

はじいて遊ぶ

ゆびさきの力加減で、なんでもおもちゃに変身

牛乳瓶のふたからペットボトルのキャップまで。身近にあるものならどんなものでもおもちゃにして、はじきとばします。



♪いろいろな伝承あそび♪

53 おはじき

- ①各自5個くらいずつ「おはじき(ガラス玉をつぶした平べったい玩具)」を出し合って、それらをテーブルや机の上に散らばす。
- ②近くにある「おはじき」を1つ選び、指先ではじいてとばし、他の「おはじき」に当てる。この時、まわりの「おはじき」に触れてしまったらアウト。
- ③うまく命中したら、その当たった「おはじき」をもらうことができる。
- ④これを交互に繰り返していき、当てる「おはじき」がなくなるまで続ける。
- ⑤最後に「おはじき」の数を数えて、一番多く取った人が勝ち。
*奈良時代からやっているあそび(石を使用)と言われている。
*いろいろな色が入ったきれいなおはじきもあり、宝物として集めたりもしていた。

54 消しゴム落とし

自分の消しゴムを交互に指ではじいて、相手の消しゴムを戦場(机など)から落としたら勝ち。のりやテープを巻いて補強したり、装備品として定規・分度器・厚紙などを装備したりしている者もいた。
【検索：けしピン、ゴムピン】

55 輪ゴム鉄砲

割りばし数本を切り、輪ゴムで縛って鉄砲をつくり、輪ゴムをはじいてとばすあそび。的あて対決や距離を競うことなどができる。

【検索：ゴム銃、連射ゴム銃】

56 めんこ

- ①台の上もしくは地面に線をかき、フィールドとする。
- ②そこへあらかじめ何枚かめんこを並べる。
- ③手持ちのめんこを交互に投げてゆき、〈裏返す〉〈下に滑り込ませる〉〈場から落とす〉のいずれかを成功させると、そのめんこを自分のものにすることができる。
- ④成功したらそのまま同じカードで投げ続けるが、失敗したらフィールドに置いたままにする。次の番がまわってきたら、フィールドにある自分のカードを使い、相手を取られたら新しい手持ちのめんこを使って勝負する。
- ⑤最後に、めんこを多く取った方が勝ち。

*コツ：ただ力強く投げるのではなく、コントロールと角度が重要。はじめは斜めに滑り込ませるように投げて、場外へとはじきだすのが簡単。

【検索：めんち、ばんす、ばっちゃん、泥めんこ、鉛めんこ】

57 羽根つき

日本の正月に行われてきた伝統的な遊戯のひとつ。本来はムクロジという樹木の種子に羽を付けたものを羽子板で打つ。打ちそこなった場合には、顔に墨を付けることもある。

【検索：羽子歌、追羽根、揚羽根】

58 牛乳瓶のフタとばし

牛乳瓶のフタを親指と人差し指でつまみ、ギュと押しつぶしてフタをとばす。スタート地点から着地点までの距離を競う。

59 ペットボトルキャップとばし（現代版）

<とばし方>

- ・中指と親指を使って、キャップを回転させるようにして投げる。
- ・胸のあたりから前に押し出すようにして投げる。

<遊び方>

- ①キャッチボールのように投げて、キャッチする。
- ②野球のように、ピッチャーが投げて、バッターがキャップを打つ。
- ③フライングディスクのように、目標に当てるまでの回数を競う。
- ④バスケットのように、キャップをパスし合い、ゴールに運ぶ など

【検索：キャップ投げ、キャップ変化球】



鉛筆合戦

紙と鉛筆だけで遊べる！オリジナルルール作りも可能！

鉛筆をはじめて敵の陣地に入り、お城などを倒すあそび。紙と鉛筆だけがあればいいので、学校や塾の休み時間や放課後にできるあそびです。低学年から高学年まで、さまざまなルールやアイテムで遊べます。



<必要なもの>

紙 鉛筆（ペンでも可）

60 鉛筆合戦



①紙の上下（対角）にお互いの陣地（お城と戦車）をかく。



②鉛筆の先を戦車に立て、鉛筆の尻に人差し指を当て、敵の陣地に向けてはじく。



③鉛筆の軌跡が残っているとこに鉛筆で点をかく。（細く薄いところまでOK）



④点を打ったところに鉛筆を立て、②③を繰り返す。
*交互に順番で1回ずつ、もしくは毎回ジャンケンで勝った方がやる。



⑤敵の鉛筆の点（戦車）を交差できたら、敵機爆撃となる（自分の戦車は生きている）。



⑥先に相手の陣地に侵入し、お城を倒した（鉛筆の軌跡がぶつかった）方が勝ち。

まだまだ、いろいろある鉛筆あそび！

61 陸・海・空合戦

- ①お互いの陣地がつながるように陸と海をかき、戦車・飛行機・船を、決めた数だけかいて配置する。
- ②戦車は陸地のみ、船は海のみ、飛行機はどちらでも移動可。
- ③鉛筆合戦の要領で、軌跡の終点に点を打ち（待機地点）、そこから次に進む。
- ④待機地点が移動不可のエリアだった場合、自爆となる。
- ⑤移動可能な範囲内で、自分の鉛筆の軌跡が敵機の待機地点と交差した場合、敵機爆撃となる。
- ⑥敵を撃退したら勝ち。途中で、自分の部隊が全滅した場合は負け。

62 狩人に挑戦

- ①紙にいろいろな動物を小さくかき、動物に合わせて10～100点を決める。
- ②スタートラインを決めて、そこから鉛筆をはじいて、その軌道が動物にぶつかったらその点数が入る（一度倒した動物には当てることができない）。
- ③すべての動物を倒す。もしくは、決まった回数だけやり、合計点の高い人が勝ち。途中で消しゴムなどの障害物を置くと面白い。

63 はじき似顔絵

- ①お互いの顔を見ながら、紙の上で鉛筆（ペンの方が濃くていい）をはじき、その軌跡だけで似顔絵をかく。思ったようにつかない所が面白い。
- ②顔だけでなく体全体もかいたりすると、より盛り上がる。



鉛筆についている記号は？

鉛筆についているH、B、Fといった記号は、芯の濃さと硬さを表すものです。HはHARD（かたい）、BはBLACK（黒い）の略字で、Hの数が多いほど薄く硬い芯であることを示しています。反対にBの数字が多いほど、濃くやわらかい芯であることを示します。

FはFIRM（しっかりした）という意味で、HとHBの中間の濃さと硬さをもった芯のことです。

