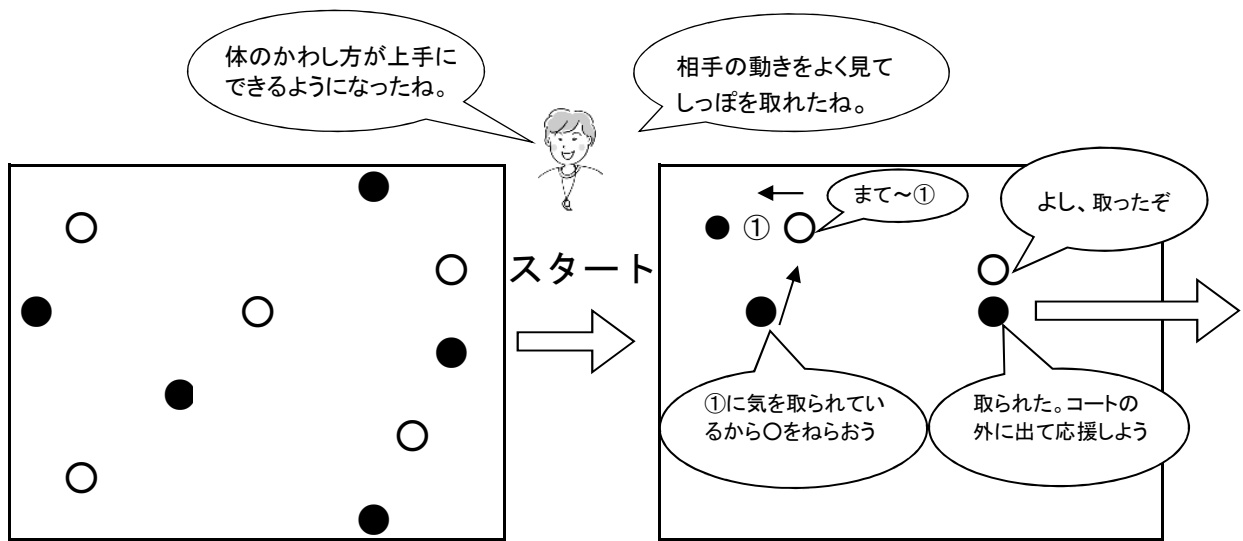


# しっぽとり鬼

ねらい	相手より素早く動いたり相手の動きに応じて動いたりする。
時間	1分間
準備	赤白帽子 タグ2色（しっぽとなる物：はちまきやタオルなどでもよい）



やり方	<ol style="list-style-type: none"> <li>① ズボンの後ろ（あるいは両方の腰）にチームごとに色の異なるしっぽをはさみ、コートの中に2チーム全員が入る。</li> <li>② 合図のあと、両方のチームが相手のしっぽを取りに行く。</li> <li>③ しっぽを取られた人はコートの外に出る。</li> <li>④ 取ったしっぽの多いチームが勝ちとなる。</li> </ol>
-----	--

## 「しっぽとり鬼」の説明

### 1. 準備

○赤白帽子

○2色のタグ（しっぽとなる物：はちまきやタオルなどでもよい）

【タグを使用する必要性について】

- ・タグを使用することでゲームのルールが明確になるとともに、「タッチした」「しない」のトラブルを防ぐことができる。

【タグの本数について】

- ・チームの人数が多い場合には、コート上にいる人数を減らしていく上で、タグは1本がよいと思われる。
- ・チームの人数が6人程度の場合には、盛り上がりや運動量のさなどからタグを2本にした方がよいと思われる。

### 2. 「しっぽとり鬼」の進め方

① 自分のチームの色のタグをはさんでコートの中に入ってください。

- ・タグをどのくらいはさむのか（どのくらい出すのか）を共通にしておく。（20cmくらいが適当）
- ・タグの長さが長いほど易しくなる。

② 先生が笛を吹いたら相手のチームの人のしっぽを取ります。しっぽを取られた人はコートの外に出てチームの応援をしましょう。

③ 学習の振り返りをしましょう。友達の動きを見て「上手だな。」と思ったり、こんな方法で逃げたら鬼にタッチされずに上手に逃げられたりしたということを発表してください。

【大切にしたいこと】

○逃げる動き

- ・真っ直ぐ動いたり、ジグザグに動いてみたりするなど動くコースを変えてみる。
- ・素早く身をかかわす。

○作戦

（例）

- ・鬼がほかの友達に気を取られている間に鬼の見ていない方へ逃げた。
- ・何人かの鬼と協力して1人の友達を角に追い込んだらしっぽを取ることができた。

（発展）

- ・スキップしながらしっぽ取りをする。
- ・円形や三角コートなどコートの形を変える。
- ・コートにいるチーム数を増やし、チーム対抗戦とする。