子ども会役員を楽しく有意義に

Q&A

子ども会活動ハンドブック

大分市教育委員会　社会教育課

保存版

はじめに

子ども会の新役員の皆さんこんにちは。

今年１年間の子ども会のお世話お疲れ様です。

子ども会のお世話をすることになって、「子ども会のめあて」や「行事の行い方」「年間計画のたて方」などについて不安を感じているのではないでしょうか。

このガイドブックは、そのような不安についてやさしく解説したものです。

この１年間役員を任された**Chance**（チャンス）を生かし、子どもの健全育成に積極的に**Challenge**（チャレンジ）し、より生き生きとした子ども会、そして自分を**Change**（チェンジ）しましょう。

なお、巻末には簡単にできる遊びの資料を載せました。ご利用いただければ幸いです。

目　　次

は　じ　め　に

第１部　子ども会について
（１）今、なぜ子ども会が大切なのでしょう・・・・・・・・・・・・・・・１
（２）子ども会の仕組みはどうなっていますか・・・・・・・・・・・・・・２
（３）子ども会育成者の「心がけ」と「仕事内容」を教えてください・・３
（４）年間計画を立てるときのポイントは何ですか・・・・・・・・・４～９
（５）活動引き継ぎの仕方を教えてください・・・・・・・・・・・・・１０
（６）保険について教えてください・・・・・・・・・・・・・１１
（７）応急手当について教えてください・・・・・・・・・・・・・・・・１２
（８）市内で気軽に使える施設を教えてください・・・・・・・・・・・１３

第２部　遊びの資料編・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・１４～２９

第１部

子ども会について

（１）今、なぜ子ども会が大切なのでしょうか

○ 子ども会は、小学校１年生から６年生までの子どもを主体とし、地域を活動舞台とする、異年齢の集団で友達をつくることのできる集団です。

○ 子ども会は、子ども同士が互いに切磋琢磨しながら自分自身を高める場として大切です。

○ 小さい子や大きい子が同じ場所で、相談しながら計画を立て役割を分担して、楽しく活動していく会です。

○ 高学年の子は低学年の子をやさしく世話をし、小さい子は大きい子を見習ったり、相互に教えたり教えられたりすることで、今一番大事な、豊かな心やたくましい体が作られていく会です。

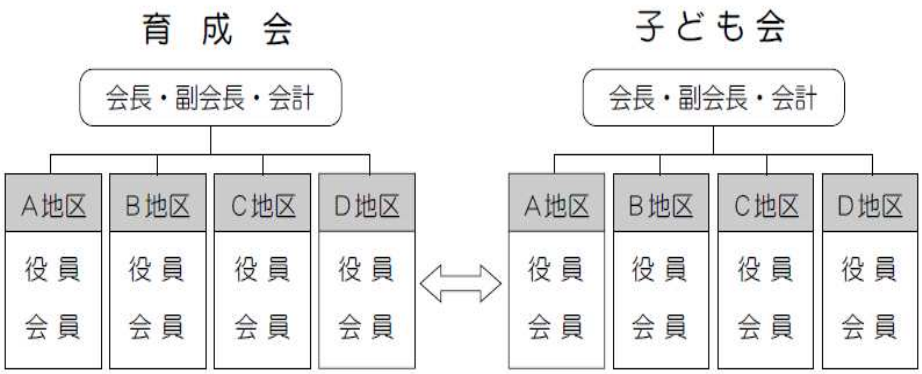
○ また、このような活動を通して社会の一員として必要な知識や技能及び態度を、体験を通して学んでいくのもこの会です。

（２）子ども会の仕組みはどうなっていますか

① 子ども会は、子どものリーダーを中心に遊びを通して、体験を積み、子ども達が主体で活動する会です。

② 子ども会の目的を達成するために、その子ども会を支援する大人の会（育成会）とに分け、組織をはっきり区別するとともに、会則を明確にしておくと、活動しやすくなります。

子ども会の組織



※子どもの役員と、育成者の役員は連動させる。
※活動を専門部会にするのもよい。

大人も何らかの組織を作り、子どもとかかわり合いを持ちます。

（３）子ども会育成者の「心がけ」と「仕事内容」を教えてください

◎子ども会の育成は、一人でも多くの保護者に参画してもらい、地域の方々に協力をいただき、育成にあたることが大事です。

〔育成者としての心がけ〕

① 役員で協力して、活動に取り組みましょう。
② 子どもの名前を早く覚え、あいさつや声かけをしましょう。
③ 「１活動１工夫」の気持ちで活動に当たりましょう。
④ 子ども達と充分な話し合いを行って計画をたてた後は、子ども達に任せましょう。

〔仕事内容〕

① 子ども会の財政的援助をしましょう。
② 活動の場所の確保及び下見を忘れずにしましょう。
③ 地域（自治会等）の方々へのＰＲ（広報新聞）をしましょう。
④ 学校や他団体との連携と調整を図りましょう。
⑤ 育成会員相互の連絡・相談・報告をしましょう。
⑥ 父親の出番をつくりましょう。
⑦ 役割を分担し、片寄らない活動をしましょう。
⑧ 子どもと一緒に行事に参加しましょう。
⑨ 記録を残しておきましょう。（ノート、スナップ写真、ビデオ、一言感想などで）

４　年間計画を立てるときのポイントは何ですか

子ども会活動にとって、年間の計画は欠かせません。
その計画立案にあたっては子ども達と話し合い、子ども達に年間を通して活動ができる計画をたてさせ、支援することが大切です。

ポイントとしては…

１．計画の中に子ども会の目的を反映させましょう。
　異年齢集団の中で下級生をいたわり、上級生を慕う心を育て奉仕や遊びを通して協力することが必要です。

２．計画は子ども達の手で作らせましょう。
　自分達の計画で実行することにより責任感や達成感、感動を呼び起こす源となり楽しい子ども会活動になります。

３．育成会として、計画を支援するために計画した場所の下見を必ずしておきましょう。

４．活動のマンネリ化を防ぐ意味からも活動例の情報収集を行い、魅力ある活動ができるようアドバイスしましょう。

５．今ある活動計画を見直すこともまた、魅力ある活動を創造していく一つの方法です。

【見直しの視点】

① 今ある活動のなかで、子どもが企画に参加できる部分はないでしょうか。
② 子どもが主役となり上級生が下級生を指導できるような場面が設定できないでしょうか。
③ 地域の文化を継承する継続的な活動がないでしょうか。
④ 地域住民と交流することができる活動内容がないでしょうか。
⑤ 子ども会活動の内容を地域に発信できないでしょうか。

（例１）子ども会と育成会の連動が見られる活動例です。

平成〇〇年度子ども会並びに育成会活動計画

月	子ども会	育成会
4	○　新１年生歓迎行事 ○　ドッジボール練習 ○　春祭り（笛・太鼓の練習）4/8	○　新１年生歓迎行事支援 ○　ドッジボール応援
5	○　ソフトボール大会 5/3 ○　◇◇校区体育祭 ○　相撲大会	○　ソフトボール支援 ○　相撲大会の支援
6	○　廃品回収	○　廃品回収
7	○　お楽しみ会 ○　神社清掃 ○　キャンプ	○　お楽しみ会抽選 ○　キャンプ支援
8	○　ドッジボール練習 ○　ドッジボール大会 8/20	○　ドッジボール支援
9	○　◇◇地区体育祭	
１２	○　クリスマス会	
2	○　◇◇校区駅伝大会	○　駅伝コース下見と支援
3	○　6 年生を送る会 ○　廃品回収	○　総会 ○　廃品回収

（例２）見直しの視点を反映させた活動例です。

年間計画を立てるときのポイント５【見直しの視点】を参照

〇〇地区子ども会年間活動モデルプラン

月	行事名	展開例／取組内容	見直しの視点	ﾎﾟｲﾝﾄ
４月	新入生歓迎会	【目的】新入生に子ども会活動の意義を知らせるとともに、会員とのよい出会いを提供する。 １．新１年生入場（６年生が手を引いて入場） ２．はじめの言葉 ３．新１年生の紹介（児童） ４．保護者代表のお話し ５．地域の方々の紹介 ６．交流レクリエーション ７．記念写真撮影 ８．おわりの言葉	司会･進行並びに交流レクの企画･運営を子どもたちに任せる 自治委員や地区パトロール関係者に参加をお願いし紹介する 自治委員や地区パトロール関係者も参加していただく 活動の様子を記録に残し、子ども会新聞を作成して地域回覧する	①② ④ ④ ⑤
	廃品回収事前準備委員会	〇実施要綱作成 （目的確認、日時決定、回収物確認、広報等）	事前準備委員会の組織を作り、企画・運営が子どもたちでできるようにする 地域住民と交流できるような活動にしていく	①② ④⑤
	総会	〇役員紹介、年間計画の確認、子どもの紹介	新入生歓迎会後に総会を開催する場合もある	
	広報誌発行１	〇年間行事のお知らせ 新入生歓迎会の様子 廃品回収のお知らせ等	終了した行事の様子やお知らせ等を、子ども会新聞に掲載して地域回覧する	⑤
５月	廃品回収	【目的】みんなで協力して有価物を回収し、地域に花壇を作ろう １．廃品回収の目的発表（児童） ２．仕事内容の確認（児童） ３．お世話になる保護者・地域の方の紹介	司会進行を子どもたちに任せる 地域住民と交流できるような活動にしていく	② ④⑤
	花壇作り事前準備委員会	〇実施要綱作成 （目的確認、日時決定、作業内容の確認、植物の決定等）	企画･運営を子どもたちでできるようにする 地域住民と交流できるような活動にしていく	①② ④⑤

月	行事名	展開例／取組内容	見直しの視点	
				ﾎﾟｲﾝﾄ
６月	花壇作り	【目的】みんなで協力して、心やすらぐ花壇を作ろう １．花壇作りの目的発表（児童） ２．作業手順の説明 ３．お世話になる保護者・地域の方の紹介 ４．当番活動の提案（児童）	司会・進行を子どもたちに任せる 地域住民と交流できるような活動にしていく 上級生と下級生をペアにする	② ④ ②
	地区運動会練習	○ランニング練習	地域指導者に指導をお願いする	④
	ラジオ体操 夏休み親子レク事前準備委員会	○実施要綱作成 （目的確認、日時決定、内容の決定、係担当の決定、広報等）	企画・運営を子どもたちができるようにする 地域住民と交流できるような活動にしていく	①② ④⑤
７月	ラジオ体操	【目的】地域の人と一緒にラジオ体操をしよう １．朝のあいさつ（児童日替わり） ２．ラジオ体操 ３．印鑑押し（児童）	司会進行を子どもたちに任せる 上級生が印鑑を押す。 地域住民にもカードを配布する	② ② ④
	夏休み親子レク	【目的】交流の輪を広げよう １．親子レクの目的発表（児童） ２．日程説明（児童） ３．ルール説明（児童） ４．レクリエーション（ドッジボール大会） ５．カレー作りと昼食会	司会進行を子どもたちに任せる 子どもたちに企画を任せる	② ①
	地区運動会練習	○ランニング練習２	地域指導者に指導をお願いする	④
	清掃活動事前準備委員会	○実施要綱作成 （目的確認、日時決定、清掃場所や作業内容の決定、係担当の決定、広報等）	企画・運営を子どもたちでできるようにする 地域住民と交流できるような活動にしていく	①② ④⑤

月	行事名	展開例／取組内容	見直しの視点	
8月	公園清掃活動	【目的】きれいな地域をつくりあげよう １．清掃活動の目的発表（児童） ２．日程説明（児童） ３．作業内容説明（児童） ４．作業 ５．おわりの言葉（児童）	児童の目線で場所を決定 分担場所毎に上級生のリーダーが存在する	ﾎﾟｲﾝﾄ ① ②
秋	地区行事参加	地域の祭り 地区運動会へ参加		
11月	クリスマス事前準備委員会	○実施要項作成（目的確認、日時決定、内容の決定、係担当の決定、広報等）	企画・運営を子どもたちでできるようにする 地域住民と交流できるような活動にしていく	①② ④⑤
12月	クリスマス会	【目的】みんなでクリスマスを楽しもう １．はじめの言葉（児童） ２．歌を歌いましょう（児童） ３．地域の方々との交流 ４．おやつタイム・お楽しみ抽選会 ５．記念写真撮影 ６．おわりの言葉（児童）	司会・進行並びに交流レクの企画・運営を子どもたちに任せる 地域の方々に依頼して交流する	ﾎﾟｲﾝﾄ ①②
1月 2月	役員交代 お別れ会事前準備委員会	○新旧役員挨拶 引継ぎ伝達式 ○実施要項作成（目的確認、日時決定、内容の決定、係担当の決定、広報等）	終了後来年度の計画立案 自治委員との顔合わせ 企画・運営を子どもたちでできるようにする 子ども会新聞に卒業生紹介記事を掲載する	①②③ ⑤

月	行事名	展開例／取組内容	見直しの視点	
				ﾎﾟｲﾝﾄ
３月	６年生 お別れ会	【目的】６年生に感謝の気持ちを伝えよう １．６年生入場 ２．はじめの言葉（児童） ３．６年生とのお別れレク ４．１～５年生からの メッセージ（児童） ５．６年生からのメッセージ （児童） ６．自治委員からの メッセージ ７．保護者からのメッセージ ８．卒業プレゼント渡し ９．おわりの言葉（児童）	司会･進行並びに交流レクの企画･運営を子どもたちに任せる 地域の関係者も参加していただく	①② ④
	新入生歓迎会 総会準備委員会３	○実施要項作成（目的確認、日時決定、内容の決定、係担当の決定、広報等）	企画･運営を子どもたちでできるようにする 地域住民と交流できるような活動にしていく	①② ④⑤
	広報誌発行３	○年間行事のまとめ	終了した行事の様子やお知らせ等を子ども会新聞に掲載して地域回覧する	⑤

（５）活動引き継ぎの仕方を教えてください

○上手な引き継ぎは、活動を、より工夫させ活発化させます。また、子ども達にも興味と関心を与え、ますます楽しい子ども会活動が期待されます。このような意味からも、引き継ぎは重要な仕事であり、役を受けたときから１年間を見通して留意しなければならないことがらです。

＜引き継ぎのポイント＞

① 特に力を入れている活動の時は、次期役員にも参加してもらい様子を知ってもらいましょう。

② 活動引き継ぎ会は、形式的なものでなく、茶菓等を入れてなごやかな会にしましょう。

③ ビデオ等の利用が可能ならば、代表的な活動を記録に残して、引き継ぎ会の時に試写会をすると喜ばれます。

④ 引き継ぎのときに必要な書類
※活動の記録ノート
※承認を受けた会計収支ノート
※子ども会及び役員会名簿
※活動の各種資料
※役員の１年間の一言感想

（６）保険について教えてください

◯保険は、いろいろありますが一番大切なことは、事故を起こさないように、事前の準備を十分しておくことです。

①　子ども会安全会

対　　象　：大分市子ども会育成連絡協議会に加入の子ども会会員
育成会員、指導者、リーダー
年額安全会費　：子ども会員（150 円）、20 歳未満の指導者（150 円）、20 歳以上の指導者・育成会員（150 円）
対象となる事故：子ども会行事として、年間計画にある行事中に起こった事故、また、損害賠償責任が生じた事故及び後遺障害が発生した事故

※詳しくは、大分市子ども会育成連絡協議会事務局までお問い合わせください。
事務局　　電話・ＦＡＸ：548－7125

②　スポーツ安全保険

対　　象　：スポーツ少年団・子ども会など、中学生以下の子どものグループ（４人以上）指導者も一緒に加入できます。
年額保険料　　：１人 800 円
対象となる事故：団体活動中の事故、通常の経路往復中の事故

※詳しくは、スポーツ安全協会大分県支部までお問い合わせください。
事務局　　電話：552－0400

※その他民間の保険会社に用途に合わせたレクリエーション保険があります。

（７）応急手当について教えてください

応急手当のいろいろをイラストにしました。

（８）市内で気軽に使える施設を教えてください

市内には地区公民館や校区公民館などのさまざまな施設があります。
お気軽にご利用ください。
以下のサイトから、地区公民館等の施設のご案内や校区公民館の一覧表等を、ダウンロードすることができます。

■大分市生涯学習情報
「まなびのガイド」
（URL：http://www.manabi-oita.jp/）

地区公民館等の施設情報や教室・講座情報に加え、生涯学習指導者情報や教材情報、地区公民館等で活動している団体・サークル情報などを掲載しています。

さらに、暮らしに役立つ情報や大分市の取り組みなどを動画で配信しています。

また、まなびのデジタル資料館は、大分市の「文化」「教育」「歴史」「美術」「建物･建築」「地理･自然」「観光、生活」の画像や動画などを収めた、わかりやすく親しみやすいページです。

自分の住む地域の魅力を見つけてみませんか？

■大分市地域コミュニティネット
（URL：http://oitacity-comm.genki365.net/）

「大分市地域コミュニティネット」は､市民の手によるまちづくりや地域活動の活性化を支援することを目的に作成したホームページです。

小学校区ごとの歴史や風景、行事・イベント、活動記録など地域に密着した情報を市民の皆様が自ら発信することができます。

第２部

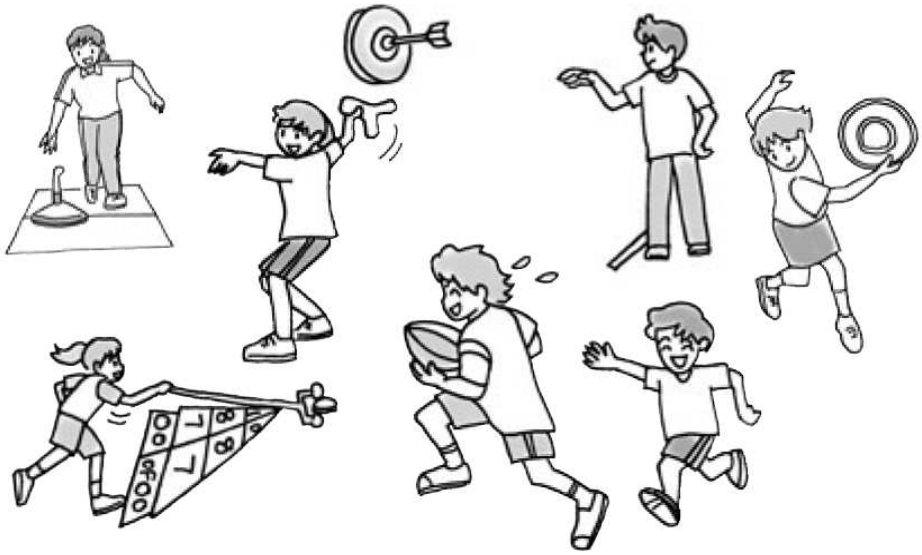
遊びの資料編

子ども会でのレクリエーションのすすめ方

子ども会のいろいろな行事でレクリエーション指導を行うときは、会の目的に合った種目を選ぶことと、進行プログラムを作り雰囲気作り、感動を残すことが大切です。

進行プログラム例

① 楽しい雰囲気をつくりましょう……導入
② 友達になりましょう……交流
③ グループで協力し合い助け合いましょう……グループ活動・自己表現
④ 楽しい思い出で締めくくりましょう……まとめ



※大分県レクリエーション協会で、道具の貸し出しをしています。
※ウォークラリー、ネイチャーゲームは大分県レクリエーション協会の行事として毎年行っています。新聞、市報などでお知らせしています。
是非ご参加ください。

TEL・FAX　567－9590 大分県レクリエーション協会

＜レクリエーションのすすめ方＞

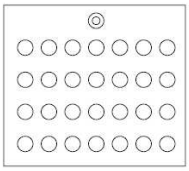
	ねらい	リーダーの働きかけ	適した素材	ゲーム	
導入	楽しい雰囲気づくり	◎楽しい体験 ・最初の期待感、興味づけのためのことばかけが大切。 ・リーダー自身が楽しい表情・楽しい動作を心掛ける。	◎緊張をほぐすもの	◎目の検査 ◎ジャンケンチャンピオン ◎あと出しジャンケン ◎落ちた落ちた ・グーパー ・追っかけ体操 ・よろしくジャンケン ◎天狗の鼻	
交流	友達づくり	◎かかわりあいの芽生え ・ふれあいをつくる ・相手の名前と顔を一致させ信頼関係を築かせる。 ・大きな声や笑いを自然に出せるよう演出する。	◎相互理解につながるものスキンシップの効果 見合う、考え合う、全体的動きがあるもの	◎木の中のリス ◎数集まり ◎足ふみ ◎サイン集め ◎ごきぶりジャンケン ◎ヒューマンサッカー ◎しりとり自己紹介	◎ジャンケンおまわり ・じゃんけんお開き ・犬のけんか ・お面一本 ◎ひざたたき ・ジャンケン拍手 ・新聞首相撲
グループ活動	協力し合う	◎一人一人が積極的に参加 ・集団作業を十分にさせる。 ・グループで協力して、力を出し合わせる。	◎グループ内の関係強化と個人の能力が発揮できるもの集団決定的なもの、役割分担できるもの	◎ビンゴゲーム ◎新聞紙のパズル ◎ごめんなさい ◎熊が出た ・ヒューマンサッカー ・爆弾ゲーム	・新聞紙玉投げ ・テープカット ・結んで開いて ・キャッチザ豆 ・ストローやり投げ ・ペットボトル転がし
まとめ	満足感にひたる	◎同じグループの仲間に感謝 ・一緒に協力した仲間をねぎらい、友情の確認をする。	◎感想を発表させたり、友だちの良さを認めたりできるもの		

<table>
<tr><th></th><th>ねらい</th><th>ソング</th><th>ダンス</th><th>ニュースポーツ</th><th>その他</th></tr>
<tr><td>導入</td><td>楽しい雰囲気づくり</td><td>・ドレミの歌
・頭、肩、ひざ
・さぁさ一緒に
◎ハローハローハロー
・かえるの夜回り
◎幸せなら手をたたこう
・親指小指
・大きな栗の木の下で</td><td></td><td></td><td>・クラフト
・折り紙</td></tr>
<tr><td>交流</td><td>友達づくり</td><td>◎ハミングパートナー</td><td>◎すてきなお友達
・サーカシアンサークル
・アルプス一万尺 12の誕生日
・ゴーゴー誕生日
・サザエさん</td><td rowspan="3">・スポーツチャンバラ
・スカットボール
・キャッチングザスティック
・ダーツ
・輪投げ
・ターゲットゴルフ
・インディアカ
・ペタンク
・長縄
・ブーメラン
・ユニカールー
その他</td><td rowspan="2">・鬼ごっこ
◎ジャンケン陣とり
・木鬼
・かげふみ
・関所やぶり</td></tr>
<tr><td>グループ活動</td><td>協力し合う</td><td>◎トムバイ
・インスタントコーラス
・一分間コーラス</td><td></td></tr>
<tr><td>まとめ</td><td>満足感にひたる</td><td>・遠き山に陽は落ちて
・今日の日はさようなら</td><td>◎今日の日はさようなら</td><td></td></tr>
</table>

導　入

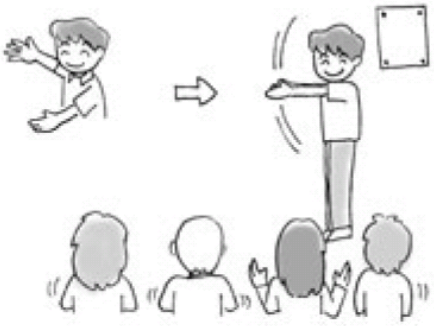
ゲーム	ソング	その他
◎目の検査 ◎ジャンケン・チャンピオン ◎あと出しジャンケン ◎落ちた落ちた ・グーパー ・追っかけ体操 ・よろしくジャンケン ◎天狗の鼻	・ドレミの歌 ・頭、肩、ひざ ・さぁさ一緒に ◎ハローハローハロー ・かえるの夜回り ◎幸せなら手をたたこう ・親指小指 ・大きな栗の木の下で	・クラフト ・折り紙

目の検査



＜隊形＞　メンバーはリーダーと向き合って座る。円形でもよい。
＜準備＞　なし。
＜方法＞　リーダーは横向きとなって､両手を前にのばし、左右の手を上下させて、重なったらメンバーは拍手を１回する。

リーダーは手の動作を速くしたり遅くしたりして、テンポを変える。
３・３・７拍子を演出することもできる。



ジャンケン・チャンピオン

ポイント

① ジャンケンの勝ち抜き

② 整列への導入

すすめ方

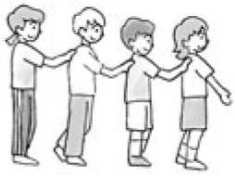
① 近くの人とジャンケンを行う。

② 負けた人は、勝った人の背中にまわり、両肩に手をかけてついていく。

③ 勝った人は、負けた人を後ろへしたがえ、他の先頭同士とジャンケンを行う。

④ ジャンケンで勝つ都度に、負けた先頭は列のまま、勝った列の後ろにつく。

⑤ これをくり返し､全部の列が一本に吸収された状態で、先頭がジャンケン勝ち抜きのチャンピオンになる。



あと出しジャンケン

ポイント

リーダーの出すジャンケンに対して参加者の反射的な判断を競うゲームです。

人数　10～30 人。

すすめ方

① リーダーは手を高くあげ､大きな声で参加者に向かってジャンケンポン！(グー、チョキ、パーのいずれかを出す)。つぎにひと呼吸おくれて、参加者が声をそろえて「ポン！」と手をあげてリーダーと同じジャンケンを出す。

② １回目はリーダーと同じものを出す。２回目はリーダーに勝つように、そして３回目はリーダーに負けるようにジャンケンを出す。何回もくり返し、まちがえた人やタイミングがくるった人はやめていき、最後の１人が残るまで行う。

留意点

慣れてきたらしだいにペースを速めてみましょう。

落ちた落ちた

ポイント

リーダーにつられて動作をまちがい、笑いの生じるゲーム。人数は何人でもよい。

すすめ方

① 指導者が「落ちた落ちた」と言うと、参加者は「何が落ちた」と言う。

② 指導者が「リンゴが落ちた」と言うと、参加者は両手を頭のうえにしてリンゴを受けとるポーズをつくる。

③ 指導者が「カミナリが落ちた」と言うと、参加者は両手でおへそをかくすポーズをとる。

④ 指導者が「ぼたもちが落ちた」と言うと、参加者は大きな口を開けるポーズをとる。

⑤ ポーズを覚えたところで指導者は動作とことばを違え、参加者のまちがいをさそいましょう。

天狗の鼻

ポイント

相手につられないように、両手のこぶしを動かしていきます。

人数　２人１組で何組でもよい。

すすめ方

① ２人で向かいあい、ジャンケンをして先攻を決める。

② お互い、両手でげんこつをつくり鼻の上に重ねて、天狗の鼻のように構える。

③ 先攻から「エイ！」と叫びながら手の位置をかえる。
手を動かすところは、攻守とも“おでこ”“あご”“右のほお”“左のほお”“鼻”の５カ所のいずれかである。

④ 防御側も、先攻者と同時に手を動かす。同じ方向に移動させたら、防御側の負けになる。うまく攻めをかわしたら、攻守交代して続けます。

大コーラス（ハローハロー）

ポイント

きわめて簡単に短時間のうちに大コーラスをつくります。

人数　30 人以上。

すすめ方

① ドミソドの音で参加者を４つに分け、高い方からハローハローハローハローとうたい、音を重ねていく。

② 最後のグループがハローとベースをうたうと素晴らしいハーモニーとなってひびいてくることうけあい。

③ その後は低い方からハローハロー……。

④ 歌詞は「ハロー」にこだわらず、いろいろやってみる。（たとえば「おはよう」「さようなら」）。

⑤ 会のはじめのなごやかさづくり、終わりの合図などには最適の歌といえます。

幸せなら手をたたこう

ポイント

だれでも知っていると思われる歌をうたいながら、いろいろな動作を行い、体操がわりに気分をほぐします。人数　30 人以上

すすめ方

① 全員で「幸せなら手をたたこう！　パンパン（拍子２回）、幸せなら手をたたこう！　パンパン、幸せなら態度で示そうよ、そらみんなで手をたたこう！　パンパン」と歌い、動作をする。

② 「手をたたこう」のところをいろいろ変えてみる。

（例）「幸せなら肩たたこう　トントン」（隣の人の肩をたたく）

「幸せなら首まげよう　ギッギッ」

「幸せならあくびしよう　アーアー」（両手を高くあげて）

③ 最後の「そらみんなで～しよう」というところを変えてみる。

（例）「そら美人だけ～しよう」（自分が美人だと思っていればその動作をする）。

交 流

木の中のリス

ポイント

① ３人組のローテーションゲーム

② 号令による移動

すすめ方

① ３人組になり、木の中のリスを作る。

② 「リス動け！」でリスが移動する。

③ 「木動け！」で木が移動する。

④ 「全部動け！」で全員が移動する。

⑤ その都度余った人が、号令者になる。

数集まり

ポイント

示された人数ですばやく組をつくる。あぶれないようにしましょう。

人数　30 人以上

すすめ方

① ホイッスルが２つ鳴ったら２人、３つ鳴ったら３人というように、ホイッスルの鳴った数によって集まり、組をつくる。

② あぶれた人は自己紹介をする。

③ 慣れてきたらホイッスルのかわりに「２＋３－１」とか「野球の１チーム」とかいうように、ひらめきをさそうような信号に変えるとおもしろい。

④ 組ができたら手をとりあって、腰をおろすように指示しておく。あぶれた人がすぐわかります。

足ふみ

ポイント

手をとり合って、お互いの足のふみっこをします。人数　４～６人。

すすめ方

① 家族そろって小さな輪をつくり、しっかり手をつなぎ合いましょう。

② そのまま、自分の足はふまれないように注意しながら、他の人の足をふんでやりましょう。

遠慮なく攻撃をしかけていいのですが、片方にばかり気をとられていると、もう片方をふまれてしまいますからご注意。

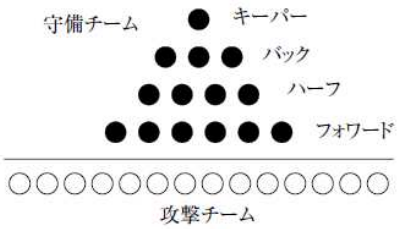
注　　意

あんまり硬い底の靴をはかないで、柔らかい運動靴でやりましょう。

ヒューマンサッカー

＜人数＞　１チーム　15 人位

＜隊形＞　右図の通り



＜用意＞　紙テープで作ったレイ（得点を表す）

＜方法＞　15 人以上で２組に分かれる。

ジャンケンで攻守を決め両チーム図のような位置につく。

合図とともに攻撃チームは一斉にスタート、第一関門のフォワードとジャンケンをする。つまりフォワードで勝ったら、第二関門のハーフに挑戦。ここで負けてしまうと、スタートラインまで戻る。どこで負けてもスタートラインまで確実に戻り、第一関門から必ず挑戦しなければならない。こうして最終のキーパーに勝った人は、キーパーから紙テープのレイをもらう。

時間を決めて、どちらのチームが多くのレイを獲得するか、攻守交替をして得点を競い合う。時間は自由だが３分間くらいが適当。

しりとり自己紹介

ポイント

参加者同士が初めて顔を合わせる人たちばかりのときに使うゲームで、前に自己紹介した人の名前を覚えておかないと自分の紹介ができないゲームです（車中などで）。

人数　何人でもよい

すすめ方

① まず、最前列の人に立ってもらい、「〇〇です。私の趣味は何々です」と自己紹介をしてもらう。

② つぎに、その後ろの人が「〇〇さんの後ろの△△です。私の趣味は……」、つづいて３番目の人は「〇〇さんの後ろの△△さんの後ろの××です。私の趣味は……」というふうに続けていく。こうなると一番後ろに座っている人は内心おだやかでなくなります。

③ こうして縦１列が終わったら、つぎの列は一番後ろの人から始めるというふうに意表をつくとおもしろい。

ジャンケンおまわり

ポイント

① ２人組で行うジャンケン体操

② 負けの運動

すすめ方

① ２人組になって向かい合いジャンケンをする。

② ジャンケンに勝った人は、相手に「まわれ！」と命令する。

③ 負けた人は、勝った人の回りを一周して再び向かい合う。

④ またジャンケンをする。

⑤ これをくり返す。

ジャンケン膝たたき

ポイント

①　２人組の勝負

②　ジャンケンによる手たたきゲーム

③　ムードの活性化を促す。

すすめ方

①　２人組になって、お互いの左手を相手の膝にのせる。

②　右手同士でジャンケンをする。

③　ジャンケンで勝った人は、自分の膝にのせられている相手の手をたたく。

④　負けた人は、左手を引く。

⑤　これをくり返す。

⑥　より多くたたいた方が勝ち

ハミングパートナー

交流にふさわしいソング

ポイント

与えられた曲をハミングしながら、自分と同じ曲の人をさがします。

人　　数　20～30 人ぐらい（偶数）

準備するもの

カードを人数分

（よく知られている曲をカードに１曲ずつ書いておく。

同じ曲のカードを２枚つくる）

すすめ方

①　リーダーはあらかじめ曲の書いてあるカードを全員にくばる。

②　リーダーの合図で、みんな自分のカードの曲をハミングしながら、自分と同じ曲をハミングしている人をさがす。

③　同じ曲の人がみつかると、２人で腰をおろす。

留意点

歌詞をうたってはいけません。

グループ活動

都道府県ビンゴ

＜隊　形＞　メンバーは、リーダーと向き合って座ります。

＜準　備＞　ビンゴカードを作るための画用紙メンバー数分、メンバー各自の筆記用具

＜進め方＞　メンバー各自がマス目に入れた都道府県名と、発表される都道府県名を一致させ、縦・横・斜めの列のうち、２列がクロスしてそろう早さを競うゲームです。

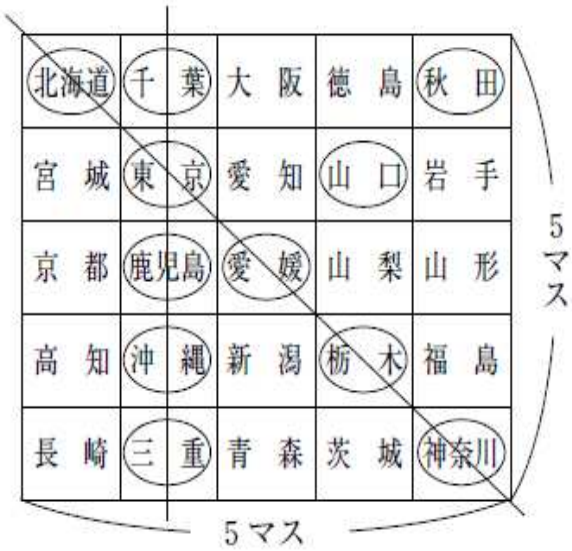
①　メンバーに画用紙を１枚ずつ配ります。

②　メンバー各自は、リーダーの指示通りのマス目のビンゴカードを作ります。マス目は、５×５、６×６のどちらかが適当でしょう。

③　メンバー各自は、マス目が 25 ならば、25 の都道府県名を、適当に配置して、ビンゴカードの１マスごとに記入します。

④　全員が、カードの記入の終わったところで、座席順に１つずつ都道府県名を発表していき、その都道府県名を書いたメンバーは、その箇所に〇印をつけます。発表された都道府県名を書かなかったメンバーは、〇印をつけることはできませんので、「あがり」にいくぶん、遠のくことになります。

⑤　５つずつ２列に〇印のそろったメンバーは挙手をして、リーダーに順位や得点をつけてもらいます。場合によっては、縦・横・斜めのうち１列だけ〇印がそろったら「あがり」としてもいいでしょう。年齢にあわせて、マス目の数を調節しましょう。



紙合わせパズル

ポイント

新聞紙をつかったグループ対抗のパズル

人　　数　１グループ５～８人で３～８グループ

準備するもの　新聞紙を各グループに１枚

すすめ方

① 各グループに１枚ずつ新聞紙を配る。

② １枚の新聞紙を手でちぎって、８枚の紙片に分ける。

③ グループの代表がそれを隣のグループにもっていく。

④ リーダーの合図で、もとの１枚の新聞紙にもどす。

⑤ 一番早くできたグループから順位をつける。

応　　用

１回戦が８枚、２回戦はさらにちぎって 10 枚、３回戦は 12 枚というように、新聞紙を隣のグループへまわしながら、枚数をふやしていってもよいでしょう。

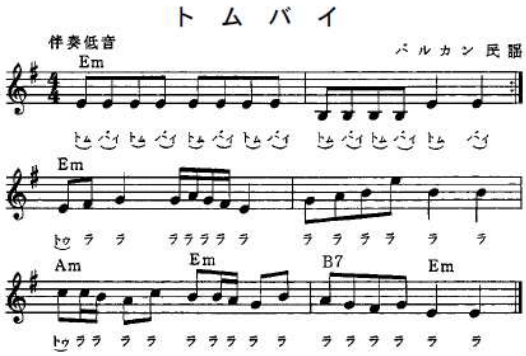
トムバイ

この歌のポイント

反復低音、歌詞なし（スキャット）　　でどこまで興奮のルツボとできるかが、まさにポイント

あそび方

終わり方にひと工夫欲しい。全員でトムバイを何度もくり返し、だんだん遠く（小さく）していくのも一興。また、グループ分けを、男女、年齢別などいろいろ工夫してみると、大人ですら夢中にさせることもできる。



ひとこと

最高音（Ｅ）は１カ所のみであるから、大胆に高く歌ってみるのがよい。たとえばＦ調、Ｇ調など、反対に低過ぎる歌い出しは失敗のモト。

ごめんなさい

人　　数　１チーム 10 人前後、４～６チーム程度
隊　　形　各チーム縦１列に並ぶ。列の先頭から 10～30 ㎝先に、他の組の関守りを１名おく。

すすめ方

① 用意ドンで、先頭の人は関所へむかって走り、関所についたら関守りとジャンケンする。
② 勝ったら仲間のほうを向き「バンザイ」で、スタートラインにもどり次の人にリレーする。
③ 負けたら仲間のほうを向き「ごめんなさい」で、決められたラインまでもどり、勝つまで何回でも往復する。
④ 全員が一番早く終了した組が勝ちとなる。

ジャンケン陣とり

概　要

ジャンケンに勝って、相手の陣地のほうへドンドン進んでいく。

遊び方

① 地面に右図のようなウズマキをかき、２組に分かれて陣に入る。
② 「ドン」の合図で、両組の１番手が敵陣に向かって走り出す。
③ 途中で出会ったらジャンケンをし、勝った子は、さらに陣地に進み、負けた組は２番手が走り出す。負けた子は、まっすぐ陣地へもどる。
④ 先に敵陣へとびこんだ組の勝ち。

まとめ

今日の日はさようなら

（レクダンス）構成・奥野正恭

レコード番号　EA－210　K－169
音　　楽　3／4 拍子　前奏５小節
隊　　形　シングル・サークル（パートナー不要、円心向き）

踊　り　方

いつまでも　絶えることなく

全員肩の高さで手をとりあい、少し進行方向向きとなり、左足からワルツ・ステップで逆進行方向に前進する。

友だちでいよう

互いに肩を組み、左・右・左・右とゆっくりゆらす。

今日の日は

全員手をつなぎ、左足からワルツ・ステップで円内に前進する（小さく前進する）。

さようなら

つないでいる手をはなし、互いに右手を振って隣の人、あるいは他のみんなに「さようなら」の挨拶をする。

またあう

手をつなぎながら左足からワルツ・ステップ２つで後退する。

日まで

左足横にステップ、右足を小さくスウィング。次に右足を右横にステップし、左足をスウィングする。

☆以上をはじめから繰り返す。

ポイント

①　ゆったりと踊ることが大切である。
②　つどいの最後などに静かに踊る曲として最適である。

「子ども会活動ハンドブック」は
「まなびのガイド」HPからダウンロードできます。

「まなびのガイド」
http://www.manabi-oita.jp/ にアクセスしてみよう！

大分市の生涯学習に関する様々な情報を提供しています。（スマートフォン等にも対応） イベント、教室・講座、指導者、教材、施設などが簡単に検索できます。

「子育て広場」など、子育てに関する内容も充実！

子ども会活動ハンドブック

大分市教育委員会 社会教育課
〒870-8504
大分市荷揚町２－３１
TEL ５３７－７０３９
FAX ５３２－８１０２
Mail　syakaikyoiku@city.oita.oita.jp
まなびのガイド http://www.manabi-oita.jp