

# 戶外遊び二ツ三ツ

附屬幼稚園 古澤 静子

うすら冷たい風と共に、爽やかな空気を肌を感じ、濕潤な大氣を深く肺の中で味はふ時節になつて参りました。

お山の中で頭をもち上げた、きのこが、ぐいさ伸び、固い稊糞の中で美味しい栗の實が、かつちりき、かたまつた様に、子供達の身心は、澄み渡つた高い空に向つて躍動して居ります。

秋の陽光を浴びながら出来るお遊びを、二ツ三ツ並べてみました。

## 買物遊び

準備

- 地上に間隔をおいて、子供達全部を收容し得る圓を四ツ五ツ描く。
- 各圓は、例へば呉服屋、玩具店、食料品店、その他の如く明瞭に區別しておく。

## 遊び方

はじめは、全部圓外に居る。先生が先に作つたお店で賣つてゐる商品の名を呼ぶ

き、子供達は直ちにそれを賣つてゐる店に走つて行つてその商品を買ふのである。次には其の店から呼ばれた物のある店に走つてゆく。

若し間違つて他の店に走つた者はアウトになる。又若し先生が子供達が居る店で求め得る品物を呼んだ時、圓外にかけ出してもアウトにする。

全體一緒に行ふか、或は二組に分けて、成功した數の多い組を勝たしてもよい。

## 圓形ひきくら

準備

- 全體を約八人一組のグループに分ける。
- 各組は各々連乎して圓形を作り、その中に三重の圓を書く。

○各人には一、二、三、四、五の番號を付け、中の圓は、外圓、中圓、圓心とする。

## 遊び方

これは、一組の中の或る一人を、他の四人で、圓心に

引張り込む遊びである。

先ず先生が、一、二、三、四、五番の中、何れかの番號を呼ぶと、圓形で連乎したまゝ、他の四人が、呼ばれた者を圓心、即ち最も中の圓に引き入れるのである。一くぎりをつける爲、先生は一、二分で笛を吹く。

若し、引込まれる者が、片足か兩足で圓心に入れば、その者は零點で、引つ張つた四人の者の勝となり、圓心外に居れば、その者の勝となる。

全部の者が出来る様、何回も繰返して行ふ。

この競争は、單に一組の中で強い者を發見するのみならず、各圓より、引き込まれなかつた強い者を選び出して新しいグループを作り、順々に行つて、全體で一番強い者を選び出すまで、續けるこゝが出来ぬ。

### 廻り鬼

準備

○全體を四人乃至六人のグループに分ける。

○各グループの各人は、一、二、三、四、五、六の番號を、かりにつける。

○各々自分の前の番號の者を覚え、四又は六番の者は、一番の者に注意する。

遊び方

最初の笛の合圖で各々適當に散る。

第二の笛で、銘々が追手になり、自分のグループの、

自分の前の番號の者を、追ひかけて擱へるのである。(最後の番號の者は、一番の者を擱へる)。

一度擱へたら一點とし、直ちにその手を離して、時間中、何回も追ひつ、追はれつ、續行することにする。

時間は、一、二分とし、再び笛で合圖する。得點は一回擱へる毎に一點とし、銘々自分の得點を覚えておかねばならぬ。はじめは各グループが、大體追かける場所を定めて行つた方が容易であるが、後には、全體のグループが入り交つて行へば、複雑で面白い。又一組つつ行へば、一層容易であらう。

### 片脚相撲

準備

二組に分ち、中間に直徑一・五米位の圓を描く。  
遊び方

二組の者が、圓の兩方から出て、片足を片手で持つて一本脚で立ち、相手を押し又は引き、片手で持つてる脚を手から離し、又は圓外に出すこゝを目的として勝負を決する。勝者の數の多い方を勝とするか、又は三人抜き優退とし、優退者の多い方を勝とする。着物を引張るこゝ、顔に手を觸れぬ様にする。片脚を持つ手は、左右何れでもよいが、なるべく兩者同じ方の手