

1 1 こおり鬼

I 競技の特性

鬼に捕まらないように逃げるという単純明快なゲームであり、ルールが容易である。かつ運動量が確保できる。

こおり鬼は、「鬼に捕まらないように逃げる。捕まった場合には、その場で動くことができなくなり、仲間の助け(タッチする)によって再び、動くことができる」というゲームであり、次のような特性がある。

①運動量が多く、心肺機能の向上や筋持久力の強化が期待できる。

②周辺視能力(※)を養うことができる。

③仲間を助けるという行為により、協力する態度や協調性が養える。

④車椅子を介助者に操作してもらう児童生徒にとっては、逃げるときに回転や遠心力、スピード感などを体験することができる。

※) 周辺視能力…見つめているものの周辺を意識する能力、視野の周辺で起こっていることをとらえる能力



II 施設・用具

1.施設

屋内外を問わずに行えるが、車椅子を使用する者がいる場合には、地面やフロアがフラットな状態であることが望ましい。

2.用具

(1)タッチ棒(図1)

車椅子でのゲームのため、車椅子の接触によるけがの防止のために鬼が捕まえる際に使用するもの。鬼になる者の実態に合わせて準備をする。図1上は上部が発泡スチロール製のもの、図1下はスポンジ製のもの。タッチ棒を握ることが難しい場合には、安全に十分留意して、手でタッチしたり、車椅子で触れて捕まえてもかまわない。

(2)得点表(図2)

鬼の捕まえた回数やプレーヤーの捕まった回数、あるいは仲間を助けた回数を表示するためのもの。



図1 タッチ棒

氏名／回	①	②	③	④		総 合
児童A	6 / 5	/	/			
児童B	24	/	/	/		
児童C	5 / 0		/	/		
児童D	4 / 1	/		/		
児童E	9 / 2	/	/	/		

表2 得点表

※表の見方 6 / 5…「捕まった回数／助けた回数」
24…「鬼をして、捕まえた回数」

III 競技の方法

1.人数（チームの編成等）

鬼とプレーヤー(逃げる者)の役割が果たせる人数ならば何人でもかまわないが、ゲーム場の広さを考慮することが必要。体育館の場合には10～20人前後が適当であろう。

2.ゲームの進め方

- (1) 鬼を選出する。鬼の人数は1～2名で行う。鬼はタッチ棒を持ち、センターサークル(なければゲーム場の中央)に位置する。
- (2) プレーヤーは、各々自由な場所に位置し、審判の合図でゲームが開始される。
- (3) 鬼は合図とともに、プレーヤーを追いかけタッチ棒でタッチし捕まえる。捕まえられたプレーヤーはその場で立ち止まり、他のプレーヤーに助けをもらうまで動くことはできない。制限時間内の鬼が捕まえた回数、プレーヤーが捕まった回数と助けた回数を競うものである。または制限時間内にプレーヤーが捕まり、動けない状態になった時点で制限時間を待たずにゲームは終了する。

3.得点および勝敗の決定

制限時間(3分)内での以下の回数を得点とし、数ゲーム終了後の総得点で各項目の優勝者を決定する(図2)。

- (1) 鬼が捕まえた回数
- (2) プレーヤーが鬼に捕まった回数
- (3) 捕まったプレーヤーを助けた回数

IV その他

1.ゲーム実施にあたっての配慮事項

ゲームを行う場合、次の点について十分に配慮する必要がある。

- (1) 介助者は、転倒やプレーヤーが恐怖心を持ってしまわないようにする。
- (2) 自力での活動が可能なプレーヤーに対しても、必要によって介添えをし、転倒や衝突の防止に努める。
- (3) 病弱の児童生徒が走る活動を行う際は、実態に応じて活動量に配慮する。