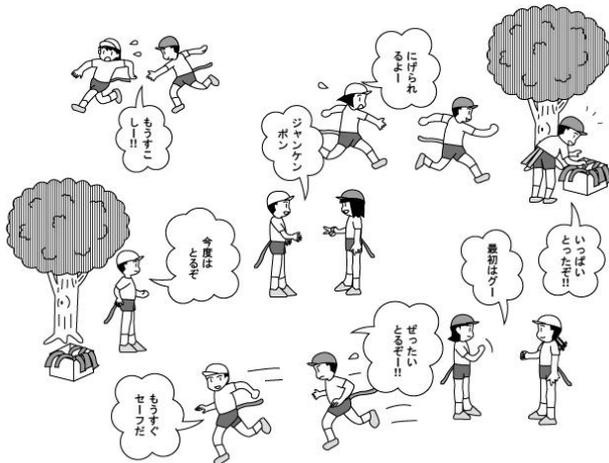


# 19 おもいきり走るじゃんけん遊びNo.2

( )ねん ( )くみ なまえ( )

## ① ジャンケンしっぽ取り



(準備) しっぽ(鉢巻・すずらんテープ等)・しっぽを入れるかど

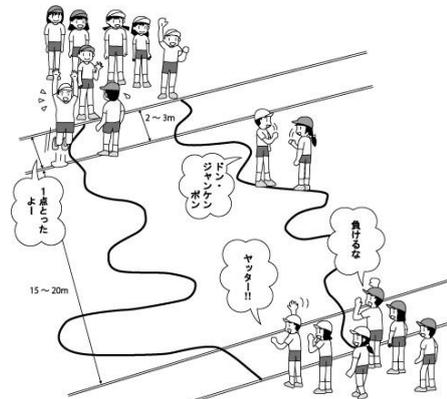
- 自分のチームのじん地でしっぽをつける。
- スタートの合図でじん地を出る。出会った子(自分のチーム以外)とジャンケンをする。
- ジャンケンに勝った子は追いかけて、負けた子は自分のチームのじん地まで走ってにげる。にげ切れればセーフとなり、またじん地から出発してゲームに加わる。じん地にもどるまでにしっぽを取られた子は自分のじん地までもどり、新たにしっぽをつけ直し、別の相手を探してジャンケンをする(同じ相手でもよい)。
- しっぽを取った子も自分のじん地にもどり、取ったしっぽを置いて相手を探してまたジャンケンをする。
- 時間を決めて行い(3分程度)、しっぽの数の多かったチームの勝ち。

※ ルールを工夫して楽しもう!

- 所々に安全地帯をついたらどうかな。
- 3チームでこの遊びができないかな。

## ② ドン・ジャンケン

- グループ内で走る順番を決める。合図でそれぞれのグループの先頭の子がスタートラインから走り出す。
- 曲がった線の上を走り、出会った場所で両手を合わせる。
- 出会った2人でジャンケンをして、勝ったグループの子はそのままラインに沿って走る。
- 負けたグループの子は、手を挙げたり、声を出したりして味方に知らせ、2番目の子がスタートラインからスタートする。
- ジャンケンに勝った子が決められた得点ゾーンに入れたら1点とする。
- 一方のグループの子が得点ゾーンに入ったら、次の子同士が合図をして、あらためてスタートする。
- 時間を決めて行い、得点の多かったグループの勝ちとなる。



※ ルールを工夫して楽しもう!

- ラインの途中にタイヤやコーンを置いてみたらどうかな。
- いろいろなコースラインで遊んでみよう。

★★★だれといつどんな遊びをしたか書きましょう★★★

ひつけ 日付							
あそ びの 番号							
だれと?							

※ いろいろな遊びに挑戦してみよう!