

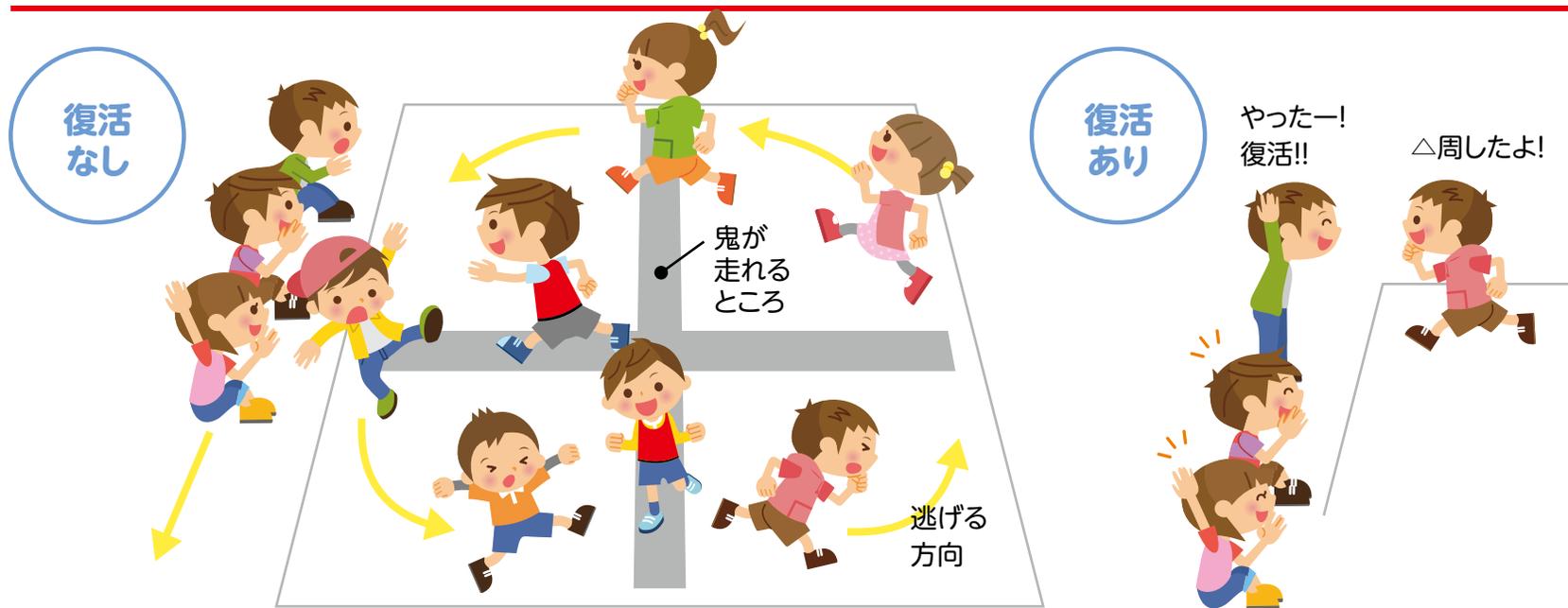
せんおに(十字おに)

遊び方

- ① 鬼(2~3名)を決める。
 - ② 鬼は線の上しか走れない。逃げる人は一方通行で逃げる。
 - ③ タッチされたらコートの外に出て座って待つ。
 - ④ 制限時間内に誰かが残るか全滅で終了。(1回戦3分くらいで実施)
- ※ コートは、ドッジボールコートを使って実施。

準備物

- ビブス
(鬼が誰かわかるもの)
- ホイッスル
(開始、終了の合図用)



- 初めにタッチされたらどこに座るか話しておく。
- 鬼が線を出てからタッチしてもアウトにはならない。
逃げる側は外枠から出たらタッチされなくてもアウトになる。

【メリット】 鬼は全滅させようと頑張る。
枠外にはみ出ないので狭いスペースでもできる。
ルールがわかりやすく、職員の見る範囲が特定されるので見守りやすい。

【デメリット】 タッチされた子が退屈になる。

- 初めに何周したら復活できるか決める。
- 誰か一人が周数クリアできたらタッチされた人が一人復活できる。
(捕まった順に並ばせておく。)

【メリット】 逃げる側が退屈しない。
【デメリット】 周数をクリアしたかは子どもの自己申告なのでズルする子もいる。
鬼のモチベーションが下がることもある。