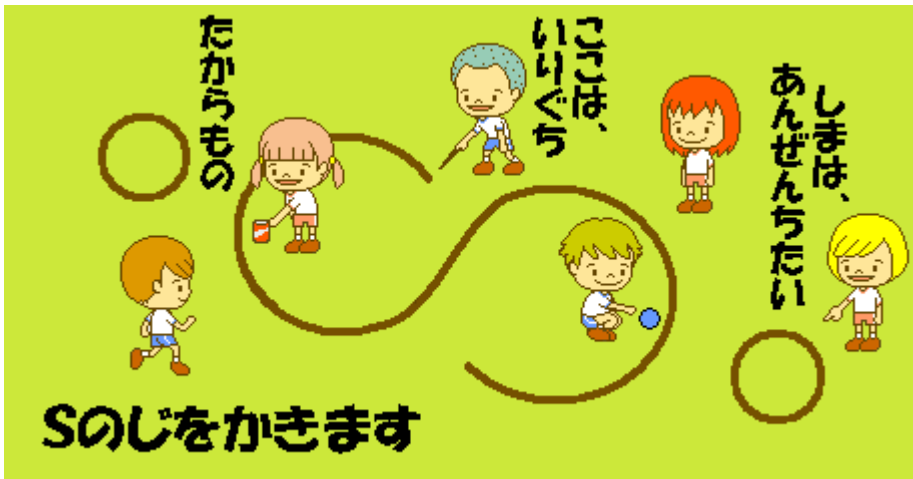
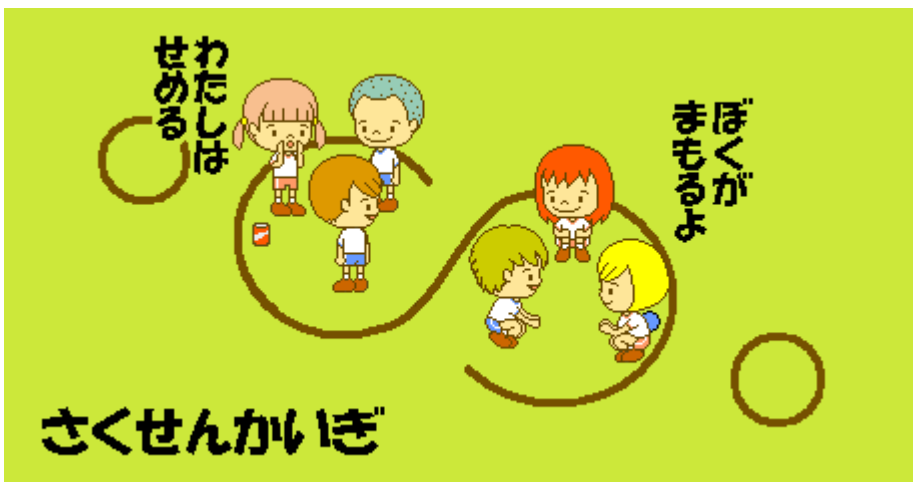


Sケンの他の呼び名...Sの字(えすのじ)、8の字(はちのじ)S陣(えすじん)、Sの字合戦(えすのじがっせん)

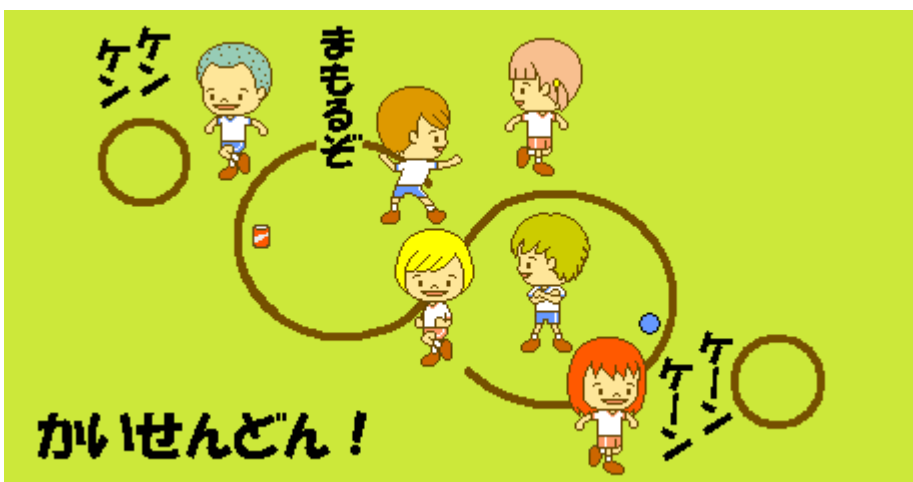
遊び方やルール



1、地面に「S」の字と、Sの回りに休憩場所となる「○」を二ヶ所描きます。



2、2チームに分かれます。それぞれの陣地に空き缶やボールや石などの宝を、陣地に置いて作戦会議。誰が攻めるとか、守るとかを決めます。



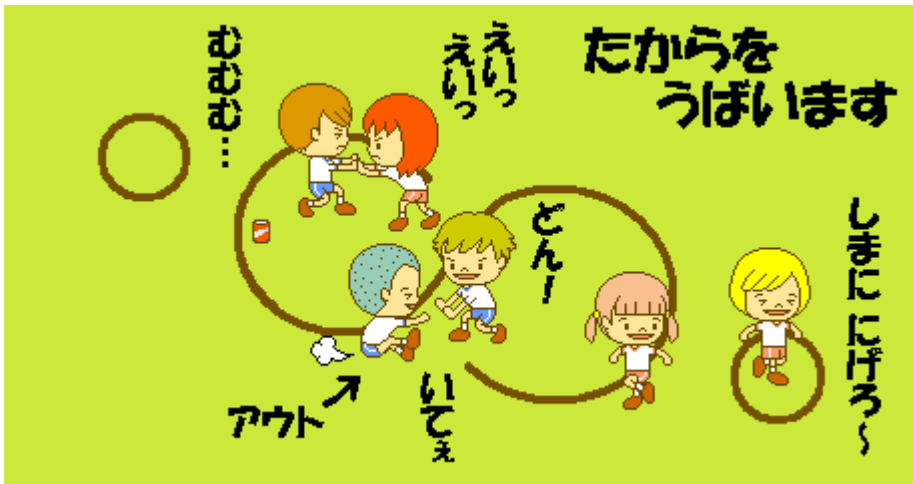
3、用意が出来たらスタート。自分の陣地、相手の陣地、島の中では両足で歩いていいのですが、出入口から外に出たらケンケンで移動します。

「S」の字が切れている所が出入口となります。

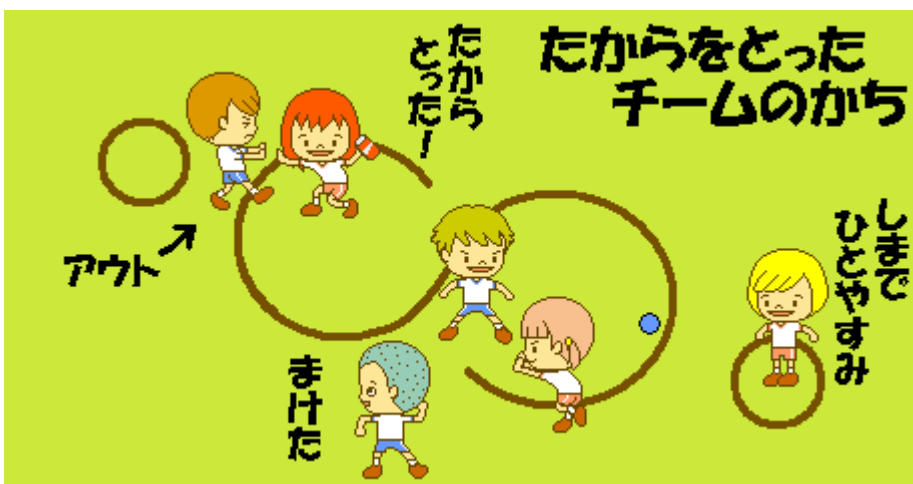
出入口以外からは陣地の中には出入りできません。



4、「S」の外で両足をついた子はアウトとなり、外野で応援をします。(相手のチームの捕虜になる場合もあります。)ケンケンをしながら相手を押して、足を付かせてもいいです。「S」の字を踏んだり、超えた場合もアウトになります。



5、「S」の中は安全地帯。両足をつけて休めます。相手のチームの子と戦ってもいいけません。相手チームの陣地に入ったら、両足をつけて戦うことができます。



6、先に相手のチームの宝を取ったチームの勝ちです。激しい遊びですので、怪我に注意して下さい。芝生の上で遊ぶ場合はロープで「S」の字を作って、休憩場所をフラワーブ2個で作るといいです。校庭で遊ぶ場合は、ヤカンに水を入れて線を描くといいです。

影踏みの他の呼び名...他の呼び名がありましたら教えてください。

Y遊び方やルール



1、まずは、ジャンケンをして鬼を決めます。



2、鬼は「10」まで数え、その間に他の子は逃げます。



3、「10」数えたら鬼は、子を追いかけます。



4、鬼が子の影を踏んだら、鬼を交代します。



5、大きな物の影に隠れて影を消すなんて事も出来ます。お日様が傾いた夕方にやると影が長くて楽しいです。

しゃがみ相撲の他の呼び名...座り相撲(すわりすもう)

遊び方やルール



1、しゃがんで向き合います。



2、行司の合図で、相手の手の平を押しあつて倒します。

しゃがんだまま歩いてもいいですが、立ってはいけません。



3、倒れた方の負け。

ジャンケングリコ

遊び方やルール



1、まずは、スタートとゴールを決めます。



2、グーで勝ったら「グリコ」と言いながら3歩進みます。



3、チョキで勝ったら「チョコレート」なので6歩進みます。



4、パーで勝ったら「パイナップル」で6歩進みます。



5、じゃんけんをして...



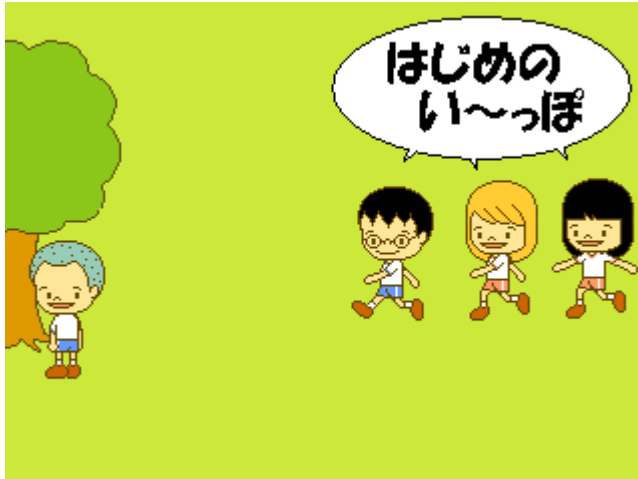
6、勝った人だけ進みます。



7、くり返して、先にゴールした人の勝ちです。

だるまさんがころんだ

Y遊び方やルール



1、まず鬼を決め、木や壁など鬼のいる場所を決めます。

子は「始めの一步」と言って一步前に出ます。



2、鬼は後ろを向いて「だるまさんが転んだ」と言って振り返ります。



3、子は鬼が後ろを向いている間だけ動いて、鬼に近づきます。



4、鬼は「だるまさんが転んだ」を早く言ったり、遅く言ったりして振り返り、動いている人を探します。



5、振り返った時に動いている人を見つけたら、鬼はその人の名前を呼び、呼ばれた人は鬼と手を繋がます。



6、繰り返し続け、全員捕まえる事ができたら鬼の勝ちです。

一番最初に捕まった人と鬼を交代します。

一人も捕まらずに誰かが鬼にタッチしたら鬼の負けです。



7、捕まっている子がいるとき、仲間を助ける事が出来ます。

鬼が後ろを向いている間に、鬼と捕まっている子の手を「切った」と言いながら、チョップで切ります。



8、鬼は、手を切られたらすぐに後ろを向いて「だるまさんが転んだ」と数えます。

子はその間に出来るだけ遠くへ逃げます。



9、鬼は数え終わったら「ストップ」と言います。子はその場に止まります。



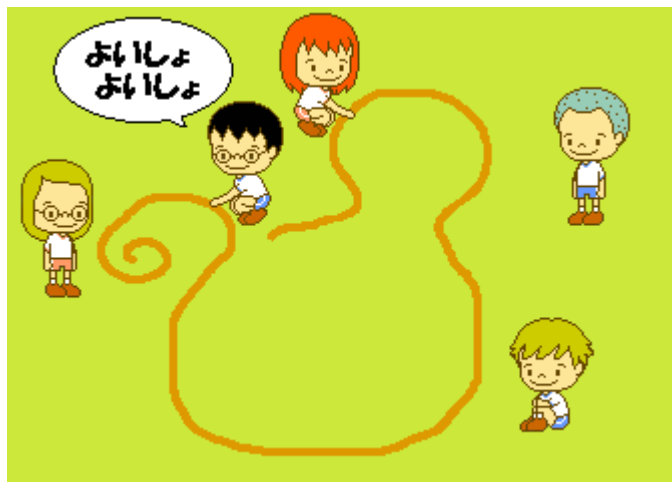
10、鬼が「何歩？」と聞き、鬼の手を切った子が「大また5歩」や「小また10歩」など答えます。



11、鬼は言われた歩数以内で子に近づきタッチします。複数の子にタッチできた場合、タッチされた子達でジャンケンして次の鬼を決めます。

ひょうたん鬼

遊び方やルール



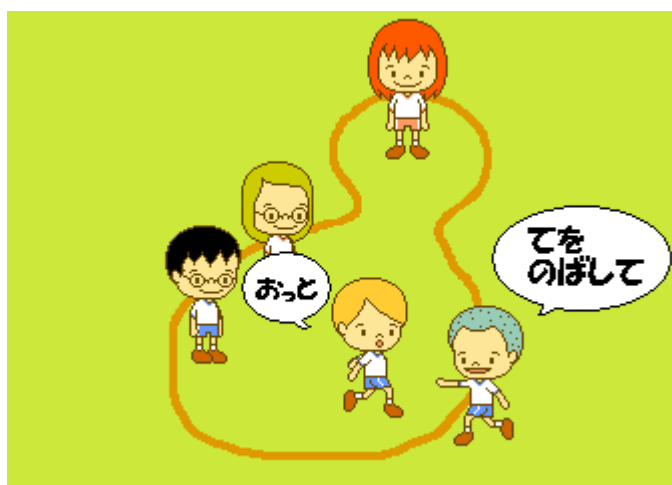
1、ロープなどでひょうたんの形を作ります。

コンクリートにチョークで書いてもいいです。人数によってひょうたんの大きさを変えて下さい。

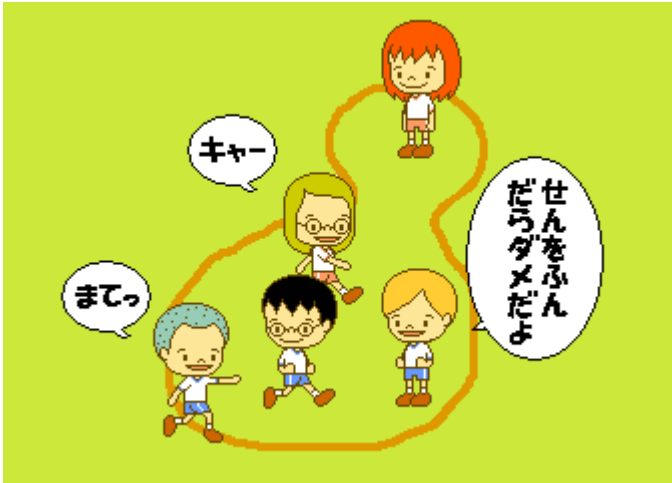


2、オニを決めてオニ以外の子はひょうたんの中に入ります。

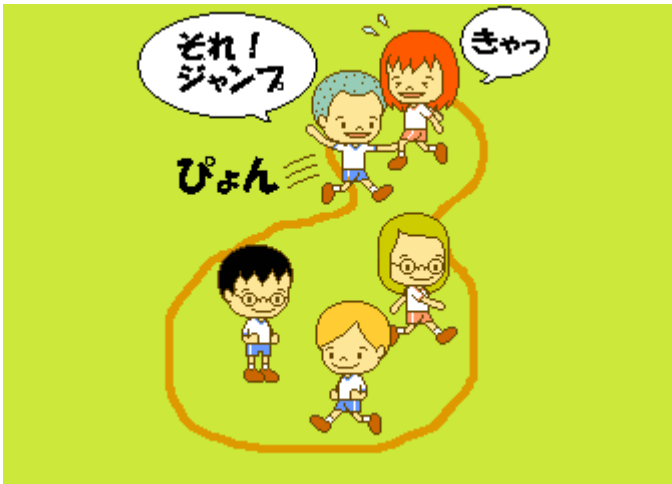
ひょうたんの中は安全地帯です。



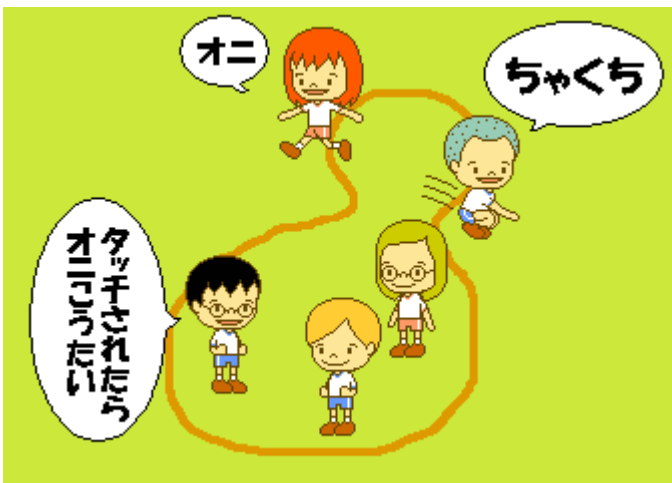
3、オニはひょうたんの中に入らないようにして、手を伸ばして中の子をタッチします。



4、線を踏んでタッチしてもオニを交代できません。



5、細いところは、ジャンプして飛び越すことも出来ます。



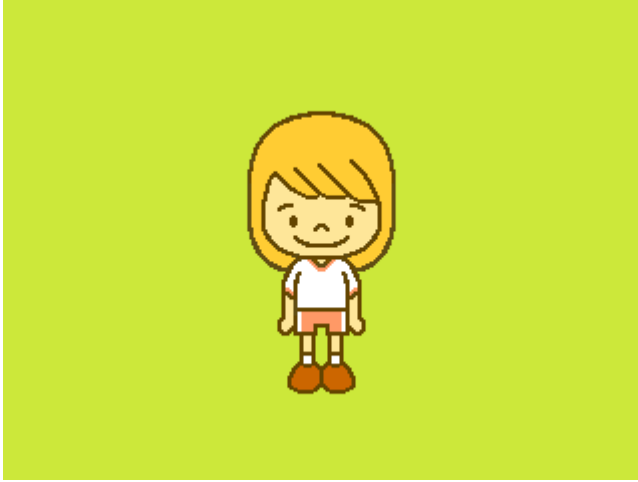
6、オニにタッチされたらオニを交代します。



ひょうたんの形を細長いものや、タコの足の形など、いろんな形にすると面白いです。

ジャンケン開脚

遊び方やルール



1、両足をピタッとくっ付けて立ちます。ジャンケンに負けたら少しずつ足を開いていき、転んだり、足が動いたら負けです。



2、やってみましょう～



3、負けたら、「かかと」「つま先」「かかと」「つま先」...の順で足を開きます。



4、転んだら負けです。体が柔らかいほうが有利かも？

色鬼

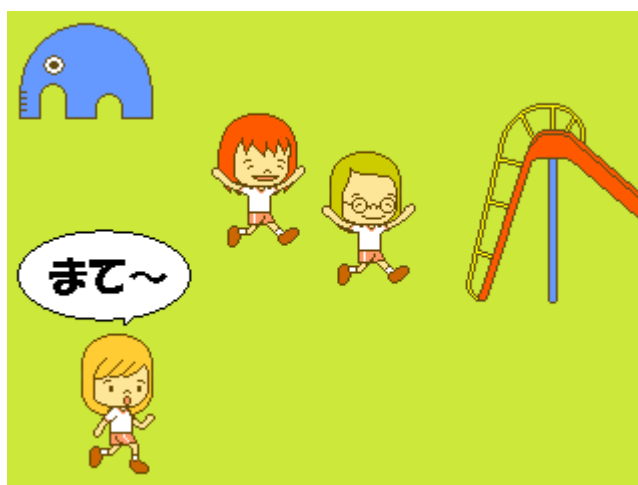
遊び方やルール



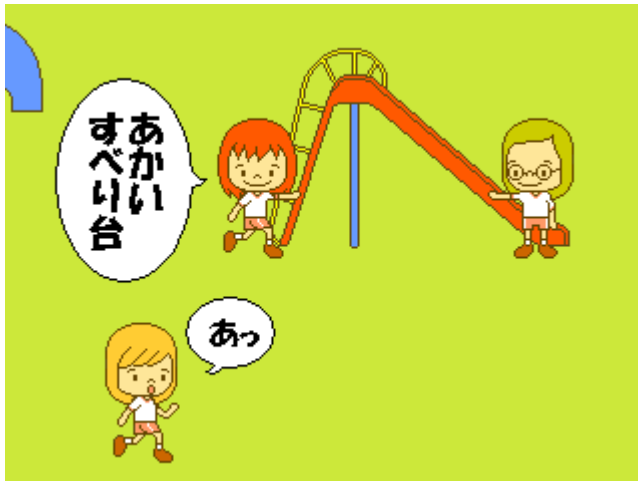
1、まず、鬼を決めます。鬼以外は、「いろ、いろ、なにいろ?」と尋ねます。鬼は、好きな色を言います。



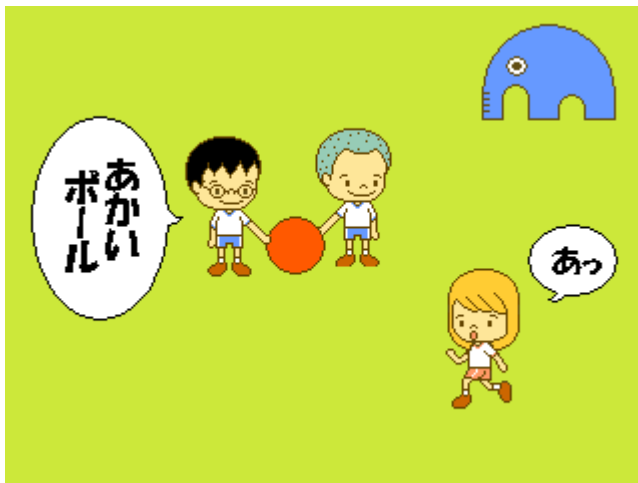
2、鬼は、「10」数えてから子を追いかけます。(3秒ぐらいでもいいかも)



3、鬼が言った色の物を探します。



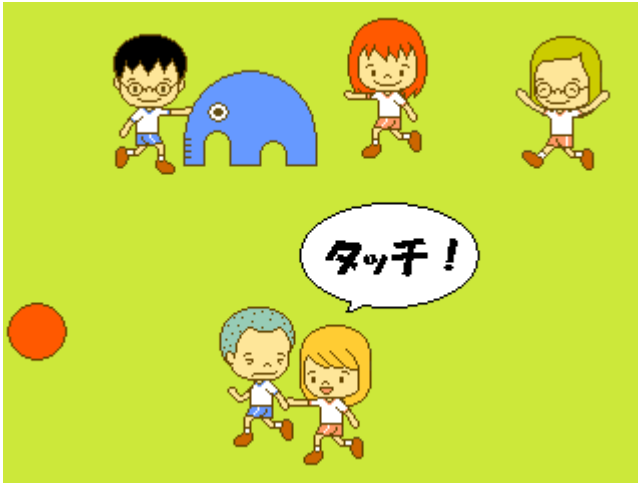
4、みんなは、鬼が言った色に触っていれば、安全です。



5、安全地帯では、鬼はタッチできません。



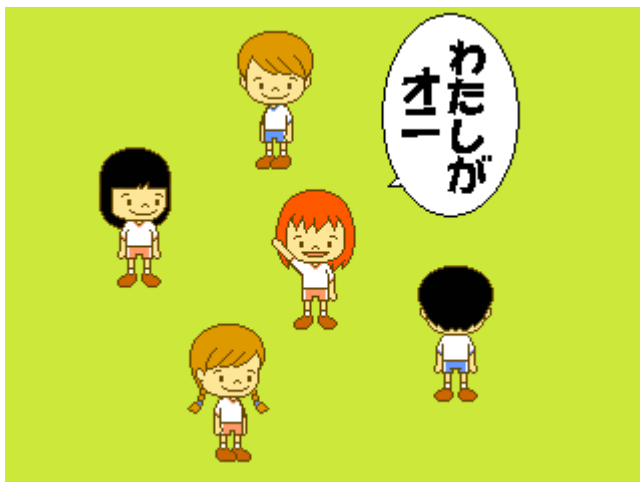
6、みんなが安全な色に触っていて動かない場合は、違う色を言います。



7、安全地帯以外で鬼にタッチされたら、鬼を交代します。

反対信号

遊び方やルール



1、子は、鬼が言ったことの反対の動きをする遊びです。



2、子は鬼の周りを歩きます。



3、鬼は子に「進め」「止まれ」「右向け」「しゃがめ」など、いろいろな指示を出します。



4、子は鬼が言ったことの反対の動きをします。



5、間違った動きをしてしまった子は、輪から離れ座って見えています。



6、遊びを続け、間違った子が何人かいたら、間違った子同士でじゃんけんをして、次の鬼を決めます。