タグのつけ方

第１時

○　タグベルトをこしのまわりにつける。

　　（きつすぎたりずれおちたりしないようにする。）

＊　あまったタグベルトは、ズボンの中に入れておくようにしよう。

○　タグは、**体のよこ**につける。

○　ゲーム中は、タグを手でおさえたり、かくしたりしないようにしよう。

ここまでにげたらかち！！

6.5ｍ

第１時

ジャンケンタグとり鬼①　（１対１）

かったらにげる

①　まん中の点線でジャンケンをし、かったらにげて、まけたらおいかける。かった人のタグをとりにいく。

まけたらおいかける

　（かったら追いかけて、まけたらにげるでもよい）←きそくの工夫

6.5ｍ

第１時

ジャンケンタグとり鬼②　（１対１）

かったらにげる

①　まん中の点線でジャンケンをし、かったらにげて、まけたらおいかける。かった人のタグをとりにいく。

ここまでにげたらかち！！

まけたらおいかける

　（かったら追いかけて、まけたらにげるでもよい）←きそくの工夫

　　ただし、図のように、かった人は、まけた人の前をぬけるようにする。

しっぽとり鬼

第１～６時

時

決められたコートの中で、相手チームのタグをうばいあう。

はじめのきそく

　①　２本のタグをとられた人は、コートの外にでる。

　②　コートの外に出た人は、まけとする。

　③　３０びょう間で行う。

　④　おわったら、チームでとったタグのかずをかぞえて、多いチームがかち。

タグをかえす場所（白チーム）

タグを２本とられた人は、ならぶ。

コートの外は

まけ！

タグを２本とられた人は、ならぶ。

タグをかえす場所（黒チーム）

お宝ゲット！！（宝とり鬼）

第２～６時

時

はじめのきそく

　①　こうげき（４人）、鬼（３人）で行う。

　②　こうげきは、鬼にタグをとられないようにしながら、宝を取りにいく。

③　お宝（ボール）は、１回につき１個ずつ持ち帰ることができ、宝おき場においてから、スタートゾーンにいる人にタッチして交代する。

④　こうげきの人で、タグをとられたり、コートの外に出てしまったりした時は、スタートゾーンにいる人にタッチして交代する。（タグをとられた場合は、タグをつけてからスタートする）

　⑤　鬼は、鬼ゾーンの中でしか動けない。（鬼ゾーンの中でタグをとる）

　⑥　鬼は、タグを１つとるたびに、タグを置く場所に返し、鬼ゾーンにもどる。

　⑦　２分間でこうげきと鬼を交代する。

⑧　より多くの宝を持ち帰ったチームが勝ち。

スタート

ゾーン

タグを置く場所

タグをとられたらスタートへ



鬼ゾーン

お宝（ボール）

コートの外に出たらスタートへ

タグを置く場所

見る人（こうげき）

お宝置き場

見る人（鬼）

コート図

９．５ｍ



９ｍ

おにゾーン

お宝ゲット！！（宝とり鬼）



きそくの工夫例

◎　人数を変える

　例：こうげき４人　鬼４人（または２人）

◎　こうげきの時間を増やす（減らす）

　例　３分→４分

◎　鬼ゾーンの数を変える。

　例：１つから２つにする。

◎　鬼ゾーンの中に、安全地帯（鬼が入ることができない）をつくる。

スーパーお宝ゲット！！（宝とり鬼）

第５～６時

時



きそく

　①　こうげき（４人）、鬼（５人）で行う。

　②　こうげきは、鬼にタグをとられないようにしながら、宝を取りにいく。

③　お宝（ボール）は、１回につき１個ずつ持ち帰ることができ、宝おき場におき、次の人にタッチして交代する。

④　こうげきの人で、タグを１本とられたり、コートの外に出てしまったりした時は、スタートまでもどり、次の人にタッチして交代する。（タグをとられたら、タグをつけてからスタートする）

　⑥　鬼は、鬼ゾーンの中でしか動けない。（鬼ゾーンの中でタグをとる）

⑦ 鬼ゾーンを２つにする。（１つの鬼ゾーンには、３人と２人が入る。）

　⑧　鬼は、タグを１つとるたびに、タグを置く場所に返し、鬼ゾーンにもどる。

　⑨　２分間でこうげきと鬼を交代し、より多くの宝を持ち帰ったチームが勝ち。

【図】

スタート

ゾーン

タグを置く場所

タグをとられたらスタートへ

タグをとられたらスタートへ



鬼ゾーン１

３人

お宝（ボール）

鬼ゾーン２

２人

こうたい場所

コートの外に出たらスタートへ

タグを置く場所

お宝置き場

４．５ｍ

３ｍ



９ｍ

９ｍ

おにゾーン１

おにゾーン２

お宝運びゲーム！！（ボール運び鬼）

配当外

時

はじめのきそく

　①　こうげき（４人）、鬼（３人）で行う。

　②　こうげきのかけ声「いくぞ！！オー」の合図でゲームスタート。

　③　こうげきは、１人１こずつ、宝（ボール）をもち、鬼にタグをとられないようにしながら、ゴールゾーンまで宝を運ぶ。

④　こうげきは、タグを１本とられたら、プレーがおわる。

⑤　こうげきは、コートの外に出たら、プレーがおわる。

　⑥　鬼は、鬼ゾーンの中でしか動けない。（鬼ゾーンの中でタグをとる）

　⑦　ゴールゾーンに着いた時の点数

　　・　タグをとられずにゴールした・・・１点

　　・　タグをとられてゴールした　・・・０点

　⑧　３回ずつ、こうげきと鬼を行い、より多くの点数をとったチームが勝ち。

タグをとられたら０点

スタート

ゾーン

ゴールゾーン



コートの外に出たら０点



鬼ゾーン



待つ場所







コート図

９．５ｍ

９ｍ

おにゾーン

お宝運びゲーム！！（ボール運び鬼）



きそくの工夫例

◎　人数（鬼をへらし、こうげきが多くなるようにする）

　例：こうげき４人　鬼３人

◎　こうげきの回数を増やす

　例　３回→４回

◎　鬼ゾーンの数を変える。

　例：１つから２つにする。

◎　鬼ゾーンの中に、安全地帯（鬼が入ることができない）をつくる。

◎　ボール（宝）をもつ人数を減らす

例：４人から１人にする。

スーパーお宝運びゲーム①！！（ボール運び鬼）

配当外

時



きそく

　①　こうげき（４人）、鬼（５人）で行う。

　②　こうげきのかけ声「いくぞ！！オー」の合図でゲームスタート。

　③　こうげきは、１人１こずつ、宝（ボール）をもち、鬼にタグをとられないようにしながら、ゴールゾーンまで宝を運ぶ。

④　こうげきは、タグを２本とられたら、プレーがおわる。

⑤　こうげきは、コートの外に出たら、プレーがおわる。

　⑥　鬼は、鬼ゾーンの中でしか動けない。（鬼ゾーンの中でタグをとる）

　⑦　鬼ゾーンを２つにする。

　⑧　ゴールゾーンに着いた時の点数

　　・　タグを２本のこしてゴールした・・・３点

　　・　タグを１本のこしてゴールした・・・１点

　　・　タグをすべてとられてゴールした・・・０点

　⑧　３回ずつ、こうげきと鬼を行い、より多くの点数をとったチームが勝ち。

【図】

スタート

ゾーン

タグをすべてとられたら０点

ゴールゾーン



鬼ゾーン１

３人



鬼ゾーン２

２人



待つ場所



コートの外に出たら０点





スーパーお宝運びゲーム②！！（ボール運び鬼）

配当外

時



きそく

　①　こうげき（３人）、鬼（２人）で行う。

　②　こうげきのかけ声「いくぞ！！オー」の合図でゲームスタート。

　③　こうげきは、１チームに１こずつ、宝（ボール）をもち、鬼にタグをとられないようにしながら、ゴールゾーンまで宝を運ぶ。

④　こうげきは、タグを２本とられたら、プレーがおわる。

⑤　こうげきは、コートの外に出たら、プレーがおわる。

　⑥　鬼は、鬼ゾーンの中でしか動けない。（鬼ゾーンの中でタグをとる）

　⑦　ゴールゾーンに着いた時の点数

　　・　ボールをもっている人がタグをのこしてゴールした・・・３点

　　・　ボールをもっていない人がタグをのこしてゴールした・・・１点

　　・　タグをとられてゴールした・・・０点

　⑧　４回ずつ、こうげきと鬼を行い、より多くの点数をとったチームが勝ち。

【図】

スタート

ゾーン

ゴールゾーン

タグをとられたら０点

鬼ゾーン



待つ場所



コートの外に出たら０点

