

ナイトゲーム(しっぽ取り)

2026年度版

ねらい 内 容	日頃経験することが少ない暗間の体験により、普段使うことが少ない感覚を研ぎ澄ますとともに、ゲームを楽しみながら夜の草原を自由に走り回ることによって冒険心を養う。
対 象	小学校中学年～
期 間	通年
人 数	200名（男女混合の縦割りまたは同学年で構成し、6～8名を目安とする）
集合場所	自由
活動時間	1時間～1時間半程度
活動場所	自然の家 つどいの広場（中庭） 野草の丘
持ち物	懐中電灯（ひとり1本）、しっぽ（リボンテープ）、軍手、得点表
貸出品	陣地用ライト（台座を含む）、カラーコーン（活動範囲確認用）
ルール	※別紙参照
施設職員	説明： なし 対応： なし 団体の指導者主体で実施してください。 貸出品が必要な場合は、職員までお申し出ください。
留意事項	<ul style="list-style-type: none"> ・【しっぽ】は事前に作成しておくこと、活動時間を確保しやすくなる。 ・内容を確認し、活動範囲や陣地の設置場所を事前に（明るいうちに）参加者全員で確認しておくこと。 ・接触はNG。触れることが出来るのはしっぽのみ。 ・押す・蹴る・叩くなどの行為があった場合は、その班は失格とする。 ※その他、別紙参照

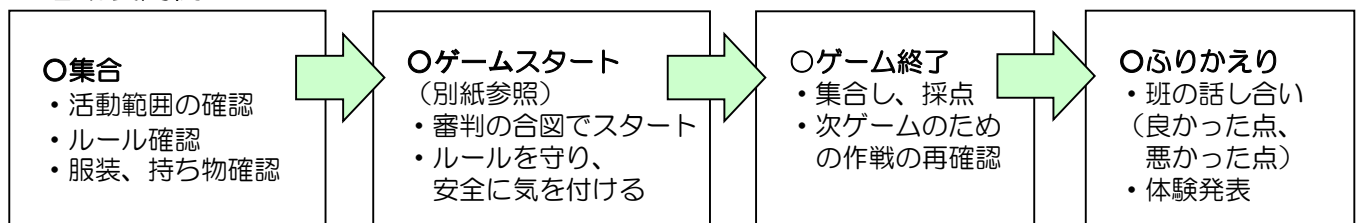
指導者の支援活動

- 1 活動範囲の設定
- 2 班選定、ルールの確認
- 3 服装及び持ち物の確認
- 4 ルールの説明及び緊急時の対応の確認
- 5 本部にてゲーム運営、審判、採点
- 6 事後指導

子ども達の活動（班）

- 1 各班ごとに服装及び持ち物、人数の確認
- 2 作戦、役割分担の相談、ルールの確認
- 3 ゲームのルールを遵守し、危険行為を避ける
- 4 ゲーム終了後のふりかえり

■活動展開例



説明の様子



活動の様子



【しっぽ】作り

ナイトゲーム(しっぽ取り)

事前準備

- ◆ 最大5つのチームが同時に対戦できます。
- ◆ 指導者が制限時間、陣地の場所(班の数だけ設定)、基地(本部1ヶ所)の場所、活動範囲を決め、陣地のライトとカラーコーンを設置します。
- ◆ 班ごとにどう攻めるか、作戦を考えましょう。
★ほかの陣地は取らずにライトを守りながら【しっぽ】を沢山取る！
★【しっぽ】を取るより色々な陣地のライトを変えに行く …など
- ◆ 全てのチームで、数が同じになるよう【しっぽ】を用意し、ひとり1本背中側につけます。余った【しっぽ】は基地に置いておいてください。

ルール

- 制限時間の合図が鳴るまで、自分の【しっぽ】とチームの陣地を守りつつ、敵の【しっぽ】と陣地を奪い合います。
- 取った【しっぽ】は自分で持っています。(自分につけてはいけません)
- 陣地のライトをタッチすると白色になります。
その後、ライトにタッチした人はその場で審判が来るのを待っていてください。
※待っている人の【しっぽ】を取ってはいけません。
- 審判が白色のライトを見つけたら合図を出しゲームを一度止めます。
白色のライトを、陣地を取ったチームの色に変更します。
その後、各チームでポジションを整えてから、審判の合図で再開してください。
- 時間になったら審判が合図し、ゲームを終了します。
終了後は基地に戻り、取ったしっぽを数えます。
審判はついているライトの色を確認します。
- 自分のチームの色のライト×10点 【しっぽ】の数×1点を計算し、順位をつけます。
- 1回勝負、勝ち抜け、トーナメント等、自由に設定して実施してみましょう！！

注意点

- ★ 【しっぽ】がない状態で敵の【しっぽ】を取ったり、敵陣のライトを触ることはできません。
- ★ 【しっぽ】を取られたら、基地に戻って新しい【しっぽ】を着け直してください。
- ★ 基地の【しっぽ】がなくなったら、基地で待機し、応援しましょう。
- ★ 接触はNGです。触っていいのはしっぽのみ。
- ★ 押す、ける、叩くなどの行為があった場合はそのチームは失格となります。

得点表	ライト	しっぽ	合計	順位
チーム	×10点 =	×1点 =	点	
チーム	×10点 =	×1点 =	点	
チーム	×10点 =	×1点 =	点	
チーム	×10点 =	×1点 =	点	
チーム	×10点 =	×1点 =	点	