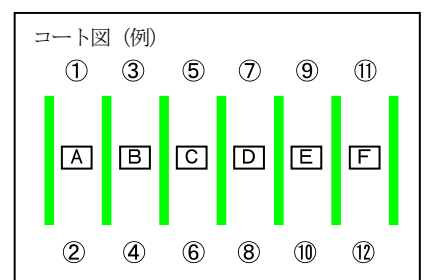




- ねらい** ジャンケンで何を出すか、グループで相談して決める活動を通じて、グループの人と仲良くなります。
- 対象** 小学生から大人まで
- 人数** 20～30人以上であれば何人でも
- 時間** 30分～1時間程度
- 場所** 体育館など
- 準備** ラインテープ、コート表示

事前準備

- コートを作っておきます。(右図参照)
ラインテープの使用をお勧めします。
- 5人程度のチームを作ります。
(チームの数は偶数になるようにします)
どのチームがどのコートからスタートするか決めます。
(右図の場合①と②チームがAコート、③と④チームがBコート・・・)



実際の活動

- ゲームのルールの説明をします。
向かい合ったチーム対抗のジャンケン大会です。
チーム全員が同じジャンケン(同じジェスチャー)を出します。
1人でも違うものを出したら、負けになります。
ジャンケンが始まる前に、何を出すかチームで話し合ってから決めます。
ジャンケンをします。
ジャンケンに勝ったチームはAコートに近いコートへ一つ移動し、
ジャンケンに負けたチームはFコートに近いコートへ一つ移動します。
Aコートでジャンケンをして勝った場合はそのままAコートに残り、
Fコートで負けた場合もそのままFコートに残ります。
- ジャンケンのジェスチャーと掛け声を決めます。

「清正ジャンケン」の場合

ジャンケン	ジェスチャー	掛け声
加藤清正	槍を突き出す	エイ!
トラ	両手で吼える口をつくる	ガオー
清正の母親	清正を抱いてあやす	よしよし

清正 > トラ > お母さん > 清正 の3すくみになります。

- 全員でジェスチャーと掛け声を数回練習してからゲームスタートです。
- 清正ジャンケンをして3～5回やったら、次のジャンケンにうつります。
「どさんこジャンケン」(クマ>シャケ>蚊>クマ)
「人間ジャンケン」(立つ・座るなどで5本指を表現)
他にも、工夫して3すくみを考えてみるのも楽しいかもしれません。

留意点

- 「あいこ」の場合は、勝負がつくまでチーム全員によるジャンケンを繰り返す方法と(時間がかかります)、チームのキャプテン同士によるジャンケン等で勝敗を決める方法があります。

