・・・左斜め方向から網をたぐる動作。 エ 潮時間けば ・・・右斜め方向から網をたぐる動作。		

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
オ	わたしゃたち鳥 ・・・魚をすくい上げ左肩から背中のカゴ へ魚を入れる動作。	
カ	波に聞け ・・・オの動作を右肩から。	
キ	チョイ ・・・顔の前で拍手1回。	
ク	ヤサエ ・・・両手で背負ったカゴひもを握り、上 体を左斜めに傾ける。	
ケ	エンヤー ・・・クの動作を右斜めから。	
コ	サーアの ・・・ク、ケの動作を繰り返す。	
サ	どっこいしょ ・・・カゴから魚を出しように前かがみに なる。	
シ	ハアどっこいしょ ・・・腕で顔の汗をぬぐうように左腕を額 の右から左へ移動させる。	
ス	どっこいしょ ・・・シの動作を右腕で。	

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
//////////////////////////////////// ホ キ ト キ ウ ン パ ////////////////////////////////////		
人 数	2人以上	
用 具	なし	
1	歌いながら動作するシンキングゲーム。	
2	適宜の人数でリーダーと向かい合う形。	
3	両手の肘を曲げて左右に張り、胸の前で手の平 を下にして手首から先を重ねる。カヌーをこぐパ ドルのつもり。	
ア	「さあ！みなさん。エスキモーになったつも りでカヌーに乗って狩りにゆきましょう。」	
イ	「腕をこのように組んでカヌーをこぐパドル にしましょう。」	
ウ	「獲物は、アザラシです。最近この海にもめ っきり、アザラシが少なくなりました。」	
エ	「腕はこのような交互に回転させるように動 かします。」	
オ	「では、出発です。」	
ホキトキウンパ ホキトキウンパ ホーデル ハイデル ホーデルハイ ホキトキウンパ ホキトキウンパ ホーデル ハイデル ホーデルハイ (ここまでは、カヌーをこぐ動作)		
カ	「さあ！だいぶ沖に出てきました。獲物をさ がしましょう。このようにおでこに手をかざし て周囲を見回しましょう。」	

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
	ヘーイ トケラスワーキ ホッ！ ヘーイ トケラスワーキ ホッ！	
キ	「みづかりません。先へ行きましょう。」 (カヌーをこいで。)	
	ホキトキウンパ ホキトキウンパ ホーデル ハイデル ホーデルハイ ホキトキウンパ ホキトキウンパ ホーデル ハイデル ホーデルハイ (この動作を2～3回繰り返す。)	
ク	「さあ獲物が見つかりました。」	
	ヘーイ トケラスワーキ オー！ ヘーイ トケラスワーキ オー！	
ケ	「いそいで行きましょう。」	
	ホキトキウンパ ホキトキウンパ ホーデル ハイデル ホーデルハイ ホキトキウンパ ホキトキウンパ ホーデル ハイデル ホーデルハイ (この動作を2～3回繰り返す。)	
コ	「モリを打ち込みます。両手でモリを持って。」	
	ヘーイ トケラスワーキ ヤー！ ヘーイ トケラスワーキ ヤー！	
サ	「とうとう、やっけました。カヌーに引きあげましょう。重たいです。」	
	ヘーイ トケラスワーキ ズシッ！ ヘーイ トケラスワーキ ズシッ！	
シ	「さあ！家族が待っています。帰りは重たいのでスピードがでません。」	
	ホキトキウンパ ホキトキウンパ ホーデル ハイデル ホーデルハイ	

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
	ホキトキウンパ ホキトキウンパ ホーデル ハイデル ホーデルハイ (この動作を2～3回繰り返す。)	
ス	「さあ！陸地に近づきました。家族が見えます。手を振ってあいさつをします。」	
	ヘーイ トケラスワーキ ホッ！ ヘーイ トケラスワーキ ホッ！	
セ	2週間ぶりにアザラシの肉が食べられます。	

目 的 D	形 態 4	種 類 カ
////////// か え る の 歌 ////////// 人 数 2人以上 用 具 なし 1 歌いながら動作するシンキングゲーム。 2 手足を上下に曲げながら歌う。 (歌詞) カエルの歌が 聞こえてくるよ ゲロ ゲロ ゲロ ゲロ ゲロゲロゲロゲロ ゲッゲッゲッ ア 両手を上に挙げたところからスタートする。 イ 両手で円を描くように体側から胸の前に「ハ」 の字を書くように持ってくる。このとき足はだ んだん膝を曲げる。 ウ 膝を伸ばすと同時に両手をあげ、ア、イの動 作を繰り返す。 エ 輪唱するとおもしろい。 オ 「白鳥の歌」「ゴリラの歌」などバリエーシ ョンをかえてもよい。		

キャンプファイヤー

1 キャンプファイヤーの歴史

キャンプファイヤーの歴史は定かではない。おそらく原始の昔から、人類の生活と共にあったことは容易に推測できる。

キャンピングでは、ベーデンパウエルによるボーイスカウトで火の大切さや取り扱い方を、重要な訓育科目として取り入れ、火を通じて精神教育を行ったことが始まりと伝えられている。

2 キャンプファイヤーの種類

キャンプファイヤーは、とすると固定観念にとらわれて行われがちであるが、キャンプの目的や日程、その場の状況、参加者などを十分に考慮した上でキャンプにふさわしいプログラムを組むようにしたい。つまり、キャンプファイヤーには定型といったものはない。

(1) 儀式的な火(カウンスル・ファイヤー)

キャンプ精神を象徴するものでキャンプの生命とも考える大切なプログラムである。ベーデンパウエルがブラウンシー島で行ったものはこのファイヤーである。

キャンプの始めや終わり、記念の行事などに行われるが、全体が厳粛な雰囲気の中に進められるものである。参加者は慎み深い気持ちで参加しなければならない。

(2) 親睦的な火(ボンファイヤー)

キャンピングは楽しいものでなければならないことは言うまでもないことである。その参加者すべてが、親睦を深め、キャンプ生活をより楽しく、活気に満ちた雰囲気にして行くためにこのボンファイヤーは役立つ。ただし、注意し

たいことは、隠し芸大会や演芸会、ばか騒ぎの場ではなく、全員が楽しむことである。歌や音楽、ダンスやゲーム、劇や話等をたくみにおりませながらプログラムを進めて行く。

(3) 団らんの火（グループ・ファイヤー）

少人数のグループで家庭的な雰囲気で行われる特徴がある。特に計画されたプログラムはなく、自由に語り合い、歌いあって人間関係と精神的交流の場として意義を深める事が出来、組織キャンプでの各小グループ（班）の精神高揚の場に大きな役割をはたす。

(4) 混合の火

短期間のキャンプなどでよく行われる方法である。プログラムの始めと終わりを儀式的なものとして、中間に親睦的なものを折り込む形式で、プログラムの編成、演出、進行によって全員が心を合わせて楽しいキャンプファイヤーとすることができる。

3 場所の選定

- (1) キャンプサイトから適当に離れた場所で、静粛な雰囲気がだせるところ。
- (2) 自然背景のよいところ。森や林あるいは大きな樹木で囲まれ、参加人員に応じた適当に平坦なところ。
- (3) 自分たちだけの場所として使えるところ。
- (4) 風が吹きさらさず、湿気のないところ。
- (5) うるさい虫のこないところ。
- (6) 火が周囲や上の枝などに燃え移る心配のないところ。
- (7) 燃料の薪や消火用の水を準備しやすいところ。
- (8) 近くに電灯が点いたり、建物や街の灯、自動車のライトなどが見えないところ。

- (9) さらに、谷川のせせらぎや波の音、虫の声など自然の伴奏があれば、いっそうすばらしい雰囲気となる。

4 運営の仕方

(1) ファイヤーチーフ（営火長）

キャンプファイヤー全体の責任者である。

キャンプ経験の最も深い人が選ばれるが、通常キャンプ長がその任に着く。ファイヤー場の上席は北極星を背にして座る位置にある。北極星は不変であり、古来から北を指す星として暗夜の道しるべとされており、つまり指導者を意味する。ファイヤーチーフは、参加者が入場する前に席に着いていて、参加者の入場を起立して迎える。プログラム進行中は全員の指揮に当たる。点火や開会・閉会の宣言は、ファイヤーチーフの役目であり、衣装も工夫すると効果的である。

(2) エールマスター（進行係）

ファイヤーチーフの意を体して、実際のプログラムを進行し、ファイヤーの雰囲気を盛り上げていく司会者の役割を果たす。

セレモニーはおごそかに、親睦・交歓では明るくユーモラスに、軽快に間断なくプログラムを進行させて行く。その場の雰囲気を機敏に察知し、いつでも臨機応変の措置がとれる演出力を持っているほか、歌やゲーム、踊りなどのリードが上手で、話術もたくみであれば申し分ない。必要の応じてグループとしてプログラムを進めることもある。

(3) ファイヤー・キーパー（火守り係）

火を燃やす係である。通常はエールマスターと協力して、会場の準備から後始末までを受け

持つ。薪組はキャンプファイヤーの最も大切な準備の一つであり、エールマスターとよく連絡をとって、プログラムに合ったやぐらを用意しなければならない。進行中のプログラムに合わせて、火を強くしたり、弱くしたりして雰囲気盛り上げるのもファイヤーキーパーの腕の見せ所である。服装はできるだけ目立たない配慮も必要で演出の邪魔にならないように気を配る。明るい内に消火用のバケツと水、スコップ、予備の薪を会場の目立たない所に置いておく。

(4) 点火係

演出の仕方によっては、参加者の中から1人または複数の点火係を選んでおき、開会時の演出効果を高めることができる。点火係は、ファイヤーチーフから火をもらう形と会場外の離れた場所から、トーチに点火して入場する方法がある。

5 キャンプファイヤーを成功させるコツ

(1) 効果的な演出を！

キャンプファイヤーは、演出の仕方次第で大きく雰囲気が変わってくる。火の勢いに応じて雰囲気を盛り上げる。つまり、明るさを中心とした雰囲気を大切にしなければならない。

- ① キャンプファイヤーは見るものではなく、全員が参加して行うことによってより楽しくなる。
- ② 実施時間が長すぎないようにする。せいぜい90分以内。
- ③ 全体に、静→動→静の適当なリズムがあるとよい。
- ④ クライマックスを後半におく。
- ⑤ 終了時に興奮を持ち越さないようにする。
- ⑥ 火は終了時に燃え尽きるようにする。

(2) 出し物（スタンツ）

本来、キャンプファイヤーでいう「スタンツ」とは、歌や寸劇、ゲームや踊り、話、詩の朗読、楽器演奏など出し物すべてを指すと言われている。そのキャンプにふさわしい、しかも野外の暗い背景、中心に燃え盛る火という条件を考え、たうえであり合わせの小道具や衣装、キャンプ用具を活用して工夫したり創作したりする。

プログラム上では全体で行うもの、班の出し物、その他を適切に組み合わせる。歌や踊りは多いほど楽しい。

- ① 時間制限をする。(劇の場合は10分以内とか)
- ② 班員全員が出演できるもの。
- ③ 演技の巧拙よりも、演技者の気持ち(心構え)が大切。
- ④ キャンプの目的にふさわしい、創意と工夫をこらした熱心な演技。

(3) マナーとしきたり

キャンプファイヤーには、長年培われてきた伝統的マナーやしきたりがある。参加者全員にキャンプファイヤーの意義を理解させると共に入場から退場までの間のマナーや進行順序などをよく知らせておかなければならない。

(キャンプファイヤーのマナー)

- ① 入場直前から私語を慎む。
- ② 灯火は、指示された者以外は慎む。
- ③ たばこは吸わない。
- ④ ファイヤーチーフの話は長過ぎないように配慮し、感銘深いものにする。
- ⑤ ファイヤープレス(火床)には踏み込まない。

6 プログラム

キャンププログラムには、一定の形はない。全

体を通じて何を目的として行うかを考え、それに適したものをつくる。

(1) 構成

① 儀式

静粛であり規律正しく、歌、祈り等を入れ印象的にする。

② 歌

明るく健康的で、だれもが気持ちよく歌える歌。

③ 劇

素朴で印象的にあるいは即興的に劇化したもので、5分から10分位が適当。
(ドタバタやテレビのまねはやめる)

④ 踊り

フォークダンス、アクションソング等

⑤ ゲーム

心理的なゲーム、みんなで参加できるゲーム

⑥ 夜話

簡潔で感銘深い話、ユーモラスな話、感動的な話等

(2) 組み方

① 興奮するもの、にぎやかなものは初めに。

① 静かなものは終わりに。

③ 主催者側のものはなるべく後に。

④ 夜話は最後に。

(3) 出演についての注意

① 野卑なもの、指導者をからかうもの、政治思想、職業、宗教などを批判したりちゃかしたりするものは避ける。

② 本物の刃物は使わない。

③ 他班の出演中に私語や、自分たちの出演の相

談はしない。

④ 演技の時間が長すぎないように。

⑤ 全員が何らかの参加をすること。

⑥ 終わったらテント内まで興奮を持ち込まない。

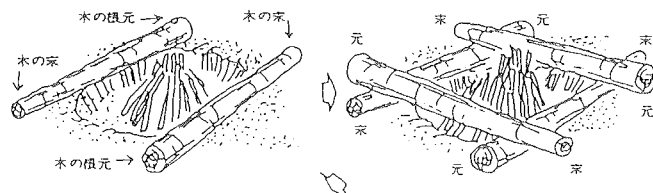
(4) その他

衣装、楽器、音楽があればさらに盛り上がる。

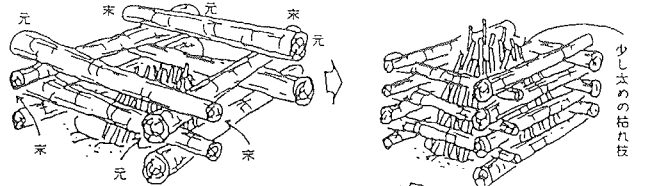
7 キャンプファイヤーの薪の組み方

●最も普及している「井桁組」(別名「儀式の火」)

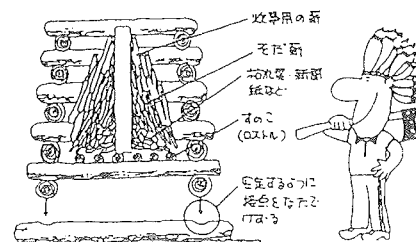
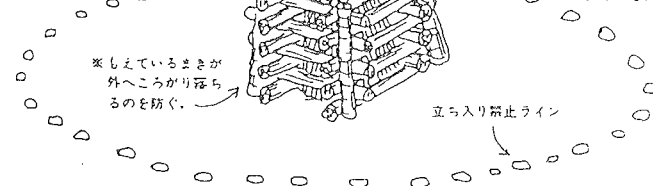
- ①火灰の穴を掘り、細いつけ木を中央に積み、丸太の太さを逆にして両側におく、
②井桁状に、きれいに組むコツは、木の元と末を交互にして積んでいくことだ。



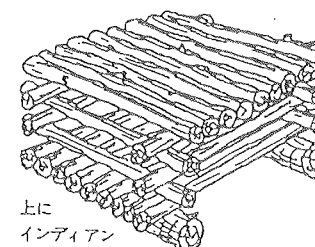
- ③同じルールで次つぎに積みあげろ。
④中に、少し太めのつけ木も加えていく。



- ⑤組み終わったら、四隅に棒を立てかける。
⑥最後に、立ち入り禁止ライン代りの小石をならべる。

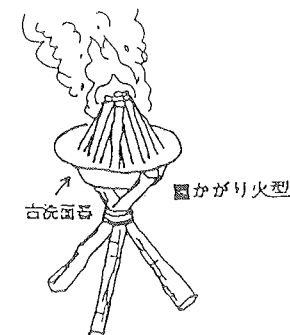


●ヤグラ型 (別名・キャシードラル)

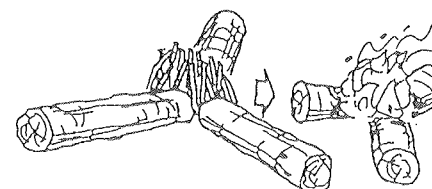


上に
インディアン
の火などを組み合わせてもよい。

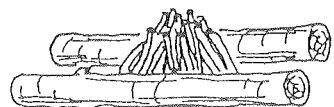
●かがり火型



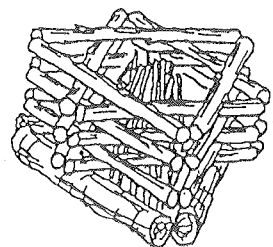
●星型 (別名・かりうどの火)



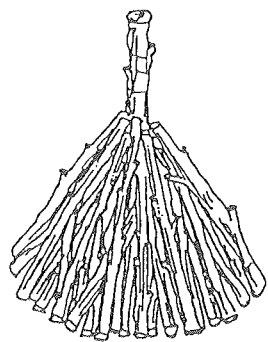
●平行型（別名・かりうどの火）



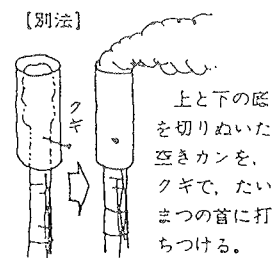
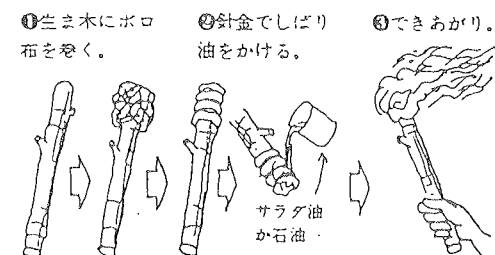
●星型（別名・愛情の火）



●円錐型（別名・インディアンの火）

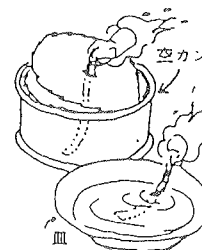


8 トーチの作り方

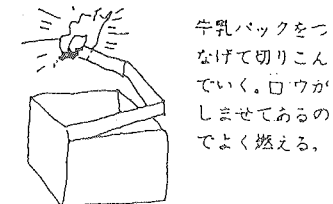


10 道標の作り方

【簡便法】



置代用ローソク



1 1 薪の種類と燃え方

種 類	火付き	火 力	備 考
しらかば・かば	◎	強い	煙が少なく、雨の中でも燃える。
からまつ	◎	強い	火花を出す。
まつ・もみ	○	強い	炎が明るい。特に根がよく燃える。
ひのき	○	強い	炎が大きく、猛烈に燃える。
すぎ	○	強い	よく燃える。生皮も燃える。
やなぎ	○	やや強い	よく燃える。
ぶな	○	強い	早く燃えつきる。火花が多い。
きり	○	やや強い	早く燃えつきる。
くり	○	やや強い	火がはねる。生木は燃えない。
くわ	○	やや強い	よく燃える。
はいまつ	△	強い	燃えにくい。
とねりこ	△	やや強い	火もちがよい。よく割れる。
かしわ	△・	強い	火もちがよい。
くぬぎ	△	強い	よく燃え、火もちがよい。

キャンプファイヤーのことば

1 オープニングの言葉

- (1) ・・湖のほとりに夜のとばりが降りてきました。しばらく草むらにすだく虫の音に耳を傾けてみましょう。
- (2) 今日1日の私たちの活動を照らし続けていた太陽も、先ほど西の彼方へと沈んで行きました。その情景を思い出しながら私たちの集いを始める為に営火を迎えましょう。
- (3) オーイ！。私たちの仲間、空の星君、このキャンプ場に友情の光を送ってください。
あっ！、ご覧ください。あの星が私たちの今宵の仲間、北極星です。これから灯りのメルヘンの始まりです。
- (4) 期待と不安の入り交じったこのキャンプも早くも明日はお別れです。みんなで協力しあい、楽しいキャンプファイヤーにいたしましょう。
- (5) みなさんようこそ「・・キャンプ場」へおいでになりました。これから我々の、ハートジンジンくるキャンプファイヤーを進めて行きたいと思えます。なお、これからのプログラムはすべてみなさん1人1人が主役ですので心ゆくまでお楽しみください。

2 火を呼ぶ言葉

- (1) 北の空から、南の海から、のびのびと広やかな森へ、お前はたき火の火を起こせ。
- (2) 遙かなる山々に流れる風に乗れ、女神が私たちのために、愛と友情の火を付けて、今・・・キャンプ場に舞い降りてまいりました。
- (3) 今日の集いのために、みなさんの心の灯火を集めた火を歌で迎えましょう。

(4) 私は、この山奥に住む火の神である。今日このキャンプ場において、若人達が集い、キャンプファイヤーをするにあたって神聖なる火がほしいと聞き、はるばるやってきた。私に誓いの言葉が言えるなら、火を与えるがどうだ。

(5) 汝ら火をあがめよ。火は神の賜にして人間の限りなき生命、たくましき創造力の力、世を照らす不屈の光なればなり。汝ら火をあがめよ。火によって限りなきとしえの平和を守れ。汝ら火をあがめよ。

3 誓いの言葉

(1) このキャンプに参加し、多くの友達を得たことを喜ぶと共に、この友情をいつまでも保つことを誓います。

(2) 私たちは共同生活を行いながら、規律を守り、相互の親睦を図ると共に、静かに自分を顧みることを忘れず、この集いを意義あるものにいたします。

(3) 火、それは情熱です。

火、それは友情です。

火、それは希望です。

火、それは闘魂です。

(4) 私たちは、心を合わせ友情を大切にします。私たちは、明るい社会を築くためにがんばります。

私たちは、自分を高めるために努力します。

私たちは、団結を強め勇敢に戦います。

(5) 私たちは、まず自分を高めるために努力しましょう。

私たちは、規律を守り、良い習慣を身につけることに努力しましょう。

私たちは、この集いによって友情と親睦を深

め合いましょう。

私たちは、常に教養を高め、明るい社会を築くためにどりよくしましょう。

(6) 私たちは、燃えさかる炎のように強くたくましい情熱と意志を持ち続けることを誓います。

私たちは、すべての醜さを焼き尽くす炎のように悪をはらい、邪を退け、正しい道を歩み続けることを誓います。

私たちは、暗闇に光を与える炎のように世のすべてに明るさと希望を与えることを誓います。

私たちは、火が人々をも暖かく慰める熱であるようにお互いにやさしく抱き、いたわり、友情をさらに高めることを誓います。

(7) ひとつ、私たちはいかなるときでも力強く、仲間と共に情熱をもって事にあたります。

ひとつ、私たちは巡り会えた友情を忘れずに信頼と人を愛する努力を続けます。

ひとつ、私たちは余暇を善用し、明るい社会の建設のために、たゆまずレクの道を極めます。

ひとつ、私たちは燃えさかる火の如く苦しみを乗り越えて他の人に希望を与えます。

(8) ひとつ、火は烈々たる情熱を燃やし、たくましく前進する若人の象徴である。

ひとつ、火は果てしなき試練の道に明るい希望を与える道標である。

ひとつ、火は人々をやさしく抱き、はぐくむあたたかい友情の象徴である。

ひとつ、火はすべての醜さを焼き尽くす灼熱の闘魂の根源である。

4 営火長のことば

(1) 燃えろよたき火。燃えろよ君たち。友情のきずなを強くするために、燃えろよ燃えろ、明

るく燃えろ。

- (2) 今、火の女神によって運ばれてきたこの小さな火は、数分前まで何も見えなかったこの集いの輪に、ほのかな明るさを与えたことと思います。火は遠い昔から私たちに生きることの喜びや勇気を与えてくれたものです。

火は自らを焼き尽くしながら光と熱を私たちに与えてくれます。火は私たちの生命とも言えるものです。このことは数千年の昔から私たちの祖先が火を守って、あるときは獣や外敵から身を守ったり、物をつくることを教え、また明るくすることを考えてきました。

私たちはこの暗闇に光を与える炎のように世界のすべてに明るさと希望を与えることを共に誓いたいと思います。

- (3) 今、ここに集う仲間よ。研さんを深めて人格を磨き、ふれあいといたわりあいを以て人類愛に目覚め、連帯と友情を高め、文化の担い手として大衆の旗手となることを誓い、大いなる成果と実りをあげようではないか。

火よ、灯火よ、我ら進まん道を照らしたまえ導きたまえ。

- (4) 私たち人類は何万年も昔から、この火をどんなにあこがれたでしょう。人間の手で火を焚くことができたとき、その燃え上がる炎をながめて、私たち祖先の人たちはどんなに喜んだことでしょう。その喜びは今でも私たちの血の中に波打っているのです。この燃え上がる火をじっと見つめてください。火を見つめると、身体が暖まるだけでなく、心まで沸き立たせる不思議な力が集まります。

私たちはこの火をかざしつつ、お互いの友

情を高め、社会の灯火となろうではありませんか。

- (5) 私たちはこの暗闇の中に静かに火が入場したとき、ある種の安らぎを覚えました。それは、一人一人の顔がはっきり見えたからです。

それは、心の火が燃えているからです。私たち若人の情熱が燃えているからです。この火のように私たち若人の情熱をたぎらせ、暖かい友情と心のふれあいで、多くの仲間と共によりよい社会を築くことを誓い合いたいと思います。

- (6) 赤く染まった太陽が、遙か彼方の山並みに沈み、清流のほとりに夜のとばりが降り、きらめく星空の元、集いのシンボル、聖なる火をここに迎え、友情の絆、さらに強かれと祈りて天に向かい点火する。

- (7) 燃える燃える、若い仲間の情熱が燃える。薪は何本か組み合わされて、さらに大きく燃えることだろう。火は自分を燃やし、周りを照らし、暖を与え、みんなに明るさを分かち。燃える炎のあとに続くその一人たらんと、こゝろ火をかざす。

- (8) 火は、愛であり力であります。赤々と燃える炎はいつわりや飾りのない真心であり、激しく燃える火は青春のほとばしる情熱であります。

今、ここに運ばれた凱旋の火は、私たちに力強い勇気と希望を与えてくれるでしょう。私たちの祖先がながめ、力を授けられ、そして生活の知恵を教えられた火をここに再現して人類の歩んだ幾世紀の長い道程を今更ながら偉大なものと知らされるものであります。この大自然の中で培われたリーダーシップやフレンドシップを一層育成し、明るい職場をつくり、そして住み良い社会の建設のために仲間達と協力しあっ

て力を尽くそうではありませんか。

5 火の話

- (1) 人間と動物の違いは何でしょうか。それは、いろいろありますが、大きな違いは私たち人間は「文化」と言うものを持っていることです。

その文化のシンボルが「火」なのです。火を自然の中から取りだして使えるようになった人間は、その火のおかげで明かりを得、暖かさを得、物をおいしく食べる方法を得ました。

ここに動物との決定的な違いが生まれたのです。「火」はありがたいものです。人間の今の生活に絶対欠くことはできません。

しかし、火は恐ろしいものでもあります。そうです。火事！みなさん火を大切にしましょう。

人類の文化を大切にしようではありませんか。

- (2) 私たちが今、見つめているこの火は、遠い遠い世界から、はるかな時を越えた世界から、真っ直ぐにつながっている生命の証です。

私たちが今、こうして地球上に生きている生命のために使い、宇宙船地球号を未来に向かって飛ばして行こうではありませんか。

- (3) 火は暖かく、そして明るい。私たち人間は火を使うことでこれまで進歩出来たと言っていいでしょう。毎日毎日の生活で私たちが火使わない日はありません。だけど、火をこうやってじっくり見ることはありませんね。私たちの生活の周りにあるものすべて、一つ一つこうやってながめてみましょう。きっと、何かを発見することができでしょう。一つ一つを大切に！

- (4) ギリシャ神話では、火は神から与えられたといます。それによって人間はあらゆる文明を発達させてきました。しかし、その使い方をひ

とたび間違えると、人間を破滅へと導きます。マッチ売りの少女がマッチの火に包まれて心安らかに死んでいったように、人間が火を正しく理解し、正しく使えば火はいつまでも私たちを護り続けるでしょう。

- (5) 「火」ただそれだけで美しくて、不安げで、寂しそうで、華やかでそれでいて人間とは切っても切れない火。火って不思議ですね。

世の中は少しずつ変わって行きますが、火の力だけは、石器時代から変わらないような気がします。火を摩擦によって起こしていたころとは違います。もう一度火について考えてみたらいかがでしょうか。このキャンプでも火がないと何も食べられません。今日はそんなことを考えながら、そして火の暖かさにどっぷり浸かってみましょう。

- (6) 私たちは、冬になるとよくいろりを囲んで語り合ったり、火鉢に手をかざし合ったりします。

そのぬくもりは、手先や身体だけでなく、お互いの心にまでしみ通るものです。キャンプの火は揺れながら、時には大きく、時には小さく燃えていますが、その火が中央にあることによって私たちの心は暖められ、また情熱を掻き立てられています。

火は、私たちに愛情ということを教えているように思うのです。さっき運ばれてきた火は美しいものでした。けれど、明るい火ではありませんでした。しかし、今、燃えているこのキャンプの火はとても明るい火です。

人間でも同じ事で、烏合の衆と言う言葉がありますが、それでは本当のち力を出す事は出来ません。組織化し、団結してこそ強い力がでる

のです。火の燃える愛情、団結、組織を私たちの生活に活かして行きたいと思います。

- (7) 原始時代の人々は、最初に火を使うことを考えました。それは、食物を焼くため、そして明かりとして、それが何千年という歳月が流れて燃料が変わってきましたけれど、今も大切なことに変わりはありません。この火によって支えられてきた人々の生活は、時には厳しく、時にはやさしくほのぼのと人々の奥までしみ通っています。これから長く、みんなに大切にされ共に歩いてくれることに感謝を心から感謝の心をおくります。

- (8) 太古の人々は神から火を与えられました。この火を守って人は、うれしいにつけ、悲しいにつけ、この火の元に集まって祈り続けてきました。ひとたび扱い方を間違えたため、悪魔の火となり、戦火という勇ましい言葉と共に街々は焼き尽くされ、人々は悲しみのどん底に落ちて行きました。私たち若者は、こうした過ちを二度と繰り返さないように永遠の平和を祈りつつ火を守って行きたいと思います。

- (9) 私たちは、やさしく語り合うことを知っています。いつ果てるとも知れない語り合う場所にそっと火を灯しましょう。

一人一人の心の中に暖かい火の揺らめきが映るとき、私たちは、ひとつに解け合うことでしよう。寒いときには心の火が私たち一人一人にあることを思い出してください。一人でもそっと暖まれることでしょう。

暮らして行くために欠くことの出来ない火、そしてそれは生きて行くためにも決して消してはいけないのです。

- (10) 火は我々に生命をもたらし、そして前途の道標となり、ひは光と熱と炎で、すべてを生まれ変わらせる事が出来、火は暖かさやさしさですべてをいたわり、火は明かりを誰にでも平等に与えてくれるものなのです。

6 献詞

- (1) 燃えろよ燃えろ、自然の愛、ほんとうの仲間、今日の感激を忘れることなく、みんな胸に、いつまでも、理想の火を燃やし続けましょう。燃えろよ燃えろ、消えないように。

- (2) 私たちは友情の火の元に、心がひとつにまとまり、喜びを分かち合うことができました。このことを感謝して、次の世代へ愛情の継続を献じます。

- (3) 小さな小さな火がつきました。今にも消えそうな小さな火が。でも、私には見えるのです。手にした火はたとえ小さくても、私の胸の中では、大きな炎が燃え上がっているのが見えるのです。隣の仲間の胸の中にも。この火を私は今、大切にしたい、大切に。

- (4) 私たちの祖先がこの世に文化をもたらし火。この火の輝きに、集いの中の大勢の人たちの心を一つ一つつなげてゆく、心の火が、人生の幸せが、今日から明日、明日から未来へと広がって行くことを信じて、未来への文化の発展を献じます。

- (5) たった一つの光が暗闇のなかで私たちを照らしてくれます。茫洋と続くこれからの人生の道しるべのように、遠くに小さくゆれている炎のように、光の輪が人の輪になるように。光よ、私たちを永遠に照らし続けよ。

7 ボーンファイヤー開会のことば

- (1) さあ、みなさんファイヤーに火がつけました。この火が燃え上がり、天まで焦がすように「燃えろよ燃えろ」を3番まで元気良く歌いましょう。
 - (2) さあ、みなさん。燃え上がったこの火を見つめ、今宵ひととき、大いに青春を謳歌しましょう。それではまず、私一人とみなさん全員でジャンケンをしてみましょう。大きな声で元気良くそれ！
 - (3) 今赤々と火が灯りました。この火が親睦の火となり、一層燃えますように全員で合唱しましょう。
 - (4) 今宵のシンボル、幸福と友情を飾る火が灯されました。今歩む青春に、未来の希望を込めて元気に歌いましょう。
- 8 ボーンファイヤー・フィナーレのことば
- (1) あれほど勢い良く燃えていた火も、いつのまにか小さくなりました。楽しかったファイヤーを胸に納めながら、遠く心の中にある故郷を思い出して「ふるさと」を歌いましょう。
 - (2) 先ほどまで大きく燃え上がっていた炎も、ご覧の通り小さな残り火にになってしまいました。みなさん、サークルを小さくしてください。そして、この火をもう一度見つめてこの3日間のキャンプ生活のこと、楽しかったファイヤーのことを思い出してみましょう。では、静かな歌を歌いましょう。最初に「ふるさと」を歌いましょう。
 - (3) 楽しく遊んでいるうちに、いよいよ終わりの時刻が近づいてきました。みなさん、友情を確かめ合い、そして地域の人々のために火を持ち帰る儀式をいたしましょう。
 - (4) 楽しい集いもいよいよその幕を閉じるときが

近づいてまいりました。この集いにあなたは何を感じましたか。きっと、あなたの人生の思いでの1ページになることでしょう。

でも、時が過ぎるにしたがって忘れてしまうかもしれませんね。そんなときにあなたの小さな日記に印をしておきたいものです。では、そんな思いを込めて「小さな日記」を歌いましょう。

- (5) 山から迎えた一つの炎、それがあんなに大きく燃え上がり、私たちはそれを囲んで楽しいひとときを過ごしました。そして今、残り火がチヨロチヨロと燃えています。私たちは、この火を大切にすることを誓い合いながら、山へ返したいと思います。

9 分火のことば

- (1) この研修は、みなさんの協力によって成功しました。協力の火をあげましょう。
- (2) 物事の成功は多くの人の協力によるものです。明日のために、奉仕の火をあげましょう。
- (3) 努力なしでは感激は得られません。常に努力を続けるように、努力の火をあげましょう。
- (4) 厳しい訓練に耐え抜く強さを、今後も持ち続けるために、忍耐の火をあげましょう。
- (5) 健康な体で学ぶために健康の火をあげましょう。
- (6) 健康な体には健康な魂が宿るといいます。健康の火をあげましょう。
- (7) 明朗な言動は自分だけでなく、周りの人も明るくします。明朗の火をあげましょう。
- (8) この研修を通して新しい友人を得ました。友情の火をあげましょう。
- (9) 美しい友情は、どんな逆境のあっても壊れるものではありません。友情の火をあげましょう。

- (10) 友情は、これから活動の支えになります。今はぐくんでいる友情のために、友情の火をあげましょう。

1 0 献詞のことば（詩の朗読）

- (1) 君と握手しよう。あなたと握手しよう。温かい手、それは母のぬくもり、君と握手しよう。冷たい手、それは峠の岩清水、君と握手しよう。あなたと握手しよう。やわらかい手、それは5月の若葉、君と握手しよう。あなたと握手しよう。ごつい手、冷たい手、柔らかい手、どの手と握手してもジーンとくる。

明日振りながら別れる手だけれど、またいつかきっと握り合う手と手だ。

- (2) 青春、それは湧き出る力だ。青春、それは輝ける未来だ。青春、それはぼくたちの喜びのドラマだ。この力を、この喜びを今こそ踏み出そう。手を取り合って新しい社会を作るために、平和な社会を作るために。

- (3) あなたと私は今日から友達、昨日まではあなたのことなんか知らずにいたのに、あなたの側にいると心強いのです。この日の小さなふれあいを、あなたは感じますか。2人でいればそれだけで生きて行けるどこまでも。

でも、明日はお別れですね。心と心がうち解けていれば、きっと会えますね、あなたに。

きっときっと、いつかどこかで。

1 1 終わりのことば

- (1) 楽しい集いの間、私たちを見守ってくれた炎は私たちの胸にいつそう激しい青春の情熱と仲間意識を残してくれたことと思います。青春は時にはつらく寂しく、また時には悲しく涙することもあるでしょう。しかし、この集いで

得た限りない感動と明るく躍動する仲間達との絆を思い起こせば、また明日からの力強い勇気も湧いてくることと思います。ここに集いを閉じるにあたり、みなさんの健康と発展を祈りながら最後に、みなさんとともに私たちに感動と喜びを与えてくれたすべてのものに感謝と敬愛の拍手を送ろうではありませんか。

- (2) 私たち全員心を合わせ、無事今日の日を終えたことをお互いに喜びたいと思います。

これからみなさんに、お分けする「火」を心の内に灯し、我が町、我が職場、我が学舎に持ち帰って、いつまでも灯し続けてください。

さあ、新しい希望に向かってたくましく歩み出そうではありませんか。

- (3) いよいよこのファイヤーも終わりに近づき、明日はお別れです。みなさんはこのキャンプを通じてたくさんの友を得ました。煙に涙しながらの炊飯、足のマメを気にしながらのハイキング、消灯後も尽きなかった話し合いなどを通じて、すばらしい友を発見したことと思います。このキャンプでの出会いを、どうぞいつまでも大事にしておいてほしいと思います。そしてお互いの友情と信頼の火を心の中に灯しながらこの集いを終わります。

- (4) みんなで囲んだ火、あんなに燃えさかった火、おんなに大きく明るかった火、でももうこんなに小さくなりました。まもなく消える時を迎えるでしょう。でも、みなさんの胸にはこのキャンプ生活の中で灯された火はきっと消えることはないでしょう。その小さな火が、つぎつぎに広がり、仲間の和に、未来の火になるよう祈ろうではありませんか。

- (5) 夢中になって楽しんでいるうちに、いつの間にか火も小さくなってきました。私たちの顔や体だけでなく、胸の中まで真っ赤な炎で熱くなっています。火の明るいうちにもう一度隣の人の顔、炎の向かい側の人の顔を見てください。すばらしい表情を。さあ、心のカメラで写しましたか。いつかどこかで再び出会う時があるかもしれません。そのときも、今夜のこの私たちの顔でいたいと思います。楽しく、また忘れられない思い出の一つになることでしょう。

今日の集いを小さくなった火と共に閉じたいと思います。

- (6) こんなに楽しく、心ゆくまで歌い踊り、語り合えた集いはありません。日が沈むと同時に始まったのですが、うっかりすると朝がきそうです。火のぬくもり、隣の人のぬくもりも、私たちの心と体を十分に暖めてくれました。火の消えるまで、あと数分を静かに、そして友情の糸を結びましたか。さあ、結んだ糸を高くあげてください。私の所で今一つに結びます。

この感動を胸に、明日からまた新しい気持ちでがんばりましょう。

- (7) いつもは、こんな静かなここ・・・で、こんなに楽しい集いが持てました。1人1人の気持ちが一つになった今、私はたとえ火が消えようと、いつまでもしっかり手を握り合ったまま、ここにいたいと思うほどです。こうして、すばらしい出会いがあれば必ずや、心を残したままの別れが訪れます。でも、別れが訪れたのち、再び私たちの出会いのあることを信じています。

まだ燃えている小さな火に1人1人の願いを込めてください。

- (8) こんなにも星が大きく輝いていると、自分の心の中まで見透かされているようです。でも、不思議なことに、恥ずかしい気持ちではなくとてもさわやかなものです。心も体も裸のなれるというのもこの集いの中だからこそでしょうか。

心をつににした仲間達の美しさと力強さを今日は充分教えていただきました。火が小さくなりました。このすばらしい仲間達に、いつまでもここで語らい続けてほしい。

私は、なかなか集いを閉じる事が出来ません。それぞれ街へ職場へ帰られても、この仲間の輪を広げてください。さあ、星明かりのあるいちにお別れしましょう。

- (9) 普段、今頃どんな過ごし方をしているでしょう。文明社会に慣れきって、救いようのないほどその生活に毒されきっているといわれる私たちです。でも、今日ここに集まって私たちは、ほんとうにすばらしい集いを持てました。人間である証明が出来ました。

火とは何でしょう。夜は私たちに何を与えてくれたでしょう。そして私たちは、仲間から何を知り、仲間に何を与えたでしょう。火はだんだん小さくなり、そして消えるでしょう。消えた瞬間から私たちの心の中に燃え上がる「火」を大切に燃やし続けましょう。

ク シ ャ ミ

登場人物 10名くらい
服 装 都会の通行人
小 道 具 特になし

- 1 都会の雑踏の中をひっきりなしに人が行き交う。
1 人の通行人がやってきて、中央で立ち止まる。
ゆっくり天を仰いで、口を大きく開けたまま静止する。
次の人物は、その男を見て同じように上を見て
キョロキョロする。次々とやってくる人々は、皆
同じように上を見る。
- 2 セリフ
B 「何だ、何だ」
C 「何か見えるんですか」
A 「ハァクション」と大きなクシャミをする。
※ 最初の人物Aは、長い間クシャミが出るの
を待っていたのである。Aは鼻をこすりなが
ら行ってしまう。あとの人たちはそのまま上
を見てざわめいている。
D 「いったい何があったんですか」
E 「空飛ぶ円盤でも飛んでくるんじゃないん
ですか」
A ややあって先ほどのクシャミ男がやってきて
やはり同じように上を見て、近くの人に尋ねる。
「何かあったんですか」
- 3 ポイント

街の雑踏の雰囲気を出すこと。全員の動作が
キーポイントになる。特にクシャミをする男は
上を見る動作をオーバーにゆっくり演技する。

何も盗ったりはしない

登場人物 2名くらい
 服 装 1人は金持ちもう一人は、カバン
 を持った貧しげなサラリーマン
 小 道 具 カバン、財布

1 金持ち男

冬の寒い日、外套の襟を立てた男が通りかかる。ずっしりと重そうな財布を落とすが気づかずに通り過ぎる。

2 サラリーマン

しばらくして、貧しげな身なりのサラリーマン風の男が、カバンを持って登場。

寒そうに身をかがめて、下を見て歩くうちに、財布に気が付く。辺りを見回して、そっと財布を拾い上げる。カバンを道に置いて、財布の中を覗くと中には驚くほどの大金。びっくりして、辺りを見回し、どうしようか迷う。

誰かが来る気配。サラリーマン風の男は、あわてて財布をふところにねじこみ、転がるように掛け去る。あとには、カバンだけが残る。

しばらくして、サラリーマン風の男、カバンを忘れたことに気が付いて、あわてて引き返してくる。カバンを見つけて手を伸ばしたとたんつまずいて転ぶ。その拍子にふところに入れておいた財布が飛び出すが、男は気づかずに立ち上がって、カバンをつかむと一目散にかけて行く。

3 金持ち男

しばらくして金持ち男、何かを探す様子で戻ってくる。道ばたに落ちている財布を見つけ、「なんだこんな所にあつたのか」といって財布を拾い上げてポケットにしまい悠然と去って行く。

4 ポイント

適当にセリフを入れてやってもよいが、パントマイムは、動作だけで表現する訳だから、一つ一つの動作をはっきりと、多少の誇張も入れながら演ずる。

特に迷ったり、悩んだり、あわてたりする心の動きが充分動作に現れるように演ずる。

財布を落とすところは、不自然な感じにならないように工夫する。

ピ ス ト ル 強 盗

登場人物 2名くらい
服 装 1人は強盗もう一人は 酔っぱらい
小 道 具 カバン、ピストル

- 1 酔っぱらった男が千鳥足で登場。そこに覆面をした強盗が現れる。強盗はやにわにポケットからピストルを取りだして、酔っぱらい男を脅かす。
- 2 セリフ
強盗・・・「おい！金を出せ」
男・・・「エッ、あんただ〜れ」
強盗・・・「強盗様よ。つべこべ言わずにカバンをよこすんだ！」
強盗は、カバンを取り上げた上で、洋服を脱ぐように命令する。男は上着の次にズボンを脱いで下着だけになる。
男・・・クシャミをしてから「あの〜、すみませんが、寒くて風邪を引きそうなんです、上着をちょっと貸していただけませんか」
強盗・・・カバンからお金を出して数えながら、「しょうがね〜な〜、それじゃあ俺の上着をやるよ。たんまりいただいたからな」と言って、自分の上着を脱いで無造作に男に渡す。ピストルは、上着のポケットに入れたまま。
強盗は、すぐまた札束を数え続ける。

男・・・上着を着て、ポケットのふくらみに気づいて、手を入れるとピストルを取りだして、めずらしそうにながめてから、両手で包むように銃口を強盗に向ける。
「あの〜、これ忘れ物ですが」
強盗・・・（ふっと我に返って）
「うわあ〜、助けてくれ〜」
強盗は、抱えていたカバンを放り出して行く。

3 ポイント

男は、弱気で間抜け者のように演じる。強盗がピストルを上着のポケットに入れる時は、札束を数え始めるときがよい。観客にはっきり印象づけること。

サルと帽子屋

登場人物 10名くらい
 服 装 1人は帽子屋、サル6～7人
 小 道 具 帽子人数分、大きな風呂敷

1 帽子屋

大きな風呂敷に帽子を包んで背中に背負って坂道を登ってくる。峠につくと背を伸ばして一休みする。汗を拭いたりしている内に、ウトウトと眠ってしまう。

2 サル

それぞれ好きな場所からサルが現れ、ボスザルが帽子屋に近づいて、風呂敷包みを開ける。他のサルはそれをじっと見ている。ボスザルが帽子を一つ取りだして被ってみる。それを投げ出して次の帽子を手にする。何個目かに気に入った帽子を被って得意げに振る舞う。他のサルたちは、ボスの投げた帽子を奪い合ったり風呂敷から取りだしたりする。サルたちはふざけあう。

3 帽子屋

帽子屋があまりの騒がしさに目を覚ます。はじめはキョトンとしているが、風呂敷包みの無くなっているのに気づいてあわてる。

帽子屋は、帽子を取り返そうと、脅したり、石を投げる格好をしたり、頼んだりするが、サルは帽子屋の動作をまねしたり、からかったりするだけでいっこうに返そうとしない。

ついに腹を立てた帽子屋は、「それほどほしけりゃ、これもくれてやる」とばかりに自分の帽子をサルに向かって投げつける。

4 サル

するとサルもそれをまねしていっせいに帽子屋めがけて投げ返す。

5 ポイント

サルに帽子を返させようとする帽子屋とサルの動作がこのスタンプのポイントであるから、克明に演じる必要がある。

パントマイムにもなりうる。

みんな夢の中

登場人物 4～5名、ナレーター1名
 服装 キャンプの服装
 小道具 グランドシート、毛布人数分

- 1 キャンパーはグランドシートに行儀よく寝ている。
- 2 ナレーター
 「時は、2000年×月△日の丑三つ時、ここ××キャンプ場の夜は静かに・・・」
 ナレーターが声を低くして行くのとは反対にキャンパーたちのイビキがしだいに大きくなって、ナレーターの声を圧倒させる。
- 3 キャンパー
 A・・・かあちゃん！・・・芯のないご飯が食べたいよ～（毛布を抱き込む）
 D・・・花子さん。花子ちゃん。花子～。
 （Aから一番遠くにいるDは、向きを変えてCに抱きつく）
 C・・・あッ、ゴジラがチュウをした。（逃げ出すように、手足をバタバタさせ、Bに抱きつく）
 B・・・えッ！（寝ぼけて、急に起き上がり、またすぐ寝てしまう）
 A・・・あつい！、あつい！、火事だ～（毛布を蹴飛ばしてしまうが、すぐ静かになる）
 B、C、D・・・？（顔を見合わせて、静かにす

る）

A・・・明日は早いんだぞ、いい加減に寝ろ。

（すぐ寝てしまう）

B、C、D・・・（ぶつぶつ言いながら、また横になる）

4 ナレーター

かくて、△△キャンプ場の夜は事もなく静かに静かに静かに・・・（いびきの大合唱が始まる）

山 び こ

登場人物 5～6名、1名は「こだま」役になるため、目立たない所にいる。
 服 装 登山の服装
 小 道 具 リュックサック等登山に必要なもの

- 1 舞台は山の頂上、リュックを背負った登山者がやってくる。
- 2 登山者

A・・・やあー。いい眺めだなあ～。せいせいするな～。 (観客の方を向いて、大きな背伸びをする)

B・・・ヤッホー (大声で叫ぶ)

こだま・・・ヤッホー (こだまらしく、声を落として)

C・・・オーイ元気かい～

こだま・・・オーイ元気かい～

※ みんなが、次々に言葉を投げる。そのたびにこだまが返ってくる。

D・・・バカヤロ～。 (最後の1人が叫ぶ)

こだま・・・いいかげんにしろ！バカヤロ～

※ みんなびっくりして、いっせいにひっくり返る。

医 者 と 坊 主

登場人物 医者、坊主、その他
 服 装 適宜の服装
 小 道 具 必要なもの

- 1 医者 (一目でそれとわかる服装) が登場。何か考え事をしながら、せかせかと動き回る。歩いているうちに、何か落とす。しかし、それにきずかずに行ってしまう。
- 2 ややあって坊主が登場。(破れた衣を付けて、やや荒らんだ格好)

「近頃は、どうも世間の景気が良すぎるのか、こっちはとんと不景気だな～。ナンマイダブ、まったく何かうまい話でもないものかな、ナンマイダブ、おや何か落ちているな。(医者の落とした時計を拾い上げて) おや、時計じゃあないか。これは儲けた」と拾い上げて行こうとする。
- 3 医者 (捜し物をするように、地面を見ながらやってくる。)

「おかしいな、たしかこの辺で落としたんじゃないかな。」

(坊主に)「もしもし、そこの坊さん、この辺に時計が落ちていなかったかな。」
- 4 坊主「ほほう、あんた医者だね。うん、たしかに時計は落ちていた。ほら、(時計を見せて) しかしこれは返す訳にはいかない。」

5 医者

「そりゃあまたどうして」

6 坊主

「昔から言うだろう。医者の見放したものは坊主が引き取るって。これはわしがもらっておく。」

7 医者

「坊主丸儲け。というやつだな。おいおい、チョット待て。その時計を貸して見ろ！」（医者は時計を取り上げて、それを耳に当てて）

「いや、こりゃあまだ脈がある。やっぱり、あんたに渡すわけには行かない。はい、さようなら」（医者は足早に退場。坊主啞然と見送る）

8 ポイント

時計は本物より、ダンボール紙で作った大きく誇張したものの方がおもしろい。

おもしろさは、会話にあるのでテキパキと進める。

ハンスとガチョウ

登場人物 ハンス、ハンスの兄、王様、
お姫様、村人たち、ナレーター
服 装 適宜の服装
小 道 具 がちょう（小脇に抱えられるもの）

1 ナレーター

「昔々、ドイツの片田舎にハンスという子供がおりました。ある日、森の中でお腹をすかしている小人を助けてあげました。小人はお礼に、一羽のガチョウをくれたのです。」

（ハンスがガチョウを抱えて登場する）

2 ハンスの兄

「おい、ハンス何を持っているんだ。俺によこせ。」

（ハンスが逃げ出すと、兄が追いかけてきて、ガチョウに触れると、手が離れなくなってしまう）

3 ハンス

（ガチョウを持ったまま歩き始める。兄もガチョウに手を付けたままついて行く）

4 村人

（通行人がやってきて、おかしい兄の姿を不思議に思って兄に触れるとその通行人も離れなくなってしまう。次々に現れる村人たちはこのように前の人の手や肩や腰に食いついてしまい、長い行列が出来てしまう。）

5 ナレーター

「こうしてハンスは、お城にやってきました。お城には、生まれてこのかたまだ、一度も笑ったことがないという、お姫さまがおりました。王様は何とかお姫様を笑わせようとして、八方手をつくしていたのですが、) 王様とお姫様登場

6 お姫様

「あれ、なあに、まあ」(思わず笑ってしまう)

7 王様

「ハンスとやら、よう姫を笑わせてくれた。ほうびに姫をめとらすぞ。」

(王様はお姫様が笑ったうれしさに、ハンスとお姫を結婚させようとする。)

8 ハンス

(喜びのあまりガチョウを放り出す。するとおかしい行列は、くっついていて手が離れてみんなひっくり返る。ハンスとお姫様は腕を組んで退場する)

9 ポイント

行列の人たちは、できるだけ変化に富んだ服装をすると楽しい雰囲気ができる。行列はぴったりくっついて離れないように動くこと。

三 本 の 矢

登場人物 武将、息子3人、老女

服 装 適宜の服装

小 道 具 矢6本

1 舞台の中央に寝床があって、老いた武将が横たわっている。付き添いの老女1人。

2 武将

(わしは、もう長くない。そなた、息子どもを呼んでくれい。)

老女は、座ったまま一礼して立ち去る。息子3人が登場して枕元に座る。

3 武将

「よく聞きおけよ。わしはもうだめだ。ついては、おまえたちに一つ言い残したいことがある。太郎、おまえこの矢を折って見よ。」

武将は、枕元の矢を1本渡す。太郎は簡単に折ってしまう。次郎、三郎も軽々と折る。

4 武将

「よろしい。では今度は3本そろえて折ってみるがよい。」

3本まとめて渡された太郎は、一生懸命折ろうとするが折れず、次郎に渡す、次郎も折れず三郎に渡す。三郎も折れない。

5 武将

「どうだ3本合わせれば折れまい。お前達1人では、1本の矢のようにもろいものじゃ。だが

な、3人で力を合わせれば、どんな敵にも決して負けせぬ。このことをよく覚えておくのじゃさらば・・・」

武将はガックリと死ぬ。息子達は武将にすがりついて泣く。

6 ポイント

最後をパロディーにしてみる。3本合わせた矢も折ってしまい、「父上、3本合わせてもやはり折れました。」という。武将「なんと、折れたか、それでは死ぬわけにはいかない。もう少し生きていることにしよう。」と起きあがって息子達と一緒に歌を歌う。

ぶ

す

登場人物	ナレーター、和尚、小坊主2人
服 装	適宜の服装
小 道 具	砂糖壺、掛軸、壺

1 お寺の本堂、正面の床の間に掛軸と壺が置いてある。

2 ナレーター

「和尚さんは、いつも小坊主たちに内緒でお砂糖をなめているのです。その砂糖はあまりにも甘いので、もったいなくて小坊主たちに分けてやれないのです。ある日、和尚さんは外出することになりましたので、小坊主達を集めて留守中にいたずらをしないようにちゅういしました。」

3 和尚

「この壺の中にはぶすという猛毒が入っている。このぶすの方から吹いてくる風に当たっただけでも命が危ないのじゃ。近寄るまいぞ、近寄るまいぞ。」

4 小坊主

2人の小坊主は、つつい好奇心にかられ、風がこないように扇子で扇ぎながら、壺の蓋を開けてしまう。2人は驚いて腰を落としてしまうが、別に異常はないので今度は、壺の中をのぞき込む。そして、1人が指をぶすに漬けてなめてみる。

2人は競争するかのように、壺の中のぶすを全部なめてしまう。

5 小坊主1

「和尚さんが帰ってきたらなんとしよう。」

6 小坊主2

「そうじゃ。いいことがある。おまえは和尚さんが大事にしているあの掛軸を破ってしまえ。俺はこの壺を壊してやる。」

(そこに和尚さん登場。2人は大声で泣き出す。)

7 小坊主1

「2人で相撲をとりましたら、和尚さんが大切になさっているあの掛軸ばかりか壺まですってんころりんところがつてあれ、あのようにな壊してしまいました。死んでお詫びをと思ひまして、次郎ともどもぶすをなめてみたのですが、全部なめてもまだ死にきれません。」

(2人は声をそろえて大声で泣き出す。)

俵 藤太がやってきた

登場人物 俵藤太、お姫様、ムカデ(3~10人)

服 装 適宜の服装

小 道 具 懐中電灯2個、毛布、弓と矢

1 場面1

村人たちが大勢逃げてくる。

「でたぞ。でたぞ。」「大ムカデがでたぞ。」

一方に逃げ去りながら「大変だ。大変だ。大ムカデに喰われるぞ」

2 場面2

大ムカデが登場。二つの目が光る。

(1列になって前に人の腰につかまり、頭から毛布をかぶって歌いながら出てくる。先頭のものが懐中電灯をピカピカさせる。)

3 場面3

(藤太がお姫様に案内されて、村人が逃げ去った方から登場。お姫様は震えている。)

4 お姫様

「藤太さま、あれが三上山の大ムカデでございます。私たちが長い間苦しめられてきた化け物でございます。早く退治してくださいませ。藤太さま、お願いでございます。」

5 藤太

「やあやあ、われこそは藤原鎌足が7代目の子孫、俵の藤太と申すものなり。世のため人のため、

三上山に住まう化け物、大ムカデとやらを退治してくれん。(弓を引き絞りながら)この第一矢を受けてみよ。!」

(エイ!という掛け声とともに矢を放つ。矢は大ムカデに当たったが、すべって突き刺さらない。ムカデが怒る。)

6 藤太

「第二の矢を受けて見よ。エイ!」

(また、矢がすべってしまう。ムカデが怒って近づいてくる。藤太は、第三の矢をつがえて前にもまして弓を引き絞る。)

7 藤太

「エイ!」

(一段と気合いを込めて放った矢が、ムカデの額に命中し、ムカデはうなりながらもだえる。眼光も消える。大ムカデは倒れる。)

8 藤太

「やあやあ大ムカデは、俵藤太が退治した。皆の者、さあ安心して出て参れ」

9 お姫様

「藤太さま、ありがとうございました。これで村人たちは安心して暮らせます。」

(お姫様は、すがりつくように藤太に近寄る。)

10 場面4

あちこちから、出てきた村人は、よろこびと感謝の歌と踊りをする。藤太とお姫様を囲んで。