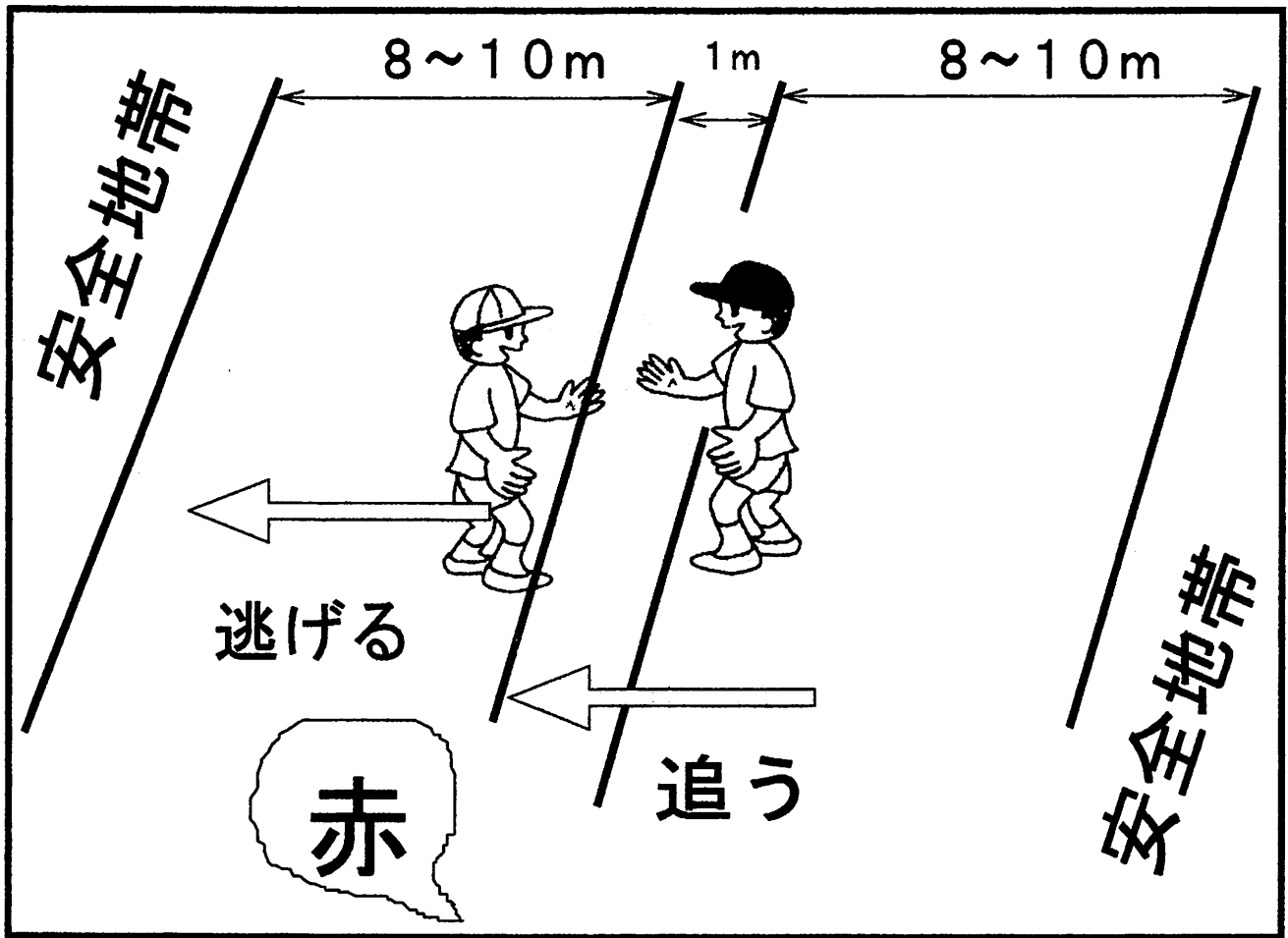


## B2-シロとアカ追いかけ鬼



### <やり方>

- 2人組なり、それぞれのスタートラインで向かいあい、一方をアカ、もう一方をシロと決めます
- 先生が、「赤」か「白」かを大きな声でいいます
- 先生のいった色が鬼となり、相手を追いかけます
- いわれなかった色は、自分の安全地帯に逃げ込みます
- 鬼は、相手が安全地帯に逃げ込むまでにタッチすれば勝ち。逃げ込めば、もう一方の色の勝ちです

## B2-シロとアカ追いかけ鬼

- ・聞いて→「追う、逃げる」の判断→走るの3段階の運動
- ・瞬発力も養え、くり返せばかなり反応が早くなる
- ・色々な距離で試しながら行うのがよい

### <留意点>

- ・聞く→「追う、逃げる」の判断→走る、のトレーニングなので、教師の声で素早く走る方向を判断するよう、指導する
- ・図のようにスタートライン（2mほどの間隔で）2本と、それぞれの後方8～10m程度の距離をおいた安全地帯のラインをとる
- ・安全地帯までの距離を、色々変えてもよい
- ・スタートラインの間隔を広くすると、逃げやすくなるし、狭くすると追う方が有利になるので、子どもの実態にあわせて変えていくとよい
- ・逃げる方は、まっすぐ逃げるようにする
- ・はじめは向かいあっても、慣れてくると横向きになり、声にあわせて左右への素早い一歩目の動き出しの練習になるようにする
- ・タッチは、軽くするようにし、押し倒したりすることがないようにする
- ・教師の声を正確に聞いて動き出すよう指示し、互いが追いかけようとしてぶつからないようにする