

<紹介>

フェアリテイル・ゲームス

—FAIRY TALE GAMES—

琴 か ず え

——童話ゲーム——

◎ 牛とオオカミと犬（鬼ゲーム）

△お 話▽

「オオカミのうた」——イソップ童話——  
よく晴れたまきばです。そこで、親子の牛が、ノンビリと草をたべていました。そんなところに、いきなりオオカミたちがやってきました。牛は逃げるひまもありません。こうなったら、なんとかして仲よしの犬をよぶよりほかありません。そこで、す

っかりあきらめたふりをして、「オオカミさん、こうなってはどうも仕方ありません。その代り、わたしの最後のおねがいをきいてください」と、いいました。「なんだね、そのねがいは？」「ほかでもありませんが、わたしは歌が大好きです。それで、オオカミさん、わたしが死ぬ前に、ひとつ、あなたのいい声で、歌をうたっていただけませんか」「なんだ、そんなことか。よし、うたってやろう。さいごのはなむけだ、うまくうたってやるぞ！」オオカミたちは、すっかりいい気もちになって、大声でうたいはじめました。すると、その声をききつけた犬が、大急ぎで走ってきました。そんなわけで、かしこい牛は、おかげでオオカミに、たべられずにすみました。

△準 備▽

——犬に追っかけられて、ゆだんをしたわるいオオカミたちは、いのちからがら逃げまわっております。

地面に、適宜の大円を一個、えがき、それをまきばといたします。二人の牛の親子

三人の犬、他はオオカミとなって、図のよう位置します。（基本図参照）

△方 法▽

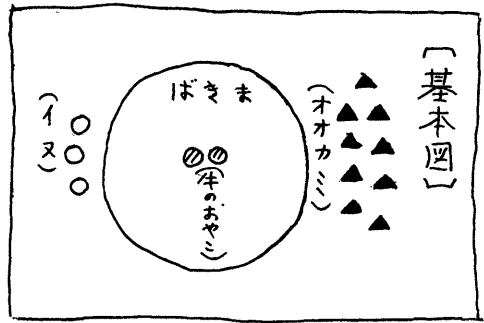
(1)牛の親子を装う二人は、連手して円内を散歩します。頭合をみて合図があったら、オオカミのプレイヤーたちが、円内になだれこみます（①図参照）

(2)牛の親子は、中央にしゃがみ、オオカミたちは、円輪をつくって、何か歌を合唱しながら、その囲りをグルグルリズム行進をします。（②図参照）

(3)オオカミたちの合唱リズム行進中、とつぜん呼笛をならします。すると、他方で待機していた三人（犬）は、円内に入って、オオカミを追いかけます。オオカミは円内を逃げまわります。そして、つかまえられた順番に円外の所定の位置に、坐ります。（③図参照）

このようにして、オオカミが全部、つかまえられたら、ゲームは終わりますが、次のゲームは、最初につかまえられた三人は犬、最後に残った二人は牛の親子になっ

〔基本図〕



て、再び、くりかえして行なうわけであり  
ます。

△指導上の注意▽

(1) 童話に因み、ゲームの進行を物語式に  
よく工夫して指導いたしましょう。

(2) ゲームコートの大小、形態及び、人数  
の割りふりなどは、その時の状態によって  
適宜、定めてください。  
(駒沢大学)

