

会場の届出

学 校 施 設 使 用 願

平成 年 月 日

大阪市立●●小学校 施設管理者 様

●●●●会長

大阪市立●●小学校を次のとおり使用したいので使用承認をお願いします。
なお虚偽の願出又は使用許可条件に違反した場合はいつ使用許可を取り消されても
異議ありません。

記

- 1 使用学校名 大阪市立●●小学校 使用箇所：運動場・講堂・相談室
- 2 使用日時 平成●●年●●月●●日
自 ●●時●●分 至 ●●時●●分
- 3 使用目的（具体的に説明を要す）
「●●●●●●●●」を開催するため。
- 4 会衆の種類及び見込人員 一般●●●人 スタッフ●●人
- 5 会費及び入場料等の徴収 徴収なし
- 6 火気のと締方法 火気使用なし
- 7 会場の後始末方法 現状復帰
- 8 学校設備使用中設備器具の毀損又は滅失したときは之を原形に復し又はその
損害を賠償いたします。

【市立小学校のグラウンドを借りる場合】

いろんな外遊びメニュー

鬼ごっこ

【遊び方】

1 バナナ鬼

メンバーの中から鬼を決め、それ以外のメンバーは鬼から逃げる。鬼にタッチされた人はその場でバナナのポーズになり動くことができなくなる。(バナナのポーズ：両手を上へ伸ばし、頭の上のほうで両掌をあわせる)。逃げていないメンバーがバナナになっている人を助けるとバナナになっていた人は、再び復活し逃げるができる。助ける方法とは、上に上げている腕をバナナの皮をむくように、両方下へ下ろしてもらうことである。鬼は、全員をバナナにしたら勝ちとなる。

※この鬼ごっこは、鬼が交代していかないなので、時間を決め行うことが望ましい。また鬼の人数は、鬼：逃げる人=1：5 くらいの割合が目安です。

2 増え鬼

まずメンバーでじゃんけんをし、鬼を 1 人きめる。鬼が 10 数える間に、他のメンバーは逃げる。鬼は 10 数え終わったら、他のメンバーを追いかけ鬼にタッチされた子は鬼になる(普通の鬼ごっこと違って鬼は交代せずに増えていく)。メンバー全員がタッチされ鬼になれば終了。

3 ケイドロ

まず、「牢屋」となる場所を決める(泥棒がつかまる場所)。メンバーを 2 つに分け、一方が警察、もう一方が泥棒とチームを決める。チームが決まったら警察は 30 秒数え、その間に泥棒は隠れる(泥棒の行ける範囲はあらかじめ決めておく)。警察は 30 秒数え終わったら泥棒探しを始める。警察は泥棒を見つけタッチすることができたら、「牢屋」へ連れて行き捕まえられるため、泥棒は「牢屋」から離れてはいけない。しかし仲間の泥棒が警察のスキを見計らって、「牢屋」に囚われている仲間にタッチしたら、その仲間は「牢屋」から脱出することができる。泥棒を全員捕まえたら終了。

4 氷鬼

メンバーの中から鬼を決め、それ以外のメンバーは鬼から逃げる。鬼にタッチされた人はその場で氷になり固まってしまい動くことができなくなる。逃げていないメンバーが氷になっている人をタッチすると氷は解け氷になっていた人は、再び復活し逃げるができる。鬼は、全員を氷にしたら勝ちとなる。

※この鬼ごっこは、鬼が交代していかないなので、時間を決め行うことが望ましい。また、こどもたちの様子を見て、凍った子の復活のさせ方をタッチだけでなく、凍った人の周りを 3 周回る・凍った人の股の間をくぐる等工夫すると、さらに楽しむ事が出来る。

【遊びのねらい】

- 思いきり体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。
- 大人数で活動する中で、色々な人と積極的に関わるとともに、異年齢児の中で自分の意見を伝えることの楽しさや大切さを感じることができるようにする。

【遊びの効果】

- 集団活動の楽しさを知ることができる。
- 遊びの中での、ルールの大切さに気付くことができる。
- チームの中での達成感を味わうことができる。また、チームの中でお互いに助け合うことの喜びや大切さを感じることができる。
- 相談したり、作戦を考えたりすることで異年齢、大人数の中で自分の意見を伝えることの楽しさや大切さを感じることができる。
- 思い切り体を動かし、走りまわる楽しさを味わうことができる。

