

インリーダー研修会



仙台市教育委員会

<も く じ>

1	子ども会は何のために	1
2	よいリーダーになるために	1
3	まとまりのある子ども会にするために	1
	(1) 子ども会の一員としての心がまえ	1
	(2) 子ども会のしくみ	2
	(3) 役員の仕事	2
4	プログラムを作るにあたって	3
5	年間活動計画の例	6
6	年間プログラムを作りましょう	7
7	ドッジボール大会(運動的行事)のプログラムの例	8
	[行事プログラムを作りましょう]	9
8	おもちゃ作り(文化的行事)のプログラムの例	10
	[行事プログラムを作りましょう]	11
9	歓送迎会(集会的行事)のプログラムの例	12
	[行事プログラムを作りましょう]	13
10	ゲーム	14
	(1) 人数集めゲーム	14
	(2) おーい!たいへんだー!!	14
	(3) にたもの同士	14
	(4) 静かなるゲーム	15
	(5) 木とリス	15
	(6) 宇宙戦争	15
	(7) あと出しジャンケン	15
	(8) ステレオゲーム	15
	(9) ネコとネズミ	16
	(10) 進化論	16
	(11) 何月生まれ?	16

1 子ども会は何のために

子ども会は、近所や同じ町内（地域内）の子どもたちが集まってみんなで相談しながら、自分たちの力でいろいろな行事や地域活動を進めていく、子どもが主役の会です。

- (1) 子ども会のみんなが協力し、みんなの考えを生かしながら自分たちの住む町内（地域内）をよりよいものにします。
- (2) 友だちのお世話をしたり、友だちに教えられたり、おたがいにはげまし合い、助け合うことによってみんなが成長していきます。
- (3) 自分たちで相談し、計画を立て、仕事を分担しながら活動します。
- (4) 遊びを数多く体験し、その中のルールなどから、大切なことを学んでいきます。

2 よいリーダーになるために

子ども会の活動は、上級生がリーダーになって行われます。子ども会の中から選ばれた人たちです。だから、子ども会の中のリーダーを「インリーダー」といいます。

- (1) 自分から進んで人の役に立とうとする人になりましょう。
- (2) 人とのふれ合いを大事にし、みんなから信頼される人になりましょう。
- (3) いつもみんなに気を配り、自分から進んで働きましょう。
- (4) みんなの考えや意見に耳をかたむけ、その声を大切にしていきましょう。
- (5) みんなの力を引き出し、やる気をおこさせるようにしましょう。
- (6) 何事にも進んで取り組み、学ぶ心を持ちましょう。

インリーダー

それぞれの子ども会のグループ内（in）におけるリーダーのことです。

ジュニアリーダー

子ども会のみんなの活動を助けてくれる指導者です。直接子ども会活動に参加してくれます。研修と経験を積んだ中学生・高校生のお兄さんお姉さんたちです。

子ども会の外(out)から参加するので「アウトリーダー」と呼ぶこともあります。

3 まとまりのある子ども会にするために

一人ひとりの自覚が大切です。学年に応じた役割を持って、みんなのことを考えて活動します。

- (1) 子ども会の一員としての心がまえ
 - ・ 自分から進んで行動し、責任を持って役割をはたしましょう。

- ・ 友だちとなかよく、力を合わせて仕事をしましょう。
- ・ いろいろなものを工夫し、作り出す力を伸ばしましょう。
- ・ 自分の住んでいる町を愛する気持ちを持ちましょう。
- ・ 進んでみんなのためになる活動をしましょう。

(2) 子ども会のしくみ

- ・ みんなで活動するためには、目標が必要です。この目標は、1年生から6年生までがわかるような言葉で表します。
- ・ 自主的な活動や運営を行うためには、会長・副会長・書記などの役員が必要です。
- ・ 人数の多い子ども会は、活動しやすいように班を作ります。

(3) 役員の仕事

会 長

会長は子ども会活動の中心です。

会の全体や会員一人一人のことを考えるまとめ役です。

- ・ 子ども会全体でする話し合い（子ども会総会、班長会議）の司会をします。
- ・ 大人やジュニアリーダーと連絡を取り合い会員の希望や相談したことを伝えます。

副会長

副会長は子ども会活動の中心の一人です。

- ・ 会長を助け、会長と相談しながら活動を進めます。

書 記

書記は、活動の内容をきちんと記録します。

- ・ きちんとした記録があることで、次の活動がよりしっかりしたものになります。

班 長

班長は、班と子ども会の連絡を取って班の考えや希望を伝えます。

副班長

副班長は、班長と相談しながら、班の活動のお世話をします。

主な係の例

ゲーム係

ゲームの計画とお世話をします。また、話し合い活動の時ちよつとしたゲームを入れたりしてその場のふん囲気をやわらげます。

保健係

ぐあいが悪くなった人がいたら、やさしくお世話をします。

体育係

体育的な行事の練習計画を立てたり、ゲームをする時のお世話をしたりします。

広報係

ポスターや新聞を作り、行事のお知らせの役割を受け持ちます。

※ 1年間続けて行う活動には、係（責任者）を決めておくとよいです。

※ 一つ一つの行事の中での係は、その行事ごとに決めるとよいです。

4 プログラムを作るにあたって

プログラムとは何か

楽しく 思い出に残る行事にするために 順を追って準備することが必要になります。思いつきだけの行事 準備不足の行事では 子ども会は楽しくありませんね。

カレンダーを見て時間をかけた準備が必要ですね。

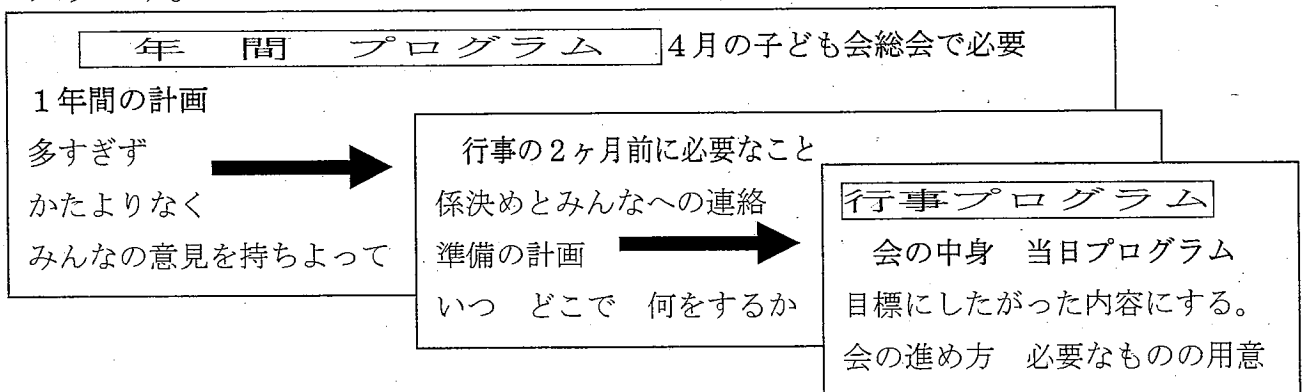
行事の内容も大切です。楽しい内容の準備が必要ですね。

これら、行事のための準備計画をプログラムとよんでいます。

プログラムにはいくつかの種類があります。それぞれ大切な働きがあります。しっかり学習して、自分たちの子ども会のために役立ててください。

プログラムには、**年間プログラム**・**行事プログラム**があります。

プログラムは、目標を立てみんなの意見や考えを出し合って作ることが大切です。



プログラム作成のポイント

- ・ 子ども会みんなの力でできる内容を考えます。
- ・ 目的を明らかにして、楽しく豊かな内容を工夫します。
- ・ 内容の選択、配列を考えるとともに、かたよりのないように変化を持たせます。
- ・ みんなの住んでいる地域社会との結びつきを考えます。

(1) 年間プログラムを立てましょう

- ・ 1年間にどんな活動を行うか予定を立て、準備に役立てる必要があります。
- ・ 前年度の反省とみんなの希望調査をもとにして、1年間の活動内容を決めます。
- ・ 今年の子ども会の目標をしっかりと持ちます。努力すること、解決しなくてはならないことなどを話し合って目標にします。
- ・ 子ども会のみんなが参加できる内容を考えます。
- ・ 楽しいもの・ためになるものなど、いろいろな行事のバランスを考えて計画します。
- ・ あまりよくばらずに、よゆうのある計画を立てることが大切です。
- ・ 行事活動のほかに、継続して活動できるもの（廃品回収・清掃・スポーツなど）も取り入れます。
- ・ みんなの住む地域にあった内容を考えます。
- ・ 子ども会総会で、みんなに提案し、話し合って認めてもらいます。

(2) 行事プログラムを立てましょう。

- ・ 実施するねらいをはっきりさせます。
- ・ 一人ひとりを生かす活動内容を考えます。
- ・ 実施する日が 学校の行事や町内会の行事などと重ならないようにします。
- ・ 安全に活動するために、道路のことや危ない場所がないか世話人の方といっしょに調べます。
- ・ よゆうのある活動をするために時間の使い方をはっきりさせます。
- ・ 活動の中心を考えて時間のわりふりをします。
- ・ 道具や材料を準備し、会の進め方の予定を立てます。
- ・ 係を決めて準備と当日の役割をはっきりさせます。
- ・ 指導者を招くときは、行事のねらい、指導していただく時間、手伝っていただきたいことなど事前に打ち合わせをします。

(3) 大人にお手伝いいただくこと

- ・ 年間プログラムでは、行事が多すぎないか 少なすぎないか相談しましょう。
- ・ 行事プログラムでは、実施する内容と時間のバランスを相談しましょう。
- ・ お金のかかることについては、必ず相談してみとめてもらいましょう。
- ・ 会場を借りたり、施設の見学をしたり、貸し切りバスの予約などは、大人にお願いしましょう。
- ・ 会の進め方や計画の立て方にも助言していただきましょう。
- ・ 楽しいいろいろなゲームのしかたなどを教えていただきましょう。
- ・ 相談することはよいですが頼りすぎないようにしましょう。

プログラムが役立つようによゆうをもって

事前の企画

どんな楽しいことをしようか どんな役立つことをしようか ねらいを持って 考えよう

役立つ準備 必要な準備

いつ どこで 何をやる みんなへの連絡 必要なものの準備
世話人の方にお願ひすること 事前に必要な係の分担

当日のこと

会の進め方 進行予定
それぞれ係の仕事
お手伝いしていただかなくてはいけないこと

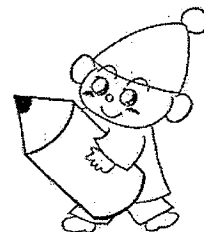
事後のまとめ

よかったこと 次の活動にも生かそう こまったこと 次の活動でこまらないようにしよう

次への発展

みんなの願ひにそつた活動だったか反省
さらに楽しい活動を作るもとなる記録

memo



5 年間活動計画の例

	春 (3～5月)	夏 (6～8月)	秋 (9～11月)	冬 (12～2月)	その他
集会活動	総会 班長会 1年生を迎える会 進級・卒業を祝賀				
社会活動	ひなまつり会 こどもの日のつどい	七夕祭り	お月見会 お祭り	書き初め会 豆まき	餅つき会
奉仕活動	花だんづくり	海岸・川原の清掃	チャリティ・バザール 老人ホーム訪問	蘇助け合い運動 共同募金	町をきれいにする 空き缶拾い
創作活動	Yシャツこいのぼり	砂の造形 和紙づくり	みこしづくり 木の葉のしおり	たこづくり たこあげ わら・竹細工	手づくり楽器 ペーパークラフト
生産活動	子ども会水田	あさがおづくり へちまづくり	菊づくり		子ども農園
科学活動	バドウォッチング	熱気球 タンポポの不思議	どんぐりウォッチング	天体星座観測	動くおもちゃ作り 地層調べ 化石探し
スポーツ活動	バレーボール バスケットボール	ラジオ体操 水・泳	サッカー ドッジボール	すもう つなひき スキー スケート	ジョギング 野球 ソフトボール ボリリング
野外活動	ピクニック サイクリング	キャンプ つり グリーンアドベンチャー	登山 オリエンテーリング	ウォークラリー アスレチック	野外炊飯 ハイキング
文化活動		夕読み会	読書会	人形劇 ペーパークラフト 合唱・合奏会	伝統芸能の継承 写生会 紙しばい
広報活動	子ども会新聞			文集づくり	ポスター
ふれあい活動	三世代ゲートボール大会	盆踊り ふれあい縁日	昔話を聞く会	伝承遊びを習う	おばあちゃんの料理教室
調査活動	会員調べ	町の数字集め			施設・工場見学 郷土地図づくり
国際活動					古切手集め 国際交流
お楽しみ活動	お花見	花火大会 スイカわり きもだめし お化け大会	くだものがり いもに会	新年お楽しみ会	映画会
その他の活動			古本市 バザー		廃品回収 お楽しみ運動

6 年間プログラムを作しましょう

のりしろ（自分の子ども会の年間プログラムがあったら、ここにはっておこう！）

(1) 子ども会名

(2) 子ども会の目標

.....
.....
(3) 年間行事

月	行 事 名	ね ら い	継 続 活 動
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
1			
2			
3			

7 ドッジボール大会（運動的行事）のプログラムの例

(1) ねらい

- ・ 4～6年生が協力して作戦を立て、お互いに助け合って会を進める
- ・ 1～6年生が仲良くなって子ども会活動が楽しくなるようにする

(2) 日時 ○月○日 ○時～○時

(3) 場所 ○○公園

(4) 参加者 ○○子ども会1年生～6年生

(5) 集合場所 ○○公園すべり台前

(6) 内容（プログラム）

内 容	気をつけること・準備	係分担
1 集合	・ 集合時刻に遅れないようにする。 ・ あいさつをきちんとする。 ・ 運動にあった服装で参加する。	受付係 司会
2 整列	・ 学年ごとに行う。	整列係
3 あいさつ	・ 参加している人全員であいさつをしてから今日の活動のめあてをわかりやすく話す。	リーダーが 交代で
4 チーム分け	・ チームを発表する。	しんばん係
5 ルール説明	・ ルールを説明する。	しんばん係
6 ドッジボールをする	・ 勝敗表に記録をする。	記録係
7 整列して結果発表	・ 負けたチームも楽しくなるように工夫して発表する。	整列係 記録係
8 感想発表	・ 各学年1人ずつ発表してもらう	司会
9 おわりのあいさつ	・ めあてが達成されたかやさしくわかりやすく話す。	リーダーが 交代で
10 連絡	・ 次の行事の連絡 ・ 事故などに気をつけて帰るように、声かけをする。	リーダーが 交代で

(7) 当日までの準備

リーダー…あいさつと司会のたんとうを決めて練習しておく

受付係…名ぼとあらかじめ来られない人の確認

整列係…チームと並び方を考えておく

しんばん係…1～6年生が一緒に楽しめるルールを考えておく

記録係…勝敗表を作っておく 記録用マジックなど用意する

(8) その他

〔行事プログラムを作しましょう〕

・行事名 () 子ども会

(1) ねらい.....

(2) 日 時 年 月 日 () 時 分～ 時 分

(3) 活動場所.....

(4) 参加者.....

(5) 集合場所.....

(6) 内容 (プログラム)

内 容	気をつけること・準備	係 分 担
1.		係 ()
2.		係 ()
3.		係 ()
4.		係 ()
5.		係 ()
6.		係 ()

(7) 当日までの準備

(8) 準備物

8 おもちゃ作り（文化的行事）のプログラムの例

(1) ねらい

- ・ 4～6年生が協力しておもちゃの作り方を教える
- ・ 1～6年生が仲良くおもちゃを作って遊ぶ

(2) 日時 ○月○日 ○時～○時

(3) 場所 ○○市民センター 小ホール

(4) 参加者 ○○子ども会1年生～6年生

(5) 集合場所 ○○市民センター 入り口ホール

(6) 内容（プログラム）

内 容	気をつけること・準備	係分担
1 集合	・ 集合時刻に遅れないようにする。 ・ あいさつをきちんとする。 ・ 班の確認と座る場所を教える	受付係 司会
2 あいさつ	・ 参加している人全員であいさつをしてから 今日の活動のめあてをわかりやすく話す。	リーダーが 交代で
3 作り方の説明	・ 班ごとに行う	班長
4 作ったもので遊ぶ	・ 遊ぶコーナーで自由に遊ぶ	遊び係
5 作りたいものを作る	・ お互いに教え合って他のグループで作った おもちゃを作り、遊ぶ	班長
6 感想発表	・ 各学年1人ずつ発表してもらう	司会
7 おわりのあいさつ	・ めあてが達成されたかやさしくわかりやす く話す。	リーダーが 交代で
8 連絡	・ 次の行事の連絡 ・ 後片付けを全員であることを伝える	リーダーが 交代で
9 後片付け	・ 仕事の分たんを発表して全員で行う	清掃係
10 解散	・ 事故などに気をつけて帰るように、声かけ をする。	リーダーが 交代で

(7) 当日までの準備

リーダー…あいさつと司会のたんとうを決めて練習しておく

受付係…名ぼとあらかじめ来られない人の確認

班 長…作るおもちゃの作り方と材料の準備（わりばしてっぽう・牛乳パックの
船・ぶんぶんゴマ・ペットボトルブーメランなど）

遊 び 係…1～6年生と一緒に楽しめるコーナーを考えておく
（的当て、子供用ビニールプールなど）

(8) その他

〔行事プログラムを作しましょう〕

・行事名 () 子ども会

(1) ねらい

(2) 日 時 年 月 日 () 時 分 ~ 時 分

(3) 活動場所

(4) 参加者

(5) 集合場所

(6) 内容 (プログラム)

内 容	気をつけること・準備	係 分 担
1.		係 ()
2.		係 ()
3.		係 ()
4.		係 ()
5.		係 ()
6.		係 ()

(7) 当日までの準備

(8) 準備物

9 歓送迎会（集会的行事）のプログラムの例

(1) ねらい

- ・お世話になった6年生に感謝の気持ちを表す
- ・新しく入学してくる1年生を子ども会にあたたかく迎える

(2) 日時 ○月○日 ○時～○時

(3) 場所 ○○市民センター 大ホール

(4) 参加者 ○○子ども会1年生～6年生と新入学予定者

(5) 集合場所 ○○市民センター 入り口ロビー

(6) 内容（プログラム）

内 容	気をつけること・準備	係分担
1 集合・着席	・あいさつをきちんとする ・座る場所に案内する	受付係 司会
2 あいさつ	・参加している人全員であいさつをしてから 今日の活動のめあてをわかりやすく話す。	リーダーが 交代で
3 卒業生の紹介	・お世話になった思い出など紹介する (みんなで拍手)	リーダーが 交代で
4 新1年生の自己紹介	・自分で言えない子は一緒に言ってあげる (みんなで拍手)	リーダーが 交代で
5 歌とゲーム	・1年生でも歌える歌を歌ってから、だんだ ん仲良くなっていくようなものにする ・できないことは無理強いしない	ゲーム係
6 6年生へプレゼント	・ことばをそえて渡す	3・4年生
7 1年生へプレゼント	・ことばをそえて渡す	1・2年生
8 おわりのあいさつ	・めあてが達成されたかやさしくわかりやす く話す。	リーダーが 交代で
9 後片付け	・仕事の分たんを発表して4・5年生で行う	清掃係
10 解散	・事故などに気をつけて帰るように、声かけ をする。	リーダーが 交代で

(7) 当日までの準備

リーダー…あいさつ、司会、受付のたんとうを決めておく

受付係…名ぼとあらかじめ来られない人の確認

ゲーム係…歌詞を書いたり、どんなゲームをやるか決めて進め方を考えておく

(例) ①あと出しじゃんけん②うすのろ③おーいたいへんだ!

④宇宙戦争⑤にたもの同士

(8) その他

〔行事プログラムを作りましょう〕

・行事名 () 子ども会

(1) ねらい

(2) 日 時 年 月 日 () 時 分～ 時 分

(3) 活動場所

(4) 参加者

(5) 集合場所

(6) 内容 (プログラム)

内 容	気をつけること・準備	係 分 担
1.		係 ()
2.		係 ()
3.		係 ()
4.		係 ()
5.		係 ()
6.		係 ()

(7) 当日までの準備

(8) 準備物

10 ゲーム

ゲームは、なかよくなるための楽しいふんいきをつくるために行います。
楽しくするために、次のことに気をつけましょう。

- ・集まった人の学年や人数，場所やねらいに合わせてゲームを選ぶ。
- ・順番や組み合わせを工夫する。
- ・勝ち負けだけにこだわらないように工夫する。
- ・一部の人だけがつらい役になったり，欠点分かるようなゲームはしない。
- ・ぼつゲームは，お互いに明るくできるものにする。（人によって変えることも必要）
- ・いつも安全に気をつける。

< ゲームの例 >

(1) 人数集めゲーム

手びょうしの数と同じ人数のグループをつくるゲームです。

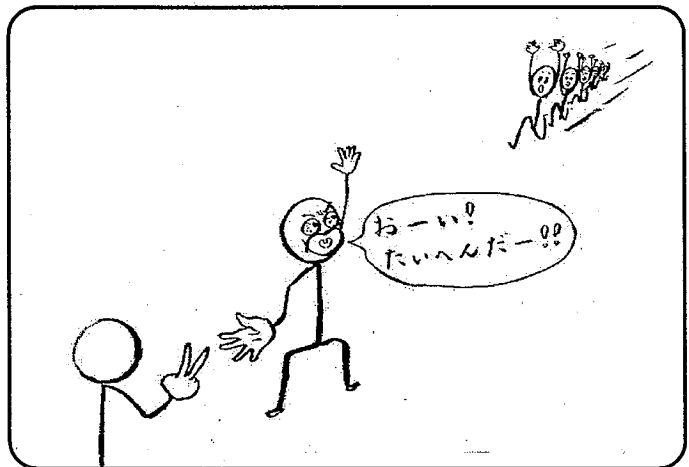
- ①リーダーが手をたたく。
- ②手びょうしの数と同じ人数のグループをつくる。
- ③集まったらすぐにすわる。（はやくすわったグループの勝ち）

※「男女が入る」など，どんどん条件をつけ加えてくり返すと，ねらいにそったグループ分けをすることができます。

(2) おーい！たいへんだー！！

グループ対抗のゲームです。

- ①同じ人数（10人ぐらい）のグループをつくって一列に並ぶ。
- ②各グループから1人代表を出し，列から15mぐらいはなして前に立たせる。
- ③ヨーイドン！で1人ずつ走って行って前に立っている人とジャンケンをする。
- ④勝ったらもどって次の人とバトンタッチ。負けたら，その場から大声で「おーい！たいへんだー！！」とさけんで仲間を呼ぶ。
- ⑤呼ばれたら，グループ全員が一列で走って行って，さけんだ人を先頭にして前に立っている人のまわりを回り元の場所へ！そして，さけんだ人がまたスタート！勝つまでは次の人にタッチできない。
（早く全員終わったグループの勝ち）



※走るとき両手を上げる・ハイハイで・などの約束を決めるとさらに盛り上がります！

(3) にたもの同士

たくさんの人とふれあいながらなかよくなるゲームです。

- ①2人組になって手をつなぐ。
- ②1人のおにをまん中にして大きな輪をつくります。
- ③おには，まわりの人たちを見て，何人かにある同じとくちょうを言う。
（例：ぼうしをかぶっている人！等・・・）
- ④パートナーのどちらかでもそのとくちょうにあてはまる組は，輪のまん中に走ってきて，おにも入れてだれでもいいから新しいパートナーと手をつなぎ，2人組をつくって輪にもどる。（どちらもあてはまらない組は動かない）
- ⑤あまった1人が次のおにになる。

※欠点やいやがるようなとくちょうは言わないように気をつけましょう。

(4) 静かなるゲーム

「ぜったいに声を出さない！」という約束で、なかまごとに集まるゲームです。

- ① なかま分けのテーマ（血液型など）を決める。
- ② 声を出さず、ゼスチャーなどでなかまごとに集まる。
- ③ 始めに決めた時間（30秒ぐらい）になったら座らせる。
- ④ なかまの種類を1つずつ言って立たせ、同じなかまでどれだけ集まれたかを確認する。

※体の動きや顔の表情を使い、「静かで楽しい」ひとときを過ごせます。

(5) 木とリス

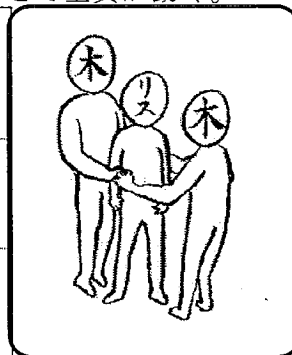
たくさんの人となかよくなるためのゲームです。

- ① 3人組をつくり、2人が両手をつないで木になり、1人がその間に入ってリスになる。
- ② リーダーが、次の3つの中から好きな言葉を言って、それに合わせて全員が動く。

- * 「きこりが来たぞー！」
 - ・ 木は木こりがこわいので、リスはそのまま、木だけ別のリスの所へ動く。
 - ・ リスは元の場所から動かず、木は2人組のまま動く。

- * 「かりうどが来たぞー！」
 - ・ リスはかりうどがこわいので、木はそのまま、リスだけ別の木の中へ動く。

- * 「あらしが来たぞー！」
 - ・ 3人ともバラバラになって新しい木とリスをつくる
 - ・ リスだった人が木になっても木だった人がリスになってもよい。



(6) 宇宙戦争

おおぜいでふれあいながら盛り上がるゲームです。

- ① 10人ずつぐらいのチームに分ける。（いくつでもよい）
- ② それぞれのチームに1つの動きを与えて「○○星人」と名付ける。
（例：ピョンピョンとびはねる＝ピョンピョン星人）
- ③ それぞれの動きをしながら移動して、出会ったほかの星人とジャンケンをし、負けたら勝った方の星人になって動きを変える。（時間内で一番繁殖した星人の勝ち）

※鳴き声をつけるなど、いろいろと工夫してみましょう。

(7) あと出しジャンケン

リーダーが前に立って、おおぜいを楽しませるジャンケンゲームです。

- ① リーダーがジャンケンポン！と出したら、それを見た後ワンテンポおくれてポン！と出すという約束を伝える。
- ② はじめはリーダーに勝つという約束でやる。（これは簡単）
- ③ 次に、あいこにする。（ちょっとむずかしい）
- ④ 最後は負けてもらう。（かなりむずかしい）

※ふだんジャンケンには勝つためにやりますので、思うように出せずにもり上がります。

(8) ステレオゲーム

グループ対抗のゲームです。

- ① 5～10人ぐらいのグループに分ける。
- ② テーマ（果物：動物 等・・・）を決めてから、チーム内でさけぶものを決める。
- ③ チームごとに2つに分かれて別々のものを同時にさけび、聞くチームに聞こえたものを発表してもらう。
- ④ さけんでいないものが出たら、そこで聞くチームの負け。

※さけぶチームと聞くチーム（発攻・後攻）を入れかえて、時間があれば何回まででもできます。

3つ以上のものを同時に言ってもいいでしょう。

(9) ネコとネズミ

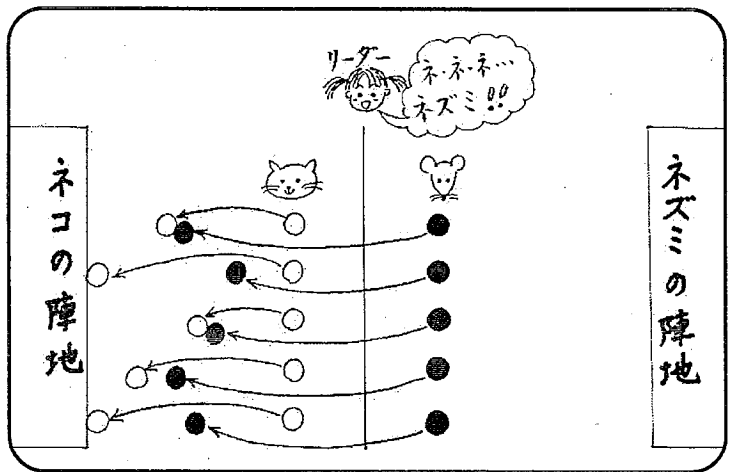
広い場所で、元気いっぱいもりあがるゲームです。

- ①ネコ、ネズミ(同じ人数)の2チームに分かれる。
- ②中心の直線をはさんで1列になって、5mぐらいはなれて向かい合う。
- ③各チームの後ろにそれぞれ、中心の直線から同じきより(7~10mぐらい)の所に直線を引く。

(その後ろは各チームの陣地)

- ④リーダーが「ネ・ネ・ネ・ネコ!(ネズミ!)」と言ったら、言われた方のチーム全員が相手チームをおいかける。
- ⑤陣地になげこむ前につかまったら相手チームになる。(最後に人数が多い方が勝ち)

※体育館などでは、陣地はかべにすることもできます。



(10) 進化論

たくさんの人とふれあいながら楽しめるジャンケンゲームです。

- ①進化の種類とそれぞれの動き方を決める。(※自分たちで工夫して考えましょう!)

<例> A → B → C → D → E

カエル	→	トカゲ	→	ネズミ	→	サル	→	ヒト
タマゴ	→	ヒヨコ	→	ウサギ	→	サル	→	ヒト
タマゴ	→	赤ちゃん	→	子ども	→	大人	→	お年寄り

などなど.....

- ②全員Aから始め、出会った人とジャンケンをしていく。
- ③自分と同じ相手とだけジャンケンできる。(ウサギ同士, など)。
- ④勝ったら一つずつ進化していく。負けたら1つ前にもどる。(Aにもどることにしてもよい)。
- ⑤Eで勝った人は、あらかじめ前に立っている神様(リーダー)とジャンケンをして、勝ったら「あがり」。

A → B → C → D → E → 神様とジャンケン → あがり

※あがった人がまわりにおいて、最後まで残る人を見ていたり、あがった人に「あがり」になるものをわたしてから、またAにしてもどしたりなど、いろいろ工夫できます。ジャンケンをする前に自己紹介をするのもよいでしょう。

(11) 何月生まれ?

たくさんの人とふれあい、知り合うためのゲームです。(えんぴつを用意)

- ①時間内に1人でも多くの人に声をかけて何月生まれかを聞いていく。
- ②表に名前を書き込んでいく。
- ③1月から12月までの各月全部のところに1人でも名前が入れば「あがり」。

生まれ月	友だちの名前	生まれ月	友だちの名前
1月		7月	
2月		8月	
3月		9月	
4月		10月	
5月		11月	
6月		12月	

学校名		学年	年
名前			