

昔遊びリンピック

昔遊びの道具を使用した8種類のゲーム。ゲームをとおして、昔遊びの道具に親しむことができる。場合によっては10種目にすることも可能。

対象				時期				時間				
どなたでも				通年				1.5時間～2時間				
期待される活動の効果												
思 考 力	判 断 力	表 現 力	能 力 シ ョ ン カ ン	コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン	体 力	生 命 の 尊 重	感 動 す る 心	知 識 ・ 技 能	協 調 性	主 体 性	問 題 解 決 力	課 題 発 見 力
○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○
準備物												
〔自然の家が準備できるもの〕						〔団体・利用者が準備するもの〕						
<input type="checkbox"/> ピブス <input type="checkbox"/> 記録用紙・鉛筆・バインダー <input type="checkbox"/> 各遊びに必要なもの						<input type="checkbox"/> グループ分け <input type="checkbox"/> 飲料 <input type="checkbox"/> 指導者名						

【活動の流れ】

- 1 グループごとに記録用紙の配布
- 2 各種目におけるルール説明（別紙参照）
- 3 注意事項
- 4 ゲームスタート（各種目、記録と配点まできちんと記入する）
※練習時間を設け、昔遊びの道具に親しむことができるようにする。
- 5 集計・結果発表
- 6 終了・後片付け

【活動の留意点】

- ルールをしっかり聞き、グループで行動する
- 必要におうじて水分補給をする
- 周りに注意して競技を行う
- 練習時間を多く設け、より昔遊びの道具に親しむことができるようにする。





1 お手玉キャッチ(お手玉 5 コ)

5 つのお手玉を一斉に上に
放り投げ、いくつキャッチで
できるか？



2 めんこひっくりかえし

通常のもんこ方法で、何枚
裏返すことができるか？



3 コマ長回しレース

1 人 1 つのコマを回し、ど
れだけ長く回せるか？



4 だるまおとしタイムボンバー

通常のだるまおとしの方法
でいくつ抜くことができるか？



5 はねつきの入れ

指定の位置からはねをつき、
点数付きの桶にいれる。



6 連続かみふうせんタッチ

班のメンバーで順番の決
め、その順番で紙風船を打ち上



7 けん玉の王道

玉を皿に何回乗せることが
できるか。



8 連続はねつき

一人で、はねを落とさずに連
続で何回つくことができるか

※番外編



※9 おはじきギリギリはじき

おはじきをはじき、できるだけ高
い点数の所で止められるか？



※10 ときどきビー玉スルー

所定の位置からビー玉を転がし、
できるだけ高い点数ゾーンを通す。