

大分県青少年赤十字 歌とゲームの資料集



大分県青少年赤十字指導者協議会

はじめに

今回、日本赤十字社大分県支部と大分県青少年赤十字指導者協議会の御協力により、資料集を発行することになりました。資料としてさまざまな活動の中において活用していただければ幸いに思います。

青少年赤十字は、「健康・安全」「奉仕」「国際理解・親善」の三つの実践目標を掲げ活動しています。これは、赤十字の精神である「人道」をもとに、世界の平和と人類の福祉に貢献するための具体的方策です。そして、青少年自身が、日常生活の中で「気づき・考え・実行」していくことでこの目標が達成されていきます。その中においてゲームや歌は、潤滑剤をなすものです。単調になりがちな講義や活動をゲームや歌を入れることによってより理解しやすいものにしてくれます。

今回23のジャンルに分類し、より使いやすいものになるように編集をしました。青少年赤十字の活動だけでなく、学校教育の中や、課外活動、特別活動において広く利用できますので、部活、クラブ活動、学級、学年、学校などあらゆる場で可能な限り活用していただきたいと思います。さらに、学級経営や学校経営に生かしてみようと思われる方も、活用を考えていただきたいと思います。

なお、歌の楽譜については、掲載しておりません。今後の改訂版等で掲載を検討していきたいと思います。その他ご意見・要望・誤字・脱字等お気づきの点がありましたら、日赤大分県支部事業推進課までご連絡ください。

最後に、資料を提供していただいた方々、特に指導者協議会・研究委員会の皆様、日赤大分県支部事業推進課の皆様に厚くお礼を申し上げます。また、長崎県青少年赤十字指導者協議会発行の「たのしいゲーム」「たのしいうた」の本から多くの部分を転載させていただきました。ここにお礼とともに厚く感謝いたします。

大分県青少年赤十字指導者協議会

常任委員 岡崎 浩 晴

この資料集の使い方

同じゲームでも、時と場合によっていろいろな活用方法があります。似たようなゲームでも少し変えるだけで違った意味に使えます。ですから、ほとんど同じようなゲームでも異なったジャンルに掲載されている場合もあります。

23のジャンルのうちどこから取り組まれてもかまいません。使えるものを使いやすいように工夫されて使っていただければ幸いです。

同じゲームでも使う方の個性が反映されて全く異なったゲームに見えることもあります。それがその方の持ち味になるものだと考えます。そのため、ある特定の方でないと理解・指導できないゲームや歌も多数含まれています。いろいろな場でいろいろな方をつかまえてその内容を聞き出すのもおもしろさがあります。ゲームや歌の内容がよくわからないものは、研究委員や顧問にお尋ねください。また、効果の上がるゲームや歌を発見されたり、開発した方は、報告をお願いいたします。

目 次

はじめに

1. 紹介ゲーム	1
2. リードするゲーム	2
3. ジャンケンゲーム	4
4. 講義のあとのゲーム	6
5. グループ作りゲーム	8
6. グループ対抗ゲーム	10
7. 小さなグループで輪になってするゲーム	11
8. 室内オリンピック	12
9. プールでのゲーム	14
10. 人生行路	15
11. 職業別競争大会	16
12. 広い所でのゲーム	18
13. 罰ゲーム	21
14. その他のゲーム	24
15. 赤十字ゲーム(1)	25
16. 赤十字ゲーム(2)	26
17. 協力し考えるゲーム	27
18. 出し物	28
19. ナゾナゾ	31
20. 歌のあるゲーム	32
21. ジェスチャー付きの歌	34
22. 推薦ソング	41
23. 青少年赤十字の歌	48

1. 紹介ゲーム

(1) 7の倍数

全員円形となり、順に番号をかけ、7の倍数の人は数のかわりに名をいう。

(2) 隣りは誰？

全員両隣りの人の名を聞いておく。鬼が誰かを指し、右または左と言う。1から10まで唱う間に正しい名をいえなければ鬼とかわる。

(3) スマートな本屋の花子さん

3枚ずつの紙を配る。1枚には形容詞（「スマートな」とか「浅黒い」というように）。1枚には何かの職業（なんでもよい）。1枚には自分の名を書く。形容詞は形容詞で集め、きって順々に読み合わせる。

(4) 積み木紹介

名を呼ばれた当人が立ってあいさつする。「私は、秋田です。」次の人が、「私は、秋田さんの隣の山形です。」次に順次積み上げながらおくってゆく。

(5) これは誰のもの

円形に座る。各人、必ず自分のものだとわかる品物を1つずつ前へ出す。そこでみんなで歌を歌いながらそのリズムに合わせて、持物を順々に隣りへ回す。適当な所でストップ。みんな1つずつ誰かの物を受取る。そこでリーダーの合図で席を離れ、その所有者を尋ねて歩く。みつかったら、その人と握手をして自己紹介し、またいろいろの話をする。それがすんだらそれをその人に渡し、こんどは自分の持っている人をさがします。

(6) ごあいさつ席

椅子に腰かける。リーダーが誰かにあいさつする。あいさつされたら必ず他の人にあいさつして回る（ねずみ算式）。リーダーが腰かけたら近くの椅子にすわる（椅子はリーダーの分1個足りなくしておく）。リーダーが腰をかけないうちは、あいさつして何人でも、たたせる。

◎野外 椅子のかわりにチョークで円を1人1つかいておいてもよい。

(7) 他己紹介1

2人組になり互いに1分間インタビューをしてそれぞれの特長を知る。それを全体に説明する。

(8) 他己紹介2

紙に氏名、趣味など書いてもらったものを他の人に読ませる。それは誰かを当てる。

(9) 背丈のカップル

背の同じ位の人とカップルになります。大きい順に並びむかいあう。握手であいさつしましょう。手をつないでしゃがみましょう。30秒たつと思ったら立ちましょう。ふたりが同じ動作をすることによって親しみをます。ふたりの合意が必要なのであらかじめサインなどをきめておくとよい。

2. リードするゲーム

(1) 目の検査

両手を交差させ重なったとき、拍手。ハンカチを投げあげ、空中にある間、拍手。

(2) まね拍手

リーダーは「私が手をうったら、みなさんもうってください。私がやめたらみなさんもやめてください」と言います。リーダーは拍手をしたりやめたり、拍手をするまねだけしたりします。

(3) 汽車拍手

拍手を上の方で強く2つ。下の方で弱く2つ。これをくり返しながらだんだん調子を早くしていくと汽車のテンポになります。そこでリーダーは駅長になって「大阪、大阪」などと言う。

(4) 耳の検査

「ハイ」の合図で両手をあげる。「ハイ」を言っていないのに行動したらだめ。

(5) だるまさん

「だるまさん」といって命令を出す。途中で「だるまさん」を抜いて命令して動いたらだめ。

(6) おりこうさんゲーム

リーダーは、いろいろな動作を言いますが、その前に、「おりこうさん」といった時だけ動作をして「おりこうさん」といわない時は、動作をしてはいけないと約束します。

(7) 右と思えばまた左

「正夫君は土手の上を歩いています。左は川、右は田んぼです。川に舟が浮んでいます。田んぼでは、耕しています。空に飛行機がとんでいます。おっと石につまずきそうです。道のまん中に穴があいています。後から自転車がきて追い越していきました。友達が声をかけました。自転車がとまりました。川の魚がはねました。空に雲がふわりふわり。」

今のお話を簡単に早くいきますから。その方向へ顔を向けてください。例えば、飛行機と言ったら上を向き。川に舟と言ったら左を見るのです。さあ、おくれないうように。

「左は川、右は田んぼ。川に舟。飛行機ブンブン。おっと石。穴。うしろから自転車が追越した。友達が声かけて。自転車とまる。川の魚と空の雲。」

(8) 字はめ

例えば、セキジュンと黒板に書いておく。最初は、セの字のつく島の名と出題する。次にキの字のつく土地の名。ジのつく本の名。ユのつく駅の名。というように順に出題し。早く答えたグループに点を加える。

(9) 身上相談

全員に紙を配り、半分に問いを書かせて集めた上、改めて配り、今度はその問いに対する珍答を書かせる。集めたあと読み上げる。

(10) 木の中のリス

3人組になり、二人は手をつなぐ。一人がリスになり二人の間にはいる。リーダーの「ハイ」の合図でいろんな木に逃げ込む。リーダーもどこかの木にはいると一人残り新しいリーダーとなる。「嵐」の合図では、リスも木も関係なく、3人組となり自由に入れ替わる。

(11) 鼻々

リーダーは右手人差指を鼻にあて。「はなはな」といいながら「私がいった所へ手をあててください」と約束して「鼻々、おでこ」「鼻々々、くち」といって指を移動させます。リーダーは、ときどき差し違いをします。みんなもつられて間違えるとだめ。

(12) どじょうつかみ

互いに片手で筒をつくり、そのなかに反対の手の指を入れ「ハイ」の合図でつかみ、一方は逃げる。

(13) ももたたき

歌に合わせて手を一回たたき、自分、右隣、自分、左隣、自分の順にたたく。(ひみつの歌等)

(14) 数集まり

リーダーの「〇〇」の合図に合わせ、その人数になって座る。

(15) 重ねたたき

数人で手を重ねていき、「ハイ」の合図で下の人がたたく。

(16) 傘ほせ、からかさ

「かさほせかーらかさ。ひとにかすならじゃのめがさ」のリズムに合わせて動作をする。左手を前に広げてのばし、右手はこぶしにして右の胸に当てる動作をくり返す。

次は、その反対の動作をくり返す。

(17) デックリでん (でんでんむしを変化させて歌おう)

デックリでん ムックリ虫 カックリかたつむ りックリコ
オックリお前の メックリ目玉は ドックリどこに アルックリコ
ツックリ角出せ ヤックリ槍出せ メックリ目玉出 セックリコ

3. ジャンケンゲーム

(1) あいさつジャンケン

「せえのー」の合図で「こんにちわ」といって「ジャンケンポン」。リーダーと。隣人と。

(2) お開きお開き

2人でジャンケンをし、負けた人は両足のつま先をそろえ、かかとを横に開く。2でつま先を横に開く。この動作を負けるごとにくり返し。だんだん足が開いて倒れた方が負け。

(3) 西部劇ジャンケン

2人でジャンケンをし、負けたら片ひざをつく。2でもう一方のひざをつく。3で片手、4でもう一方の手をつく。

(4) 握手ジャンケン

右手で握手。左手でジャンケンをし、勝ったら相手の右手へシッペ。負けたらたたかれないように左手で防ぐ。

(5) ひざジャンケン

2人で向いあい、右手を相手の左ひざの上におき。左手でジャンケンをし、勝つと相手の手をたたき、負けるとたたかれないように手を引く。

(6) おちぢみ

2人でジャンケンをし、負けたら10cmずつ姿勢を低くしていく。

(7) 回転ジャンケン

ジャンケンで負けたら勝った人をおぶり、おぶったまま相手の身体を一回転させる。

(8) 両手ジャンケン

お互いに両手でジャンケンをする。両手とも同じものを出す。

(9) かわりジャンケン

ジャンケンで、勝った方が「負けた」といい、負けた方が「勝った」と言う。相手より早く言った方が勝ちです。

(10) ジャンケン、みかんとり

2人向い合い、左ひじを身体につけて手を直角に前に出し、手のひらの上にみかんをのせる。右手でジャンケンをし、勝った方はすかさず相手の手のひらの上にあるみかんをとります。負けた方はみかんを取られないように手でにぎる。みかんをにぎったまま、ジャンケンをしてはいけません。みかんの外に何でもよい。

(1) うっかりジャンケン

ジャンケンをしかける方と、受ける方に分かれる。受ける方は初めからグーでもチョキでもパーでも自分の好きな手を相手の前につきだしておく。しかける方が「ジャンケンポン」と2回出すまでそのままじっとしてよい。3回目が勝負。そのままでも、変えてもよい。カッカしないで平然としかけること。

(2) うずまきジャンケン

うずまきのようにくるくる円をかいておく。A君はそのうずまきの中心。B君はうずまきの出口。A君の組の外の人はA君の後に、B君の組の外の人はB君の後に並んでおく。「ヨーイドン」でA君は出口の方へB君は中心に向って、うずの中をぐるぐると走る。A君とB君が途中で出合って、ジャンケン。勝つとそのまま走り、負けると外へ出て、次の人がスタートする。こうしてA君の組は出口へ、B君の組は中心の方へ走る。

(3) 殿様ジャンケン

ジャンケンで勝つと胸を張り「エッヘン」。負けると相手の周りを1回転して「まいりました」と頭を下げる。(肩をたたいたり、右手で額をたたいて「まいった、まいった」)

(4) 3人ジャンケン

3人でジャンケンをして、3人がみんな違うものを出したらバンザイをして座る。遅いチームが、罰ゲーム。

(5) チャンピオン

ジャンケンをし、負けたら勝った人の後ろにつく。じゃんけんができるのは先頭の勝った人だけ。そうしてつながっていくと大きな輪ができる。

(6) チャンピオン2

ジャンケンをやり、五人に勝ったら席につく。

(7) 二人組

おんぶジャンケン・あっち向けホイ



4. 講義のあとのゲーム

(1) さしみのつま（肩たたき）

講義が終った時みんなに立ってもらおう。はじめに手をあげて背のびをする。あくびをする。首をまわす（目をとじないで口をあけないで）。前の人の肩をたたく。かんたんにできる動作をさせる。

(2) おとなりさん、今日は

ポンと手をうって、右手で右隣の人の肩を軽くたたく。次に、ポンと手をうって、左手で左隣の人の肩をたたく。2回くり返す。今度は、ポンと手をうって、右手で左隣の人の肩を、ポンと手をうって、左手で右隣の人の肩をたたく。2回。次に手をうって、同時に右手で右の人の手を、左手で左の人の手を、お互いに手のひらを合わせるようにたたく。2回。最後に、ポンと手をうって、左手で右の人の手を、右手で左の人の手を同時にたたく。隣り同志の間隔をうんとせばめておくこと。「もしもし亀よ」の歌に合わせて動作をしましょう。

(3) 上下左右

リーダーは手を振り、右・左・上・下を入れてお話しをする。そのつど、右・左・上・下に首をまげる。

（例）「私は、先日所用で東京へ参りましたが、上野駅についたら右からも左からも大勢の人が押し寄せて上を下への大騒ぎ。右に行こうと思っても左に行こうと思っても人々々、右にも左にも上にも下にもゆき場がない。左か右か下か上か左右上下、ぐるぐる目がまわってふらふらになってしまった。」

上と言うことばが出たら上をむく、下と言うことばが出たら下をむく、首の運動にもなる。

(4) 指おりゲーム

手をあげてください。指をおって5までかぞえて、両方の指を10までかぞえて、右手だけ親指を折って、そこから10をかぞえて（右手は人指し指から1とかぞえ、左手は親指から1かぞえる）

1・2・3は簡単にできる。4は右の親指だけを折って、右の人指し指から、かぞえはじめる。右と左があわないのでなかなかやりにくい。

(5) 命令ゲーム（だるまん）

みんなでリーダーの方をむきましょう。リーダーのように体操しましょう。ただし、さきに「だるまん」をつけた時だけです。「はいだるまん、右手をあげて下さい。」「だるまん」のことばを入れた時だけ動作をするように。はじめに、注意しないですとつられた動作をしてしまう。

(6) とんだ。とんだ

リーダーは、集まった人たちの手を肩におかせるか、頭の上におかせるかする。「とんだ、とんだ鳥がとんだ」と言いながら手を上方にパッと開く。みんなは実際に飛ぶものを言われた時はリーダーに合わせて同じ動作をする。「とんだとんだ机がとんだ」と飛ばないものをまぜながら手を上にパッと開く。

(7) 1分間時計

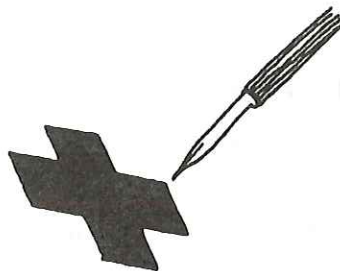
リーダーの合図で1分経ったと思う者に手をあげさせるか、席を立たせる。最も1分間に近いものを優勝とする。広い場所の時は、目標を立ててそこまで歩かせる。目標の最も近くまで歩み寄ったものが勝ち。必ず、目を閉じさせること。

(8) 記憶力テスト

リーダーは、あらかじめ15～20個ぐらいの種類がちがった小さな物を用意し、机の上か箱に無造作に並べる。(万年筆、マッチ、定期入等)上からふろしきのようなものをかぶせ「用意始め」で1分間見せて再びおおいをする。各人見おぼえた物の名前を紙に書く。

(9) ぶたのシッポ

リーダーは全員にいろいろな質問を出す。どんな質問にも「ぶたのシッポ」と答えなければなりません。あやまって、そのものの答えを言ったり、笑ったりした人は罰ゲームです。例えば、今日のおやつは? 「ぶたのシッポ」みんなが足にはいているのは? 「ぶたのシッポ」といった具合になります。



5. グループ作りゲーム

(1) ナンバーコール

全員が1列で円を作り、歌いながら行進。リーダーが笛を吹き「3人」と言ったら3人が手をつないで座る。だんだん人数を変え、「男3人と女3人」と両性を混ぜ、最後に「男1人、女1人」と言うとパートナーが決められる。

(2) パートナーチェンジ

パートナーと手をつなぎ、音楽に合わせて自由に行進し笛が鳴ったら誰とでもパートナーを変える。

(3) パートナーはどこだ

名士の家族や小説・マンガの登場人物とか。時事問題等で組になるものの名を書いたカードを、男女両グループに配り、お互いの名をよんで探し合う方法。複数にもできる。

ハムレットとオフェリア 貫一とお宮 オスカルとアンドレ 大蔵省と汚職 銀行

阿蘇山とカルデラ オランダ屋敷と鎖国 ピンカートンと蝶々さん 古切手と国際援助

一円玉募金とネパール ベルマークと学校備品

(4) 今日は、どなたです

リーダーを中心に二重の円を作り、外輪の人は右向き、内輪の人は左向きします。リーダーの合図で「今日は、どなたです」と歌いながら歩き出し。歌の区切りで止まり、外輪の人と内輪の人と向い合い、握手しながら「私は〇〇です」とあいさつをし合う。それができた所で一同で「ああそうですか。」と合唱し、またもとの方向へ歌いながら歩き出す。適当な所でパートナーとして組み合わせる。

(5) ゴマ塩

ゴマ塩（親友、同校、同性など集まりやすいグループをまぜる）は講演会、他校生同志、男女を混合するときなどに用いる。手をつないで行進し、笛がなったら必ずほかのひとと手をくむ。有名人の家族、動物あわせのようにカードをつくり、それをまぜてから渡し、「用意ドン」で仲間同志がなるべく早く集まる。

(6) シンデレラ姫さがし

女性の片方の靴を脱いでもらい。一か所に集める。だれのものか解らないように混ぜ合わせる。リーダーの合図で。男性が一斉にその靴をとりに行き。女性の所へもって行く。うまくさがしあてたら、その女性とパートナーを組む。

(7) 同類集め

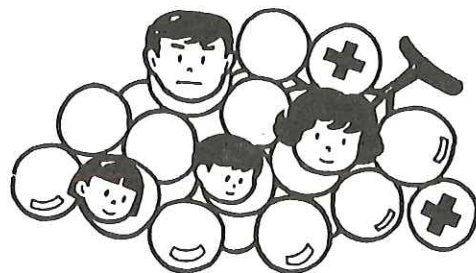
グループの数だけ鳴く動物をきめる。その名を書いた紙片をグループの人数だけ書き、よくきいて順にくぼる。それぞれの鳴声で早く同類を集めたらグループができる。

(8) 友さがし

1列で円をつくりリーダーの笛を合図に3といわれたら3人手をつなぎ輪をつくって腰をおろす。

(9) すきやき

すき焼に必要な材料をあげさせ、その数(5なら5)の番号をかく。1は牛肉、2はトウフ、3はシラタキ、4はねぎ、5は砂糖ときめさせる。(円形に椅子にかける)鬼が「ねぎ」とか「トーフ」と名をよび、呼ばれたものは席をかえる。間違っても鬼となる。「スキヤキ」と叫んだら全員が場所を変える。鬼はすばやく空席に入る。この後で、ねぎ、肉、シラタキというように、グループを分ける。すきやきの代わりに「果物かご」でもよい。また、椅子の代わりに座ブトンでも利用できる。野外では、チョーク等でマークをする。



6. グループ対抗ゲーム

(1) グループジャンケン

各グループにリーダーを作りそのグループだけに判る暗号を決めて合図を送り、集団でジャンケンをする。1人でも間違えた人があると負ける。

(2) 新聞紙パズル

班毎で一枚の新聞紙を破りもとに戻す。

(3) 大百科辞典

テーマについて一分間に数多く集める。グループ毎に紙に書かせてもよい。

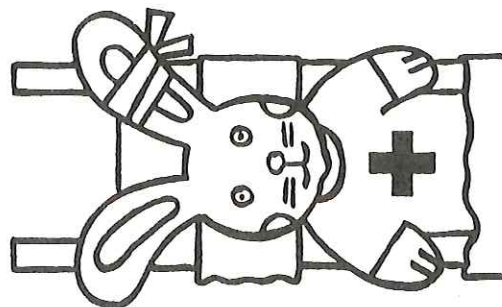
(動物、植物、有名人、活動内容、奉仕活動、赤十字活動、など)

(4) 創作

シーツや毛布を指定し、それを使って表現する。

(5) 救急法

トイレットペーパーで全身を隠し、使用した量の少ない程良い。



7. 小さなグループで輪になってするゲーム

(1) 拍手ポンポン

輪になって座る。ポンポンと軽く手をたたき、鼻か口、肩など、上半身のどこかをさわる。リーダーが「拍手」と言ったら、ポンポンと手をたたき、すばやく座る。同じ所を二度続けてさわった人は負けです。次はリーダーのまねをする。こんどは、リーダーがさわった部分でない所をさわる。

(2) ひょうたんおぼけ

1、2、3、4と順に言わせ、5番目の人は5の代りに「ひょう」という。次は声を出さずに手をポンとたたく。つまり「タン」です。次の人は手をあげて「おぼけ」という。そして、次の人はまた、1、2と続けるのです。

(3) でんでんむし

50、10、5円玉を輪になった人のだれかに別々に渡し、「でんでんむし」を歌いながら鬼にみつからないように順に回す。そして、「お前のあたまは」で回すのを止め、「どこにある」で自分のこぶしを前につきだす。「つのだせ」で50円をもった人、「やりだせ」で10円を、「あたまだせ」で5円をもった人が、それぞれすっと立ち、「だせ」という言葉が終るとすぐすわる。鬼は、誰れがもっているかを考えて、その人が立ったらすわるまでにつかまえる。3人のうち、だれか1人をつかまえればよいのです。つかまえたら鬼と交替する。歌とリズムに合わせてうまく回すこと。

(4) ゴロゴロどしん

円く座る。小さいボールか何かを順に手渡していく。鬼が目をつぶり、ゴロゴロゴロと唱える間つきつきに送る。ドシンと叫んだ時、持っている人が罰ゲームをする。

(5) 震源地はどこ

鬼がだれかわからない。かくされたリーダーを見つけ出すゲーム。鬼をきめ、鬼にはしばらく席をはずしてもらってその間に親をきめ、親が決まったら鬼をよんで拍手をする。親は拍手から鬼に気づかれないように他の動作（例えば、肩たたき、ひざたたき等）にかえる。親以外の方は親の動作と同じ動作にかえなくてはいけない。鬼は全員の動きをよく観察して、だれが親であり、動作の震源地であるかをあてる。うまくあたったら鬼を交代する。



8. 室内オリンピック

(1) 聖火リレー (5人)

ジュースびんの口の上にピンポン玉をのせ、手をしっかりとのばして瓶の底をもち、目標を回りま
す。

(2) 100mリレー

風船をスタートラインから団扇(うちわ)であおぎながら定められた所を回って帰ってくるリレー。

(3) 砲丸投げ

風船を本当に砲丸投げの時のようなポーズで遠くへ投げる。

(4) 槍投げ

紙ひもを槍代りに投げる。

(5) 幅とび

足を開き、大きな口をあけて笑い続けた方が勝ち。

(6) 狭歩

スタートラインから合図と共に、自分の足の長さだけずつあるく。つまり、左の足に右の足をつ
け、また左の足をつけるというふうに続けて目標まで早く行く。

(7) マラソン

身につけているものをもって、順々につないで長く、しかも早くする。一定時間で決める。

(8) 中距離走

足の甲に、お手玉か小石をのせてそれを落さないように走る。

(9) 短距離走

横向きに足の幅だけ進む。

(10) 高跳び

後向きにとぶ。

(11) 円盤投げ

紙(または紙皿)で円盤をつくり、横手投げで遠くに投げる。

(12) 洋弓

ストローを遠くへ投げる。

(13) サッカー

風船を団扇(うちわ)であおいでゴールへ。



(14) バスケットボール (1人)

あきかんを小指を上にしてさかさまに持ち、その上にピンポン玉をのせ、上にほうり投げてあきかんの中に入れるゲームです。

(15) ハンドボール (6人)

1人があきかんをもって目標点におり、そこから2mの所からピンポン玉をワンバウンドであきかんの中に入れるリレー。

(16) ホッケー (5人)

割りバシの袋を縦に半分に折り曲げ、ピンポン玉をハシ袋の先で転がして目標点を回ってくる。

(17) ラグビー (5人)

右手のひらの裏に玉をのせて片足とびで目標点を回る。

(18) ゴルフ (6人)

2人で向い合い、互いにマッチ棒を両手で1本ずつもち、そのマッチ棒を使って玉を落さないように協力して走り、目標点のあきかんの中に入れてもどるゲームです。入れたらピンポン玉をとって次の人にリレー。

(19) おんぶリレー

右の手を頭のうしろから回して左の耳をなでる。左の耳は、かわいい赤ん坊です。「ねんねんころりよ……」と子守り歌をうたいながら、ゆっくりなでる。左の手は、おんぶしているように後ろに回します。それでは、紅白に分れて今の動作をします。左の端の人と右の端の人の左手にマッチをのせますから、できるだけ早く、隣りの人の左手に渡してください。早く渡し終った方が勝ち。手のひらは、子どもをおんぶしているので背中から離さないこと。

(20) 障害レース

スタートラインから5mの所に障害A(2番目の人が馬を作る)。更に5mの所に障害B(1番目の人が大きく両足を広げて立ち、トンネルを作る)。更に5mの所が折り返し点です。リーダーの合図で3番の人が走り、障害Aの馬を跳び越えてその位置に止まり、馬になります。障害Aの馬だった2番の人は、直ちに走り出しトンネルをくぐり交替します。トンネルの人は走り出して目標点を回り、出発点に帰ってきて次の人にタッチします。チームの最後の人は、馬を跳び越えると馬になった人と手をつなぎ障害のトンネルをくぐります。次はトンネルになった人と3人で手をつなぎ、目標点を回って出発点に戻ってきます。

(21) バトンタッチ

数を決め、豆をハシでつまんで皿の中へ入れるリレー。戸外では瓶と皿で「命の水」のリレー。

(22) 吹き輪競争

各組ごとに円形の紙の中央に5mの細ひもを通し、フウフウ吹いて進ませるリレー。

(23) 閉会式

各組の先頭者はアルマイト皿を頭の上ののせ、細竹を右手でくるくる回しながら風船を両ひざにはさんで歩く。次の人へバトンタッチ。

9. プールでのゲーム

(1) アベックレース

2人1組。前方の人は足を後の人の身体にまきつけて平泳ぎで行きます。2人共手は使えるが、足は後の人だけしか使えません。

(2) 風船リレー

各組風船を手で押したり、口で吹いて進むゲームです。

(3) 水中くぐりリレー

水中に立っている人の脚の間をくぐるゲームです。

(4) ボート槽ぎ

うき袋にのって、手でこぎながら進むゲームです。

(5) ソングレース

各組テーマソングを決め、高い声で歌いながら泳ぐリレーです。平泳ぎで泳ぐ。

(6) キャンドルレース

灯のついたローソクを消さないように泳いで行くゲーム。途中で消えた時のため、予備の灯をつけて待機させる。

(7) 背泳傘レース

背泳で開いた傘をもって泳ぐゲーム。

(8) 泳ぐ綱引き

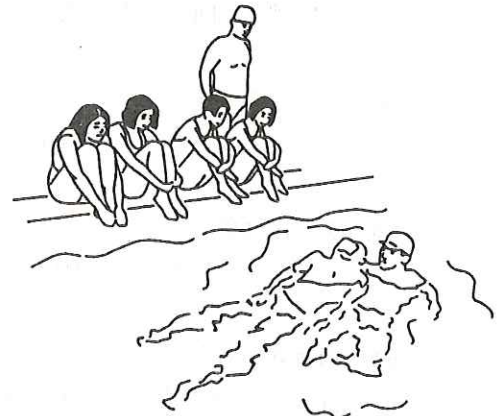
泳ぎながら片手で綱を引く。

(9) いすとリゲーム

水の中に人数分よりすくないビート板を浮かべ、音楽を流しながらその回りを、ぐるぐるとまわる。音楽をとめたところでビート板をとりあう。

(10) タオルリレー

班ごとにわかれ、バケツとタオルを班の数だけ用意する。バケツから一定距離をはなれ「ヨーイ・ドン」の合図でタオルをもって行きバケツに水をいれ、最初にいっぱいになったところが勝ち。ただし、およいではいけない。(あるいてゆくこと)



赤十字水上安全法

10. 人生行路

人間の一生には、山あり谷ありの喜怒哀楽がいっぱいです。今日は、新聞紙を使って、人間の一生を表現したいと思います。

(1) 誕生（3人）

まず誕生です。1枚の新聞紙を適当に破り、身体を通して次の人にリレー。途中で破れたら新しい紙をもらってやりなおし。1チーム5枚までです。

(2) 健康（1人）3分間

人間は、まず健康でないと長生きできません。そこで1枚の紙をできるだけ長くなるように破って自分の寿命をうらなってください。

(3) 計画性（1人）

人間は無計画では何事も成功しません。そこで、計画性を身につけるためのゲームです。1枚の紙を、リーダーが言う枚数に破ってください。ただし、形が同じになるように平等に破るのです。

(4) 調和（5人）

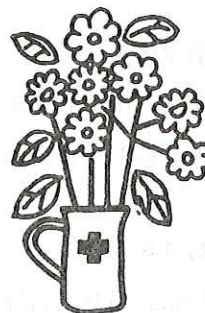
人間には、丸みが必要です。他人の意見をよくきいて、時には調停役もしなければよきリーダーになりません。そこで、1枚の紙を無造作に8枚に破ってください。形や大きさはどのうよなものでもよいのです。では、今破った紙をもと通りに組み合わせてください。

(5) 人生行路（5人）

人生にはいろんな障害物があります。そこで障害物を通ってもらいます。1枚は縦のハードル、1枚は丸く破ってトンネル、1枚は横のハードル、1枚は横にした紙をくぐる。1枚は丸く穴のあいた所にボールを入れる。

(6) 苦難の道（1人）

1枚の紙に2つの穴をあけ、首を入れ、引っ張り合います。破れた方が負けです。トーナメントで行います。1人勝てば1点、2人勝てば2点です。



11. 職業別競争大会

学校を卒業して、みなさんはどんな職業につかれるかわかりませんが、もしここにある職業につかれたら果たして成功するか、失敗するか、将来の進路を決定する運だめしをしてください。

(1) 何の商売

グループから1名ずつ出し、何か職業をいう。それぞれのグループに戻り、身ぶりだけで何の職業かを示す。早くわかった方が得点。

(2) マッチ職人（各組5人）

マッチ棒に輪ゴムをのせ、口にくわえて目標点を回り、手を使わないで次の人にリレー。

(3) 電気屋さん（1人）1分間

紙テープ（1m）は切れた電線です。これをさいて長い電線にしてください。つまり電線をつないで長くするゲームです。

(4) 画家（1人）

画用紙に輪ゴムをつけた面をかぶり、マジックを使って自分の顔をかいて行くのです。リーダーの「目」とか「口」と言う指示に従ってください。

(5) 画家（6人）

一定の間隔をおき、全員が並ぶ。1番が原画を見て、2番の所で見た通りに描く。2番は3番に描いてみせ、正しく伝えた方が勝ち。

(6) 運転手（5人）

新聞紙の上ののって、その端を両手でもち、ピョンピョンはねながら目標を回ってきて次にリレーします。新聞紙が破れても小さいままで行ってください。

(7) 看板屋（5人）5分間

「JRC」に関係ある言葉を新聞紙から文字をひろい、別の紙にはるゲームです。言葉は自分で考えてください。

(8) 土木建築（4人）

新聞紙のまん中にピンポン球が入るくらいの穴をあけ、4人で4すみを左手でもち、穴から球が落ちないようにしながら適当な歌を1番だけ全部うたうゲームです。

(9) 板前さん（5人）

お盆に風船をのせ、料理にみたてて運ぶゲームです。

(10) 動物園の園長 (1人)

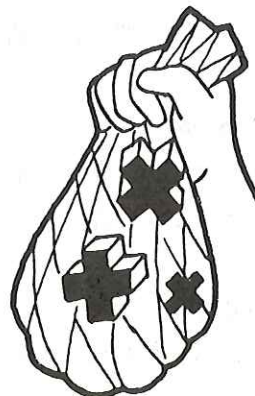
3mくらいのひもの先に風船をつけ、腰にまきつけてしっぽにします。つまりモンキーです。リーダーの合図で、外の人のしっぽを足でふんで、風船を破り最後1に残った人が1位です。

(11) デザイナー

4人1組になって、3人がデザイナーで1人がモデル。リーダーの合図でデザイナーは新聞紙を自由に使って。早くモデルに着つけをして、セロテープで要所をとめます。帽子、靴まで着せませんが、ハサミを使ってはいけません。5~7分で、ファッションショーに移り、コンクールを開きます。奇抜なものには賞を与えます。

◎トイレットペーパーを使って眼と鼻を除き、頭から足の先までペーパーを巻きつけてミイラを作らせてもよい。

◎戸外では、草や花を使って飾りつけをさせてもよい。



12. 広い所でのゲーム

(1) 影踏み

「今日は天気がよいから影がよく見えるでしょう」「みんなで影ふみをしよう」「Aさんが鬼ですよ。だれかの影を踏んだら、その人が鬼」「場所はこのへん一帯ですよ。元気にね」

(2) むかで鬼

5人ずつグループになって縦につらなる。先頭の人を鬼。他のグループの一番後ろの人をつかまえる。つかまったり、途中でむかでが切れたら、つかまえられたむかでのうしろにつきましょ。 (後ろの人の腰にタオルをつけるとよい)

(3) 満員電車

各組全員を紙テープでかこみ、セロテープでとめて目標へ出発。

(4) かがみ鬼

鬼ごっこだけれど、しゃがんでいる時は鬼につかまらない。ただし、それも10数える間だけです。人数が多い時は、鬼を3人にする。

(5) カウボーイ

各組3人で騎馬を作り、1人が騎手となる。ヨーイドンで目標を回ってきて、騎手は地面におりないで次の馬にのり移らなければならない。

(6) 雪解けの坂道

雪解けの坂道は歩きにくいものです。このゲームは、3歩走って2歩後退します。それをくり返して目標を回ってきて次の人にリレーする。早く終わったチームが勝です。前進の3歩も後退の2歩もその歩幅は同じです。前進は大幅で、後退は小幅ということはいけません。

(7) ネコとネズミ

2組に分け、一方をネコ。一方をネズミとする。中央ラインをひき、10m位後方にラインをひいて巣をつくる。中央ラインに片足をかけ、双方向かい合う。リーダーは、ネンネンネコ (またはネズミ) というと、いわれた方が相手を追う。巣に逃げ込む時に捕えられたら相手の巣につれて行かれる。ネマキと叫んだ時捕えてはならない。

(8) 品物あつめ

グループでかたまる。指揮者は、真赤なもの、光るもの、転がるもの、ヒラヒラするものなどをすぐ集めるように命じ、一定の時間に集める。

(9) さわり鬼

鬼にさわられたら、さわられた所を押えて鬼になるゲーム。

(10) おみこしかつぎ

全員を4人1組のグループに分け、各グループごとに新聞紙一部とボールを渡す。それぞれ新聞紙の4隅を持ち、それぞれボールをのせて走り、目標を回って次の人に交代。

(11) 風船リレー

2人1組で風船をお互いの肩ではさみ、手を使わないで、落さないように目標物を回ってくるリレー。

◎風船を、お尻やおでこ、背中、胸等にはさめてもよい。

(12) ボーイさん

お盆にふくらませた風船をのせて走り、目標を回ってくる。



(13) 風船けり

ふくらませた風船をけて目標物を回ってくる。

(14) 忍者は走る

各組1列に並ぶ。全員両足を広げてトンネルを作る。「ヨーイドン」で、一番うしろの人は前の人たちの足のトンネルをくぐりぬけて前へ出てトンネルを作る。次々とくぐり、トンネルを作る。2回目は「うつ伏せ」になりあとからくぐりぬけた人は、うつ伏せになった人をまたいで自分もうつ伏せとなる。3回目は「馬」を作る。これを2回くり返す。その後、右手で前の人右肩をもち、左手で後へ折りまげた前の人左足をもちます。そして片足でトントンと調子よくとびながら、ゴールに向かって行く。

(15) かかしのダンス

かかしは一本足です。一足で立ちながらダンスをする。右足で立って、左足をポンと前へけてもとへもどす。左足がもどってきたら、左足を地面につくと同時に、右足をまた横に振る。右足がもどってきて地面につくと同時に、左足を後にポン。このように、いつも地面についているのは片足だけ。あとの足は、前後左右どちらかに振っていなければならない。また、もどってきた足と、同じ方向に足を出してはいけない。立っている足は、いつも同じ所にあるので、体の位置は移動してはいけない。手は横にのばしておく。では、「山田のかかし」の歌に合わせて踊りましょう。

(16) 手遅れ体操

両手を肩→上→肩→横→肩→前→肩→下上の動作を片方の手をひと動作だけ遅らせてやる。

(17) ダンプカーリレー

6人1組でスクラムを組み、外側を向い、スクラムを組んだまま走る。

(18) 地蔵倒し

6人1組で輪になり、1人が中に入って地蔵となる。地蔵は身体を硬直させ、外の方に倒れる。それを押しもどす。

(19) しっかりおそう

直径1.5mの円の中に6～8人入る。円の中心に背をむけて立ち、手は頭の上で組み、合図で押し合う。円から出たり、倒れた人は円外に出る。残った人がチャンピオン。

(20) 片足くぐり

1組9人で、8人が人の通れるぐらいの間隔をおいて、しっかり手をつなぎ、片足で立つ。残った1人がスタートラインから片足とびで出発し、つないだ手の下をぶつからないように蛇行にくぐって行く。次々リレーする。

(21) 人文字

10人1組。できるだけ早く、「四角」や「三角」をリーダーの合図で作る。

(円、三角、四角、人、J、R、C)

(22) まつりだ、ワッショイ

5人か6人のグループで腕を組み外側を向いて輪になる。「すすめ」と言ったら、「ワッショイ。……」と言いながら左へ回る。「かえせ」と言ったら右へ回る。「ひっばれ」と言ったら組んでる腕をはなし、手と手をにぎり、中央に向ってうんと輪を広げます。「そらおせ」と言うと、背を向けて、背中から輪の中心へよって、背中であんと押しくらをやってください。元気よくかけ声をかけること。ばらばらになったり、ひっくり返ったり、つかれて座ったら負けです。



13. 罰ゲーム

(1) なわ抜け

リーダーは、罰をうける2人に前に出してもらい、1回十字にからませた2本のひもを、お互いの両手に結びます。2人は、ひもを切ったり、結び目をほどこいたりしないで、お互いが別々に離れるようにくふうします。1分以内に離れることができたなら、みんなで拍手して2人の協力をたたえましょう。もし離れることができなかつたら、リーダーは「どうも2人は、くされ縁が切れないようです」といいながら、2人をモデルにして、この難問の解決法をみんなに説明してあげましょう。

解決法は、一方の人がひもの中央部をつかみ、他の人の手首（左右どちらでもよい）のまわりに結ばれたひもの下に通し、出てきたひもの輪に他の人の手をくぐらせ、もう一度手首のひもの下を通して引き出せばよいのです。

(2) 好きですか嫌いですか

1人に出してもらい。その人には判らないように全員に答えを知らせておき、みんなでそのものが好きですか。なぜか。どういう所が好きですか。などといろいろ質問して、珍答を出させ、最後に知らせる。

(3) 歌う試合

「もしもし亀よ」の歌に合わせてジャンケンをし、勝ったら相手をうつ。

(4) くえない顔

ビスケットを1枚渡し、「用意」で顔をあおむけにして、ひたいの上にビスケットをのせ、合図で手を使わないでだんだん口まで移していく。

(5) 背（ハイ）ボール

2人背中合わせで、2人の足もとにビーチボールをはさみ、足の助けでボールをお尻、背中、首まで持って行く。

(6) ゴーゴー笑

小さく切った綿を身体にはりつけ、音楽に合わせて踊り、綿を全部早く落とす。手はギターをひくまねをして絶対に綿にさわらない。

(7) テレビの顔

テレビ俳優の顔をアップで大うつしにうつします。私がこれからせりふをいいますので、そのせりふにあった表情をしてください。「やあ、きれいな花だ」「あれ、だれかがよんでるぞ」「なんだ、あのやろう」「あっ、ブルドックだ」「ああ、腹がいたい」「あの人とはもう会えない」「かわいい赤ちゃんだなあ」「ちえっ、ちっともおもしろくないや」

(8) お話リレー

1人または3人に問題を出す。問題は、「動物」から1つ。「植物」から1つ。「鉱物」から1つ。合わせて3つ出す。この3つを話の中に組み入れて物語を作る。動物(くま、毛皮、くじら、牛肉、車掌)植物(さくら、机、本、ノート)鉱物(鉄、水、空気、東京タワー、ランプ)

(9) 手に入れたい理由

かみきれに私の考えた品物を1つだけ書いてあります。それは動物かも、怪獣かも、デパートで光っているものかも知れません。「さて、あなたはこの品物を何に使いますか。」「〇〇に使います。」と答えたら、紙に書いている品物をよむ。そして「どうして、これを〇〇に使うのですか。」ときく。買った人は、なんとかして理由をつけてください。はじめに言った「使いみち」に、うまくあてはまるように説明します。

制限時間は1分間です。数人で、一緒に買ってもらってもよい。

(10) もしもし、はいはい

おとなの電話ごっこです。電話をかける人がはじめに「もしもし」といいます。聞く方は、「はいはい」と答えます。その次からは、かけている人は何を言ってもかまいませんが、聞く方の人は、必ず、次のことばを順に答えなければなりません。

- ① 「はい、そうです」
- ② 「いいえ、ちがいます」
- ③ 「はい、わかりました」
- ④ 「いいえ、だめです」
- ⑤ 「はい、そういたします」
- ⑥ 「いいえ、けっこうです」
- ⑦ 「どうぞ、よろしく」

この返事にうまく合うようにことばを作って話しかけてください。

- (例) 「もしもし」 「はいはい」
- ① 「山田さんですか」 「はい、そうです」
 - ② 「あすはお仕事ですか」 「いいえ、ちがいます」
 - ③ 「では、お昼頃遊びに来てください」 「はい。わかりました」
 - ④ 「あなた、車の運転ができますか」 「いいえ、だめです」
 - ⑤ 「では、タクシーで来てください」 「はい、そういたします」
 - ⑥ 「こちらからお迎えに行きましょいか」 「いいえ、けっこうです」
 - ⑦ 「では、あす、おまちしています」 「どうぞ、よろしく」

(11) 鏡の間

2人向い合い、1人が鏡の中の人間となり、相手のする通りのまねをする。

(12) うなぎのぼり

2人座って、背中と背中をくっつけ、腰までぴったり合わせます。さて、手を使わないで、後の人よりも早く立つのです。後の人に早く立たれないように背中でおさえながら、うまく体を使って立ってください。

(13) お尻の文字

みんなの方に背を向けてお尻で「の」の字を書く。

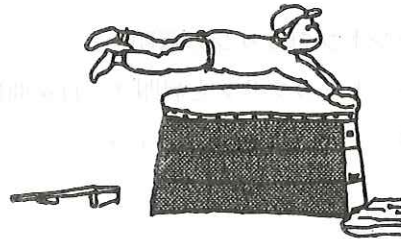
(14) 記念写真

おもしろいポーズで記念写真をとる。すこしオーバーなポーズをみんなに注文させてつくりあげる。

(15) ジャンプ回転

身体をまわしながらジャンプする。

- ① その場で軽くジャンプ
- ② ジャンプしながら右へ90度。
- ③ 笛の合図で右へ180度。
- ④ 1回転回ってピタリと止まる。
- ⑤ 左の方へ1回転してみよう。



(16) 腕ぬき

身体の柔らかさをたしかめる。

- ① 両手の指を軽く組む。
- ② 片足ずつ腕の上から前へ出す。
- ③ 両足とも前に出したら、指を放さないで背中まであげる。
- ④ 今度は、うしろから前へ両手をやってみよう。



14. その他のゲーム

(1) 発想法

「日」や「十」の漢字に一画増やしてできる漢字を考えられるだけ書く。

(2) おもしろ文作り

6班または、3班に紙を配り「いつ どこで だれと だれが なにを どうした」を自由に書かせ、回収して読む。

(3) マッチ棒の文字作り

3本のマッチ棒を組み合せて次々と新しい文字を作っていく。

(読み替えも可、10秒以内に考えられないときは、歌を歌う。)

(4) 最後の一本が負け

適当な数のマッチ棒を3つの山に分け、交互に好きな数だけマッチ棒を取っていく。最後の一本を取ったものが負けになる。(取るのは、一つの山からとする。)

(5) トントントンカラリンの肩叩き

トントントンカラリンと肩叩き、首を曲げましょ、回しましょ。腰を曲げましょ、そらしましょ。腕を上げましょ、おろしましょ。

(6) 魚・鳥・木

「魚・鳥・木 申すか 申さぬか」「申す 申す」……「魚？」

(7) 注意力1

バスの絵を描き、どちらに進むかを聞く。乗降口の位置から判断する。

(8) 注意力2

口から順に1画加え、文字を作っていく。途中から導とは異なる字に注意させる。

(9) 注意力3

日をふたつ並べて描き、二本直線加えて字を作ろう。(門となる。気づきにくい。)



15. 赤十字ゲーム(1)

赤十字には7つの仕事があります。その仕事にちなんで、これから7つのゲームをします。

(1) 血液奉仕ゲーム

各組3人出場3分間。血液は人間のいのちです。その血液は赤い色をしています。そこで「赤」から連想される植物の名前をできるだけたくさん書いてください。

(2) 災害救助ゲーム

男子8人、女子8人出場災害救助にはチームワークが大切です。そこでチームワークを訓練するゲームをします。まず、男女共8人ずつで手をつないで輪を作り、その中にボールを入れてください。ボールが輪の外に出ないように足でけり、目標点を回って次にリレーします。ボールが外に出たらはじめからやりなおし。

(3) 家庭看護ゲーム(9人)

病人は手足の自由がききません。そこで病人の手をとり足をとって看病する訓練をします。8人で手をつなぎ、輪を作ってください。結んだ手を離さないで複雑にまたいだり、くぐったりして知恵の輪を作ります。その間、各組の代表者は後ろを向いています。30秒後、「とき始め」の合図で自分の隣の組の輪を「ここくぐれ」「ここまたげ」と言ってときます。

(4) 施設奉仕ゲーム(5人)

身体の不自由な人はたくさんいます。今日は、片足のない人の身になって、不自由さを味わってもらいます。「用意ドン」で先頭の人が出発し、目標点で片方の靴を脱ぎ、片足とびで戻って次の人にリレーします。最後の人が戻ると、最初の人片足で目標点に行き、自分の靴をはいて走り、次の人にリレーします。

(5) 国際親善ゲーム(1人)

これから国際親善のために世界旅行をしたいと思います。全世界を回りたいのですが、予算の都合上10カ国しか回れません。「用意ドン」の合図で自分の行きたい国の名前を10カ国だけ書いてください。ただし、リーダーも10カ国回りますので、リーダーの行かない国を書いてください。それが得点になります。1分間です。

(6) 事務奉仕ゲーム(2人)

事務は計算ができなければいけません。そこで計算能力を高めるゲームをします。各組に0~9までの数字と、+、-、×、÷、=を書いた札を渡し、床にばらばらに置きます。リーダーが「12を作ってください」と言えば、「 $9 + 3 = 12$ 」とか「 $3 \times 4 = 12$ 」と作ります。各問30秒以内で5問あります。(24、42、61、90、156)

(7) 募金・広報ゲーム(1人)

募金や宣伝のためには、家庭を訪問しなければなりません。そこで、みなさんに今日の来賓の方々から、リーダーが指示したものを集めてもらいます。早く集めた順に多い得点となります。例えば、バンド3本と万年筆1本、チリ紙5枚、白いハンカチ2枚、クシ1個等々。

16. 赤十字ゲーム(2)

(1) 国際親善ゲーム

「外国では、日本語が通じません。でも一つだけ通じるものがあります。それはジェスチャーです」

「これから、各組にちがった問題を出しますから、他のメンバーの人に答えをジェスチャーで知らせてください。制限時間は3分です」「用意始め」で一斉に問題を知らせる。

問題の例(健康、トレセン、親善、友情、アンリーデュナン、奉仕、JRC)

(2) 災害救助ゲーム

舟の先に糸を5m位つけ、割りバシに結ぶ。舟がひっくりかえらぬように、割りバシに糸をまき、たぐりよせる。ひっくり返ると減点。

(3) 三大講習ゲーム

「ここに一本の棒(1.5m位)があります。どんな用途があるでしょうか。家庭看護、水上安全、救急法の三大講習から考えください」

例——老人やけがの人の杖。水難救助用の棒。骨折のそえ木。

(4) 血液奉仕ゲーム

「きれいな血」のことばの中で1班は「キ」が頭につく品物を集め、2班は「レ」のつく字を集める。制限時間は3分間。

(5) 施設奉仕ゲーム

「目の不自由な人の身になって、各人目かくしをしてください。そして、ここにあるバケツその他の障害物にさわらないように目標まで歩いてください。さわったら減点します。

「用意ドン」で障害物は取りのぞく。こっけいなしぐさの人から多い得点とする。

(6) 事務奉仕ゲーム

「日」という字に1本線を加えて漢字を10作りなさい。

答(目、白、甲、由、申、旦、旧、日、四、中)

(7) 募金ゲーム

各人に1枚の画用紙とペンを渡し、「今日は、お金の代わりにできるだけたくさんの人からサインをもらってください。制限時間は3分間です。」「用意始め」サインは姓名まで書いてもらうこと。たくさん書いてもらった人が多い得点。

(8) 広報ゲーム

古新聞1枚から「赤十字は人道のかけ橋」という字を切りぬいて、別の紙にはる。ハサミを使わないで手で切りとり、大きさはどんなでもよい。早くできた組から多い得点。

(9) 気づきのクイズ

① 下の絵はバスです。どちらに走っているでしょうか(答右側へ)理由(昇降口の位置)

② 次の文字は漢字です。大きな声でよんでみよう。と言って、一本線を追加して行く。「口日白百→導(途中から一画足りなくなるからまちがい)。口→風(虫から風で一画足りなくなる。)

◎人間はうっかりしているものです。自分で気づかないで間違いを犯しています。同様に、気づかないで、他人に迷惑をかけている時が多いのです。

17. 協力し考えるゲーム

(1) 国際協力

チーム分の紙を用意し、それぞれを5つに切っておく。同じ数だけ用意した袋に違った組み合わせで入れておき、各チームに渡す。話し合いをすることなく、身振り手振りだけで、他の班から物々交換で紙をもらい、元の形に復元する。もちろんチーム内も話してはいけない。

(2) ディベート

二つのチームに分かれて、同じテーマに添って、肯定側と否定側に分かれて準備する。規定に従い、論証と反駁（はんぱく）を繰り返す。感情論にならないように注意する。

(3) 風船バレーボール

「障害」を持った3人（HP）と「障害」の無い3人（AP）の計6名で、ボールは、半径40cmほどの風船（鈴入り）を使用。コートは、バドミントン用を使用し、全員がさわらないと相手コートに返せない。一人2回まで（連続せず）さわることができ、10回以内に相手コートに返す。



災害救済活動



青少年赤十字活動



国際活動



看護婦養成・学内実習



家庭看護法

+



医療出張・巡回診療



救急法講習



血液事業・献血風景



赤十字赤十字

18. 出し物

(1) 火の祭り (ハイズカー)

マリオ族のコールです。思い切り大きな声で、適当な節をつけて叫びましょう。

(進め方) リーダーのコールと動作に続いてメンバーがまねていきます。

- ① ハイズカー (右コブシをつき上げる)
- ② マオリハカー (左コブシをつき上げる)
- ③ ハイズカルンバ、ハイズカルンバ (右手で左腕を4回たたく)
- ④ マト ラト カト ヒヤャ (左手で右腕を4回たたく)
- ⑤ エーラン アテラン エーラン
(両手を上げたり下げたりする。……アラーの神にお祈りするように)
- ⑥ エーラン アテラン エーラン (と同じ)
- ⑦ イリヒタリヤ (顔を右に向ける)
- ⑧ キリヒタリヤ (顔を左に向ける)
- ⑨ ヒャー (顔を上に向ける)
- ⑩ ファー (顔を下に向ける)
- ⑪ アワワワワ (両手を上げて、ぶらぶらさせる)

(2) スイカ泥棒

数人がスイカとなって、バラバラに座る。そこにスイカ泥棒が来る。

泥棒「私はスイカ泥棒です。ここのスイカは本当においしい。もうだいぶんうれているだろう。

どれどれ、どれが一番うれているか、うれているのをいただこう。」

と言って、ひとりひとりの頭(スイカのつもり)をたたく。

たたかれた人は「ポンポン」とか「ポコポコ」、「ピンピン」等、適当な擬音を言う。

泥棒は、その音に合わせて、

「これはうれすぎている」とか、「これはまだうれていない」とか、適当に言う。

そこに、畑の主人が登場する。

泥棒はあわててスイカの中に混ってしゃがむ。

主人「最近、スイカ泥棒がスイカをとって困る」

「どれどれ、今日は取られていないか、調べてみよう」

と言って、スイカの頭をたたく。

泥棒の時のようにスイカは音を言い、主人は適当にその音に合わせてセリフを言う。

数回たたき回ったあと、

主人「おやおや、このスイカは大変うれているぞ」

と言って、泥棒の頭をたたく。

泥棒「ポコポコ」

主人「いやいや、まだうれていないようだ」

と言って、またたたく。

泥棒「ボンボン」

主人「おやおや、タヌキの腹つづみみたいだ。」「いや、キツネかな」

と言って、頭をたたく。

泥棒「コンコン」

主人「おやおや、スイカが風邪ひいているぞ、夜は冷たいので咳が出るのかな」

と言って、また頭をたたく。……………等々。

たえず主人がリードして適切なことを言い、泥棒はそれに合わせて音を出す。

最後に、

主人「こら、泥棒」

と言うと、

泥棒「ごめんなさい。ごめんなさい。」

と言って逃げ回る。

(3) ファッションショー

新聞紙で各種の創作服を作り、解説つきでファッションショーをする。

(例) 各時代別の服装、世界各国の民族衣装等。

(4) ハッ!

1人の男が通りかかり、空のある一点を指さし、

「ハッ!」

と言って立ちどまる。

次に来た人は「何ですか。人工衛星ですか。」「UFOですか」

と言って、指さした方を向き、

「ハッ!」と言って立ちどまる。

次の人も、その次の人も同様にする。

最後の人が立ちどまった時、

最初の人「ハックション」

と言って、クシャミをする。

他の人々は、そのとたんに尻もちをつき、終り。

(5) 幼稚園

全員。リーダーの前に一列に並ぶ。リーダーは、幼稚園児の優秀さをほめる。

リーダー「ここにいるのは、大分でも特にエリートばかりと言われる赤十字幼稚園の人達です。」

「少しませしていますが心は純情な者ばかりです。」

「今から私が号令をかけますが、みんなりっばに号令に合わせるができます。」

と言って、うしろ向きになって号令をかける。

リーダー「右向け右、まわれ右……………」

前もって回数を打ち合わせておき、

その回数だけ号令をかけて最後の方を向くと全員同じ方向を向いている。

リーダー「どうです。優秀な園児たちでしょう。」

「もう一回号令をかけてみましょう。」

と言って、繰り返す。今度は、途中で後を向き、バラバラの方向を見て、

「コラ！」

とどなると、園児たちは方々に

「ごめんなさい」

と言い言い言い逃げ回る。

(6) 油虫

全員が一重円にならび、「油虫」の歌に合わせて踊る。(振り付け自由)

- ① 油虫ピーピー (両手を横に広げ、ひらひらと波をうたせる。

ピーピーで、両手を腰につけ、お尻をふる。)

油虫ピーピー (同上) そのまた子供も油虫ピーピー (同上)

- ② 男の子オーオー (両手をハの字に広げ、いばって歩く。

オーオーでは、右手こぶしを握り、上にあげ、次に左手を同様に上にあげる)

男の子オーオー そのまた子供も男の子 (同上)

- ③ 女の子ツンツン (両手を前でにぎり、女の子らしく内股で歩きツンツンで、

右、左とあごを上にして向く)

女の子ツンツン そのまた子供も女の子 (同上)

- ④ お猿さんキャッキャ (猿のまねで歩き、キャッキャで、両手でひっかくまねをする)

- ⑤ 赤十字 人道 (両手を十字にし、人道では、手の平を下にして前方に突き出す。

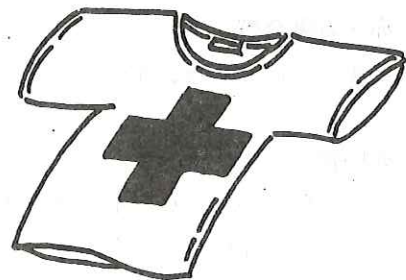
次に左手を同様にする)

赤十字 人道 そのまた子供はJRC、JRC。



19. ナゾナゾ

- (1) 世界の真中は何。 (カ)
- (2) 亀と兎が競争したが、兎がどうしても勝てなかった。なぜ? (水泳競技だったから)
- (3) 猿とキリンと豚のオナラはどれが一番くさいか。 (猿一猿のワクセイ)
- (4) ジェット機が太平洋の真中で墜落した。けが人は1人もいなかった。なぜか。 (全員死亡)
- (5) ジェット機が「ドスン」という音を立てて墜落した。どこに落ちたのか。 (寺一土と寸)
- (6) 船がイカの大群に進路をじゃまされたので、行先を変更した。どこに行ったか。 (ジャマイカ)
- (7) 新幹線と同じスピードで走るカラスは何というカラスか。 (窓ガラス)
- (8) 西郷隆盛のつれている犬は、何犬だろうか。 (動ご犬一ウゴケン)
- (9) 果物店でリンゴを2個、みかんを3個買ったところ、「あなたは警察の人ですね」と言われました。なぜ解ったのでしょうか。 (制服を着ていたので)
- (10) ○○さんが風邪で寝込みましたので見舞いに行きました。途中の道でチョウチョウが飛んでいて、牛が「モー」と鳴きました。○○さんの病名は何だったのでしょうか。 (かぜ)
- (11) 赤十字のマークにハサミを入れて、1つの正方形を作ってください。
- (12) 折り紙を適当に折り、一回だけハサミを入れて赤十字の形を作る。



20. 歌のあるゲーム

(1) フリーフローフライ (静けさをつくる歌)

クンムラッタ クンムラッタ クンムラッタピスタ
クンムラッタ クンムラッタ クンムラッタピスタ
オーノノース ノノースピスタ イグザミンユ ジッザミンニ
ウラーラ ウラミンニ イクザミンニ ゾラミンニ
ウラーラ ララミンニ
ビビッカオンドレ ビビッカオンドレ シ————



(2) ホウルディアー

緑の森かげに響く歌は 大工のきつつきさん せいだす音
ホウルディアー ホウルディヒッヒア ホウルディックック (3回繰返し)
ホウルディヒッヒアホー

(お話)

ある日大工のきつつき君が仕事をしていると、とてもきれいなきつつこさんが通りかかりました。きつつき君は、きつつこさんを見たとき、ドキッとしました。そして、なんとかきつつこさんと友達になりたいと思いました。そこで、タッタッタときつつこさんのところへ走っていきました。

でも、はずかしがり屋のきつつき君は何て言ったらいいのかわからず、きつつこさんの手をいきなりギュッと握ってしまいました。驚いたきつつこさんはきつつきくんをパッシとたたきました。たたかれたきつつきくんは、友達になりたかったんだ。ごめんねとあやまりました。心の優しいきつつこさんはすぐに許してあげて、きつつきくんときつつこさんは、ルンルンと仲良しになりました。

(3) 俺らは宿無し (終わりのない歌)

俺らは 宿無しで 一文無しだけど 心は 朗らかです

(4) 八百屋のお店

八百屋のお店に並んだ 品物見てごらん
よく見てごらん 考えてごらん
(八百屋のお店にある品物の名前を言う)
あーあーあー

(5) 赤・青歌合戦

2チームに分かれ、赤のつく歌、青のつく歌を10秒以内に歌う。

(6) 赤い靴

「赤い靴はいてた女の子 異人さんに連れられていっちゃった」

みんなて「赤いくつ」を歌う。

次に、はじめから終わりまで「赤いくつ。赤いくつ……」をくり返す。

次にリーダーが、上を指している間は「赤いくつ」。

横をさしたら「青いくつ」、前は「白いくつ」を歌う。

「長いくつ」「細いくつ」「ゴムのくつ」「皮の靴」などにしてもよい。

(7) ピクニック

「丘を越え……」の歌を色々な動物の声で歌う。

(8) もしもし〇〇さん

「うさぎとかめ」を他の動物にかえて歌います。

(例) もしもし象さん象さんよ世界のうちてお前ほど鼻の長いものはないどうしてそんなに長いのか。

うさぎ 耳の長い キリン 首の長い
身近な人やテレビの主人公にかえてもよいでしょう。

(9) 字ぬきうた

① でていく歌

「むすんでひらいて」の「て」をぬいて歌います。次に「て」と「で」をぬきます。

② あかぬきの歌

「権兵衛さんの赤ちゃん」の「あ」と「か」ぬき。

③ ののない歌

「うさぎとかめ」の「の」ぬき。

④ えさなしの歌

「おさるのかごや」の「さ」と「え」をぬく。

⑤ きのない歌

「大きな栗の木の下で」の「き」と「の」をぬく。

⑥ まぬきの歌

「汽車」や「金太郎」「富士山」の歌で「ま」をぬく。

⑦ 「た」ぬきの歌

「春が来た」の「た」をぬく。



(10) ワン、ニャン、プー

「うさぎとかめ」を動物の鳴き声で歌います。

リーダーが手を上にあげている間は、はじめから終わりまで、「ワンワン」で。

横は「ニャンニャン」前は「プープー」。

犬組とねこ組に分け、リーダーが指さした組は自分の組の鳴き声で歌う。

動物の鳴き声の外に、「パピプペポ」でもよい。

(11) 動物の合唱

「かえるの合唱」(かえるのうたが……)を動物にかえて歌います。

例えば、「犬(ワンワン)」「ねこ(ニャンニャン)」「牛(モーモー)」「豚(プープー)」

「キリン」や「トンボ」などにしたり。

テレビの主人公にしたり。汽車や自動車など、乗物にしてもよいでしょう。

21. ジェスチャー付きの歌

(1) ひとりの手 (手話)

ひとりの小さな手 何もできないけど
 それでも 手と手をあわせれば
 なにかできる なにかできる
 ひとりであるく道 遠くてつらいけど
 それでも みんなの足ぶみひびかせば
 たのしくなる 長い道も
 ひとりの人間は とてもよわいけど
 それでも みんながあつまれば
 つよくなれる つよくなれる



(2) この広い野原いっぱい (手話)

1. この広い野原いっぱい 咲く花を ひとつ残らずあなたにあげる
赤いリボンの 花たばにして
2. この広い夜空いっぱい 咲く星を ひとつ残らずあなたにあげる
にじに輝く ガラスにつめて
3. この広い海いっぱい 咲く船を ひとつ残らずあなたにあげる
青いほの イニシャルつけて

(3) ユポイヤイヤイ

- ユポイヤイヤイ エーイ ヤッオー (膝、上腕、顔横、グーして上でパー)
 ユポイヤイヤイ エーイ ヤッオー (膝、上腕、顔横、グーして上でパー)
 ユポイヤイヤイ ユポイクキクキ (膝、上腕、膝、肩の位置で右に手を振る)
 ユポイクキクキ エーイ ヤッオー (膝、肩の位置で左に手を振る、上に同じ)

(4) おべんとう箱

- | | |
|-----------------------|---------------|
| これくらいの おべんとうばこに | (四角を宙に書く) |
| オニギリ オニギリ ちよいとつめて | (オニギリを握る、並べる) |
| きざみしょうがに ごましおかけて | (きざむ、振りかける) |
| にんじんさん しいたげさん ごぼうさん | (指で二三、四三、五三) |
| あなのあいた れんこんさん | (指で輪) |
| すじのとおった ふき | (指で片手をなぞる) |
| ※アリさん、ゾウさんにかえる。 | |
| これくらいのおべんとうばこに | (四角を宙に書く) |
| サンドイッチ サンドイッチ ちよいとつめて | (手を上下に叩く) |
| スライスハムに マヨネーズつけて | (片手をなぞる、絞り出す) |
| タマゴさん キュウリさん トマトさん | (指で輪五三、九三、十三) |
| とろり とろける チーズに | (ほっぺたをなぞる) |
| かりかり やいた ベーコン | (ベーして、頭をたたく) |

(5) さわがにのうた

ちょろりでた さわがに 熊の子が つかめば (両手で蟹のまね、耳、つまむ)
ちからいっぱい はさまれ こりゃたまらないと 手をふる (手を上げて回る)

(6) ひみつのうた

マルマルマール ランゲナワマル (自分の膝、右隣の膝、自分の膝、拍手、逆) スランゲニケ
マルゲナワ (※拍子に合わせて繰り返す テンポを速める)
マルマルマール ランゲナワマル スランゲニケ マルゲナワ
スランゲニケ オー スランゲニケ オー スランゲニケ マルゲナワ
スランゲニケ オー スランゲニケ オー スランゲニケ マルゲナワ

(7) かえってきたウルトラマン

きみにもみえる ウルトラの星 (指差し、目前で輪、右手を胸、キラキラ)
とおくはなれて 地球にひとり (指差し、両手で環、手でー)
かいじゅうたいじに しめいをかけて (怪獣の真似、両手を合わせてペケ)
もえるマチにあとわずか (両手で炎、マッチを擦って近付ける)
とどろくさけびを みみにして (両手を口に、片手を耳に)
かえってきたぞ かえってきたぞウルトラマン (襖を開ける、片手を胸に)

(8) キンキングコング

あたまをくものうえにだし (両手組んでを頭の上から下へ)
キングコングがやってきた (歩くように)
こわくなんかないんだよ (両手を顔の前で降ってペケをする)
キングコングは ともだちさ (ゴリラをやって両手を横で振る)
あらしも じしんも かいじゅうも (両手を顔の前、下、横で振る)
キングコングにゃ かなわない (ゴリラをやってペケをする)
たたかえキングコング (腕を横で回して上でグー)
せかいの おおじゃ (両手で顔の丸をしてガンバ)
ウッホ ウホウホ ウッホッホ (両手で胸を叩く)

(9) 糸まきまき

糸まきまき 糸まきまき (両手で巻く、両手で巻く)
ひいて ひいて トントントン (両手を横にひいて、拳でうつ)
糸まきまき 糸まきまき (両手で巻く、両手で巻く)
ひいて ひいて トントントン (両手を横にひいて、拳でうつ)
できたできた ○○ちゃんのおふく (キラキラ、服の形)

(10) たまごたまご (相手が「身体の障害」等で動けないときにこちらが動くとき)

1. たまご たまごが パチンとわれて (両手で卵の形、手を打って広げる)
なかから ひよこが ピョ ピョ ピョ (両手をくるくる回して片手をひよこ)
まあかわいい ピョ ピョ ピョ (誰かの顔の前で両手を振ってひよこ)
2. かあさんどりの はねのした (両手を広げてばばたく)
くびだけだして ピョ ピョ ピョ (両手を顎の下へ、片手をひよこ)
まあかわいい ピョ ピョ ピョ (誰かの顔の前で両手を振ってひよこ)
3. おそら おそらが まぶしくて (空を指差す、片手ずつ目をかくす)
かわいい おめめが クルッ クルッ クルッ (片手ずつ目の前で丸く)
まあかわいい クルッ クルッ クルッ (誰かの顔の前で両手を振ってひよこ)

(11) ごんべいさんの赤ちゃん

- ごんべいさんの赤ちゃんが かぜひいた (ほうかぶり、赤ちゃんを抱くように、手を口に)
ごんべいさんの赤ちゃんが かぜひいた (ほうかぶり、赤ちゃんを抱くように、手を口に)
ごんべいさんの赤ちゃんが かぜひいた (ほうかぶり、赤ちゃんを抱くように、手を口に)
そこで あわてて しっぶした (手を胸に 体を左右に)

(12) アブラハムの子供

- アブラハムのこどもは踊り好き 一人はワルツで あとジルバ (1番は歌うだけ)
みんな楽しく 踊ってる それ 踊りましょう 右手
(2番以降順に動かす。7番まで繰り返す)
(2. 左手 3. 右足 4. 左足 5. あたま 6. おしり 7. まわって おしまい)

(13) チェチェチェコリ

- チェチェチェコリ チェコリサ リサッサマンガン (頭、肩、腰、膝)
サッサマンガン オマンチェチェ ウー (かかとを順に揺らす)
(テンポを速めて繰り返す)

(14) ふるさと (ふるさとの歌にみんなで振付を)

- うさぎ追いし あの山 小ぶなつりし かの川 夢はいまも めぐりて
わすれがたき ふるさと
いかにいます 父母 つつがなしや 友がき 雨に嵐に つけても
思いいずる ふるさと
こころざしを はたして いつの日にか 帰らん 山はあおき ふるさと
水は清き ふるさと

(15) ヒュールポン

- ヒュールポン いっちょにちょ ポン (手を合わせて膝を曲げ、ポン、片手でポン)
夕陽が キラキラ 丘のうえ (キラキラで回る)
トンビが とんできて タマゴ生む ポチョン (はばたく、両手をまたした)
トンボが とんできて タマゴ生む ベチョ (はばたく、両手をまたした)

(16) ズンパー

ズンパー ズンパー ズンパー ズンパー (片足を軽く上げ、手を打つ)
 ズンパー ズンパー ズンパー ズンパー (片足を軽く上げ、手を打つ)
 エンヤラヤー エンヤラヤー ホーホ (両手を上げ、膝を曲げる、手を口へ)
 (※テンポを速めながら繰り返す)

(17) 大きな栗の木の下で

大きな栗の (両手を輪)
 木の (両手を頭の上に)
 下 (両手を肩に)
 で (両手を下に)
 あなたと (片手でだれかを指さします)
 わたし (自分を指さす)
 楽しく遊びましょう (右手を左胸に。左手を右胸につけて交差させ、首を左右に振ります)
 大きな栗の木の下で (前と同じ)

小さな栗の木の下で (手を合わせる、上に輪、頭、肩、横)
 あなたと わたし なかよく あそびましょ (指差し、片手ずつ胸に)
 小さな栗の木の下で (手を合わせる、上に輪、頭、肩、横)

(18) 四季 (その昆虫になったつもりで振り付ける)

春 窓を開けると チョウチョさんが上になったり下になったり
 チョウチョ チョウチョ 上になったり下になったり
 (夏 セミ 秋 トンボ 冬 毛虫)

(19) 手のひらを太陽に

ぼくらはみんな生きている (自分を指して泳ぎ、ガンパ)
 生きているから 歌うんだ (ガンパ、両手を上下に叩く)
 ぼくらはみんな生きている (自分を指して泳ぎ、ガンパ)
 生きているから 悲しいんだ (ガンパ、両手で泣くまね)
 手のひらを太陽にすかしてみれば (両手を手前からかざして左右に振る)
 まっかに流れる ぼくの血潮 (両手でキラキラ、横におろす)
 みみずだって おけらだって あめんぼだって (形態模写)
 みんなみんな生きているんだ 友だちなんだ (歩いて手をつなぎ 交互に軽く足をあげる)

ぼくらはみんな生きている
 生きているから 笑うんだ
 ぼくらはみんな生きている
 生きているから 嬉しいんだ
 手のひらを 太陽に すかしてみれば
 まっかに流れる ぼくの血潮
 とんぼだって カエルだって 蜜蜂だって
 みんなみんな生きているんだ 友だちなんだ



(20) ちいさなにわ

ちいさなにわを よくならしいて (四角を書いて、宙を掻く)
ちいさなたねを まきました (そこに種を蒔く)
ぐんぐんのびて はるになあって (両手をつぼみのようにして上へ)
ちいさなはなが さきました (パッと咲く)

(21) カレーライスのおた

ニンジン タマネギ ジャガイモ ブタニク (それぞれの野菜の形、鼻を押す)
おなべで いためて グツグツ にましよう (鍋をなぜ、下から火の形)
カレイルー いたら それから あじみて (四角、入れ、指差し、手前に)
おさらに ついだら ハイできあかり ドーゾ (手で丸く、つぐ、前を出す)

(22) オニノパンツ

おにのパンツは いいパンツ (両手で頭の上で「つの」、手を叩いて、二、OK、手、二)
つよいぞ つよいぞ (ガンバ、ガンバ)
トラのけがわで できている (ひげ、胸、縫うまね)
つよいぞ つよいぞ (ガンバ、ガンバ)
5年はいてもやぶれない (手で五、はくまね、紙を破るまね)
つよいぞ つよいぞ (ガンバ、ガンバ)
10年はいてもやぶれない (手で十、はくまね、紙を破るまね)
つよいぞ つよいぞ (ガンバ、ガンバ)
はこうはこう おにのパンツ (はくまね、両手で角、手を叩いて、二)
はこうはこう おにのパンツ (はくまね、両手で角、手を叩いて、二)
あなたも わたしも
おじいさんも おばあさんも
みんなではこう おにのパンツ

(23) ウサギのパンティ

ウサギのパンティは いいパンティ (両手で耳、手を叩いてT、OK、手、T)
しなやか しなやか (あとオニのパンツとほとんど同じ)
ミンクのけがわで できている (色気を出してやること)
しなやか しなやか
5年はいてもやぶれない
しなやか しなやか
10年はいてもやぶれない
しなやか しなやか
はこうはこう ウサギのパンティ
はこうはこう ウサギのパンティ
あなたも わたしも おじいさんも おばあさんも
みんなではこう ウサギのパンティ



⑳ パン屋のおやじ

1. パン屋のおやじ タラララン (片手2拍子、片手3拍子)

キンギョがすきで タラララン

大きなかめに タラララン

およがせていた タラララン タララランラン ランランラン

2. 八百屋のおやじ タラララン

小鳥がすきで タラララン

大きな空に タラララン

およがせていた タラララン タララランラン ランランラン

3. 歯者のおやじ タラララン

クジラがすきで タラララン

大きな海に タラララン

およがせていた タラララン タララランラン ランランラン

㉑ アブラムシの歌

アブラムシ ピッピッ (はって歩く、足を後ろに蹴り上げる)

アブラムシ ピッピッ (はって歩く、足を後ろに蹴り上げる)

アブラムシ アブラムシ

そのまた こどもも アブラムシ ピッ ピッ

※いろいろなムシにしてみる

㉒ きんぎょちゃんとメダカちゃん

きんぎょちゃんと メダカちゃん どうちがう (手を波打つ)

きんぎょちゃんは フンワフンワ およぐのよ (手を波打つ、両手を振らす)

メダカちゃん チットチット およぐのよ (手を波打つ、手を合わせ前へ)

きんぎょちゃん メダカちゃんが いっしょにおよげば (手を波打つ)

フンワフンワ チットチット フンワフンワ チットチット (両手を揺らす)

ポッチャン (両手を合わせ前へ)

※クジラちゃん—シュパシュパ、ヒラメちゃん—ヒラヒラ

㉓ むすんでひらいて

「むすんでひらいて」の曲で、

はじめから終わりまで「むすんで、むすんで……」と動作をしながらくり返す。次に、リーダーが手を上にあげている間は「むすんで」をくり返し。

横は「ひらいて」前は「手をうって」を動作をしながらくり返して歌う。

(28) もしもし亀よ

もしもし亀よ。亀さんよ

手をポンと打ち。左手で左の耳をつかむ。また手をポンと打って右手で右の耳をつかむ。2回。

世界のうちに

手をたたいて、両手で両耳をつかむ。2回。

おまえほど

手をたたいて、左手で左の人を。右手で右の人をゆびさす。

あゆみののろいものはない

手をポン、左手で左の耳。右手で鼻をつかむ。その反対をする。2回くり返し。

どうしてそんなにのろいのか

手をポン、左手で右の耳、右手で鼻をつかみ。

手は前で交差します。手をポン、その反対。2回くり返す。

(29) お山のお猿

お山の (右手を高くのばして空を指す。)

お猿は (両手を胸に交差してあてる。)

まりが (右上。左手下で右胸前にまりの形を作る。)

好き (左上。右手下に左胸前にまりの形を作る。)

トントン (右手で2回まりをつく動作。)

まりつきゃ (左手で2回まりつく動作をする。)

おどり (右手で上に、左手を右ひじにつけて踊る動作。)

ほんに (右手上方にのばす。)

お猿は (両手を胸に交差。)

道化者 (右手額、左手あご。)

(30) ぶたの旅行

ぶたが道を行くよ プンチャチャ プンチャチャ (歩く、手を振ってばんざい)

むこうから自動車がくるよ プンチャチャ プンチャチャ (指差、ハンドル、同)

ぶたは死ぬのがいやだから (鼻を上、寝る、ペケ)

自動車をよけて行くよ プンチャチャ プンチャチャ (ハンドル、退ける、歩く)

※海—潜水艦、空—飛行機、宇宙—UFOにかえる。



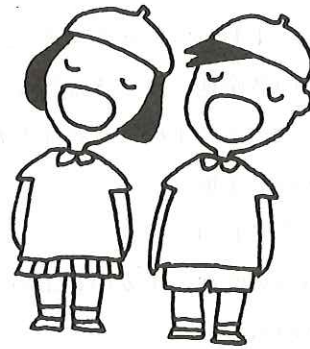
22. 推薦ソング

(1) お玉じゃくし

1. お玉じゃくし はかえるの子
なまずのまごでは ないわいな
それがなにより しょうこには
あとで手がでる 足がでる
2. まいまいつぶり はかたつむり
さざえのまごでは ないわいな
それがなにより しょうこには
海に入れば 死んじまう
3. 風にゆらゆら すすきのほ
ほうきのまごでは ないわいな
それが何より しょうこには
すすきで だら猫 どやされぬ
4. たこ入道は 八つ足よ
いかのあにきじゃ ないわいな
それが何より しょうこには
いかに はちまき できやせぬ

(2) 赤とんぼ

- 夕焼け小焼けの 赤とんぼ
追われて見たのは いつの日か
山のはたけの 桑の実を
小かごにつんだは まぼろしか
15でねえやは嫁に行き お里の絶えはてた
夕焼け小焼けの 赤とんぼ
とまっているよ さおのさき



(3) サラスポンド

1. サラスポンド サラスポンド サラスポンド レッセッセ
サラスポンド サラスポンド サラスポンド レッセッセ
オドラオ オドラポンドオ
オドラポンド レッセッセ オセポセオ
2. 糸をばつむいで はたおり しましろう
絹糸をつむいで はたおり しましろう
車は 軽く回る
見事な糸をば つむぎましろう

(4) 山賊のうた

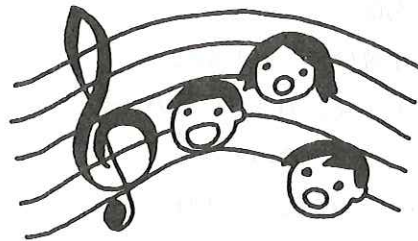
1. 雨が降れば 小川ができ 風がふけば 山ができる
ヤッホー ヤホホホ
さみしい所 ヤッホー ヤホホホ さみしい所
2. 夜になれば 空には星 月が出れば おいらの世界
ヤッホー ヤホホホ
みんなをよべ ヤッホー ヤホホホ みんなをよべ
3. 風がふけば 波が立つ 波が立てば 船がしずむ
ウシ ウシシシ
みんなのものは ウシ ウシシシ おいらのものさ
おしまい

(5) 芭蕉布

海の青さに 空の青
南の風に 緑葉の
芭蕉は情けに 手を招く
常夏の国 我した島沖縄

(6) 西瓜の名産地

友達ができた すいかの名産地
仲よしこよし すいかの名産地
すいかの名産地 すてきな所よ
きれいな あの子の はれすがた
すいかの名産地
とうもろこしの 花むこ
すいかの名産地 小麦の花よめ
すいかの名産地



(7) 静かな湖畔

静かな湖畔の 森のかげから
もうおきちゃ いかかとかが鳴く
カッコー カッコー カッコー カッコー カッコー
夜もふけたよ おしゃべりやめて
おやすみなさいと 鳴くふくろう
ホッホー ホッホー ホッホー ホッホー ホッホー

(8) 線路は続くよ

線路は続くよ どこまでも
野をこえ 山こえ 谷こえて
はるかな町まで ぼくたちの
たのしい旅のゆめ つないでる
線路はうたうよ いつまでも
列車のひびきを 追いかけて
リズムにあわせて ぼくたちも
たのしい旅のうた うたおうよ

(9) カエルの音楽会

1. お池のカエルの 音楽会 クルクルクルクルゲーゲ
2. はすのはっぱの ステージで クルクルクルクルゲーゲ
3. 殿様ガエルが タクトふりゃ クルクルクルクルゲーゲ

(10) 小さい秋みつけた

だれかさんが だれかさんが だれかさんが みつけた
小さい秋 小さい秋 小さい秋 みつけた
めかくし鬼さん 手のなる方へ
すましたお耳に かすかにしみた
よんでる口笛 もずの声
小さい秋 小さい秋 小さい秋 みつけた
お部屋は北向き くもりのガラス うつろな目の色
とかしたミルク わずかなすきから 秋の風
小さい秋 小さい秋 小さい秋 みつけた



(11) アチャパチャノーチャ

アチャパチャノーチャ アチャパチャノーチャ
エーベスサ デーベスサ ドラマサデ
セタベラケイセアバーチャ セタベラケイセアバーチャ
アチャパチャノーチャ アチャパチャノーチャ
エーベスサ デーベスサ ドラマサデ

(12) 茶わんむしのうた

ウンダモコーライーケナモンダ
アータイ ギャードン チャーワンナンダ
ヒニヒニザンドモ
アルモンセーバ
キレイナ モンガーサー
チャーワンニツイトル ムッチャロカイ
メガナド キャーロク ムッチャロカイ
マコーチ ゲナコチャ
ワッハハ



(13) クイクワイマニマニ

クイクワイ マニマニマニマニ ダスキー クイクワイコウ クイクワイカム
クイクワイ マニマニマニマニ ダスキー クイクワイコウ クイクワイカム
オニコディモ オチャリヤリウンパ
オニコディモ オチャリヤリウンパ
ウンパ ウンパ ウンパ ウンパ

(14) 静かな湖畔

1. 静かな湖畔の 森のかげから もう起きちゃいかかと カッコがなく
カッコー カッコー カッコ カッコ カッコ
2. 静かな湖畔の 森のかげから ご気嫌いかかとカッコがなく
カッコー カッコー カッコ カッコ カッコ
3. 静かな湖畔の 森のかげから お休みなさいとカッコがなく
カッコー カッコー カッコ カッコ カッコ



(15) 泳げ たいやきくん

1. 毎日毎日 ぼくらは鉄板の 上で焼かれて いやになっちゃうよ
ある朝 僕は店のおじさんと けんかして 海に にげこんだのさ
初めて泳いだ 海の底 とっても気持ちが いいもんだ
おなかのアンコが 重いけど
海は広いぜ 心はずむ
桃色サンゴが手をふって 僕の泳ぎをながめていたよ
2. 毎日毎日 楽しいことばかり 難波船が ぼくの住家さ
時々サメに いじめられるけど そんな時は そうさ 逃るのさ
一日泳げば ハラペコさ 目玉も クルクル 回っちやう
たまには エビでも食わなけりゃ 潮水ばかりじゃ ふやけてしまう
岩場の影から 食いつけば それは小さな釣針だった
どんなに どんなに もがいても ハリがのどから とれないよ
浜辺でみしらぬ おじさんが ぼくをつりあげ びっくりしてた
やっぱり ぼくは タイヤキサ 少しこげある タイヤキサ
おじさん つばをのみこんで ぼくをうまそうに食べたのさ

(16) 熊さんのうた

1. ある日 森の中 熊さんに 出合った
花さく 森の中 熊さんに 出合った
2. 熊さんの 言うことにゃ 早く おにげなさい
スタコラサッササのサ スタコラサッササのサ
3. ところが 後から 熊さんが ついてくる
トコトコトコトコトコ…… トコトコトコトコトコ……
4. おじょうさんお待ちなさい 小さな 落しもの
白い貝がらの 小さな イヤリング
5. あら 熊さん ありがとう お礼に 歌いましょう
ララララララララ ララララララララ

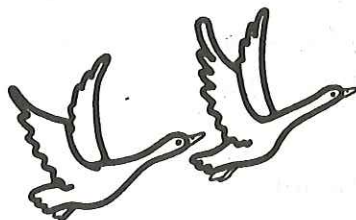


(17) 集まれ

1. 集まれ 集まれ 歌を歌おう
声を合わせて いざ 元気に 歌わん
2. 集まれ 集まれ みんなをよぼう
声を合わせて ソラ みんなをよぼう

(18) 春夏秋冬

1. 春を愛する人は 心清き人
すみれの花のような ぼくの友達
2. 夏を愛する人は 心強き人
岩をくだく 波のような ぼくの父親
3. 秋を愛する人は 心深き人
愛を語る ハイネのような ぼくの恋人
4. 冬を愛する人は 心広き人
雪をとかず 大地のような ぼくの母親

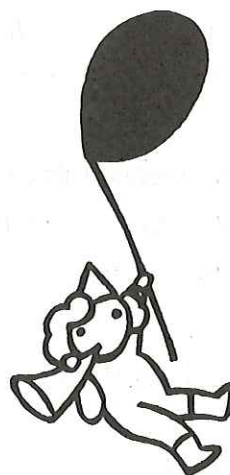


(19) 遠き山に

1. 遠き山に 日は落ちて 星は空を ちりばめぬ
今日のおを なしおえて 心かろくやすらえば
風はずし この夕べ いざや楽しき まどいせん
2. やみにもえし かがり火は ほのお今は 静まりて
ねむれやすく いこえよと さそう如く 消えゆけば
やすき み手に 守られて いざや楽しき 夢をみん

(20) もえろよもえろ

1. もえろよ もえろ ほのおよ もえろ
火のこを まきあげ 天まで こがせ
2. てらせよ てらせよ まひるの ごとく
ほのおよ うずまき やみよを てらせ
3. もえろよ てらせよ 明るく あつく
光と 熱との もとなる ほのお



(21) シャロム

どこかで またいつか 会えるさ また会おうまた会おう どこかで
きれいな思い出 だきしめ また会おうまた会おう この山で
緑の星ふたつよりそう はなれても はなれても よりそう
どこかで またいつか 会えるさ 泣かないで泣かないで さようなら

1999年4月10日発行

編集 大分県青少年赤十字指導者協議会

発行 日本赤十字社大分県支部

住所 〒870-0033

大分県大分市千代町2丁目3番31号

TEL 097-534-2236

FAX 097-533-6795
