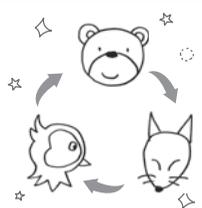


パート2では、キングオブ鬼ごっこ「くまがり」を紹介します。

「くまがり」は、子どもだけでなく大人も「ハマる」鬼ごっこです。日本カウンセリング学会のグループカウンセリング研修会で行われる象徴的なワークの1つでもあります。

みなさんにぜひ知ってほしい鬼ごっこの1つなのですが、ルールが少々複雑です。校種を問わず、どの学年からでも始められるように、徐々に本格化していく方法で紹介します。



## 鬼ごっこ「くまがり」入門編

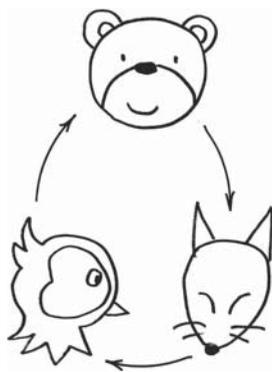
# 3色氷鬼で 3すくみの関係に慣れる

まずは、【鬼ごっこ15】3色氷鬼で集団が3すくみの関係に慣れることが大切です。

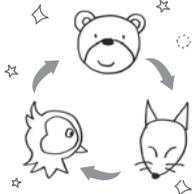
3すくみの関係の鬼ごっこは、「アリ・ゾウ・チンパンジー」「水雷艦長」などと呼ばれて伝わっている地域もあります。

「くまがり」は「くま・きつね・きじ」の3すくみ鬼ごっことして伝わってきた長野の伝承遊びです。その鬼ごっこを、地元の学校教育相談を学ぶ先生方が中心となり、学級の仲間づくりのツールとして実践されるようになりました。

くまがきつねを捕まえる、きつねがきじを捕まえる、きじがくまを捕まえる、という役割です。3色氷鬼で、慣れてきたら3つの役割を「くま・きつね・きじ」の呼び方で進めてみてください。そうすること



で、「くまがり」への伏線になります。3色氷鬼は、「くまがり」の入門編にあたります。



## 鬼ごっこ「くまがり」初級編

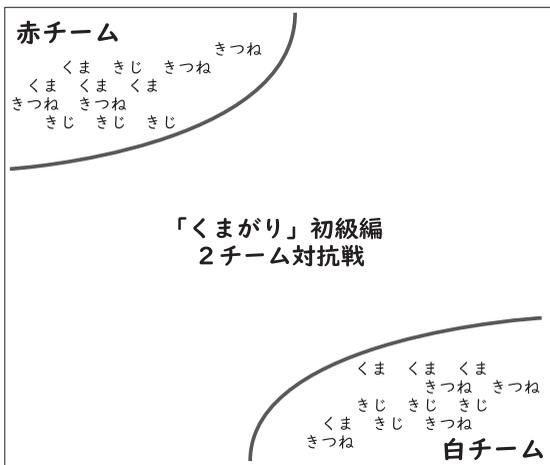
# 3すくみで 2チーム対抗戦

「くまがり」の初級編は、2チーム対抗戦です。

- ①同人数になるように2チームに分けます（例えば、赤帽子チームと白帽子チーム。ハンカチやバンダナを首や手首に巻いてチーム分けしてもOKです）。
- ②両チームとも、メンバーの3分の1の数で、くま役・きつね役・きじ役の三つの役割を割り振ります（割り切れない場合の1～2人の差はOKです）。

\*役割の違いは、色違いのビブス等を着て、一目でわかるようにします。くまは黒、きつねは黄色、きじは青などとするといいでしょう。

- ③それぞれの陣地を決めてスタートします。双方、くまは相手チームのきつね



を、きつねは相手チームのきじを、きじは相手チームのくまを捕まえます。

\*捕まえたり、捕まったりしたら、その場で帽子を脱ぎます。

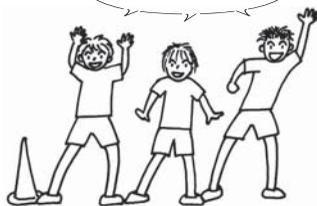
- ④捕まえた人は相手を自分の陣地に連れて行き、(カラーコーンなどに) つなぎます。その後、再び帽子を被って鬼ごっこに参加します。
- ⑤捕まった人は相手の陣地に連れて行かれてつながれ、同じチームの仲間の助けを待ちます。
- ⑥くま・きつね・きじに関係なく、つながれている同じチームの仲間にタッチすれば、全員を解放することができます。
- ⑦解放した人とされた人は、それぞれいったん自分の陣地に戻った後、帽子を被って鬼ごっこに復帰できます。
- ⑧終了の合図で、つながれている人数の多いほうが負けとなります。

捕まえたら、相手を自分の陣地に連れて行きましょう。



つかまえたよ

たすけて～



捕まった人は、1列につながれて、仲間の助けを待ちます。

ありがとう!



タッチ

A・B・Cの役割にかかわらず、自分のチームの捕まった人を助けることができます。

## 「帽子を脱ぐルール」の徹底

「帽子を脱ぐルール」を徹底することで、場面ごとの複雑なルールを決めなくて済みます！

☆必ず自分の帽子を脱ぐのは…

- ・捕まえた人を自分の陣地に連れて行くとき
- ・捕まって相手の陣地に連れて行かれるとき
- ・捕まって、つながれているとき
- ・仲間に助けられて、自分の陣地に戻る時
- ・仲間を助けて、自分の陣地に戻る時

☆帽子を被っていないのは「今はタイムだよ」の証です。帽子を被っていないときは捕まえることができません。

## チームメイトとの協力・連携が「くまがり」の魅力

鬼ごっこでは、駆け足が速い人は1人で活動しがちです。でも、この鬼ごっこの魅力は、駆け足が遅くても積極的に参加し、チームに貢献できることです。それは、チームメイト3人の協力によって可能になります。

例えば、駆け足に自信がなくて、鬼ごっこ遊びはいつも消極的な赤チームのA君。同じように感じているチームメイトのB君とC君とトリオを組みました。

A君がくまの場合、捕まってしまうのは白チームのきじの人です。もし白チームのきじの誰かがA君を捕まえようと向かってきたら、きつねのB君がガードしてあげればよいのです。これは、3人みんな同じです。3人で一緒にいれば、絶対に捕まることがなくな