

HGM ゲーム

授業の合間に行うゲーム集

一社) みんな天才化機構

2018年4月18日

作成者: 理事長

HGM ゲーム

授業の合間に行うゲーム集

- **じゃんけん手たたき**
相手と向き合って、片方の手をつないだままジャンケンをする。勝った人は負けた人の手をたたく。
次は反対の手をつないで同じことを行う。
- **負けるじゃんけん**
二人のうち親を決める。
「ジャンケンポン」親が出した手を見て、子は負ける手を出す。
親「ジャンケンポン！」子「ポン！」とテンポ良く行う。
- **後出しジャンケン**
二人のうち親を決める。
親が勝ちの条件を決める。例：負けた人が勝ち、勝った人が負け、あいこ意外は負け
「じゃんけんポン！」で親の出した手を見て、子は親の決めた条件で勝つ手を出す。
※親が1人。子が大勢でも行える。
- **両手ジャンケン（1人編）**
右手で左手に勝ち続けるようにジャンケンし続ける。
次は左手で右手に勝ち続けるようにジャンケンする。
- **両手ジャンケン（2人編）**
ジャンケンポン！で両手でジャンケンをする。相手に負ける手をひっこめる。
- **しりとり**
- **時限爆弾しりとり**
タイマーをセットしてタッパーに入れて時限爆弾にみたてる。
しりとりをしながらタッパー（時限爆弾）を順にまわしていく。
自分が言えるまで次の人にタッパーを渡してはならない。
タイマーがなった時に持っている人が負け。
- **2文字しりとり**
前の人が出した言葉の最後の2文字から始まる言葉を使う。
例：とけい→けいさつ→さつまいも→いもむし→むしかご
- **2ワードしりとり**
1人2ワードずつ言う。
例：バナナ、なっとう→梅干し、しまうま→まめ、目玉焼き→救急車、シャクトリムシ

- 記憶しりとり
それまで出てきた言葉を全て言ってから自分の言葉を足して言う
例：ラッコ→ラッココアラ→ラッココアララクダ→ラッココアララクダダチョウ
- 連想ゲーム
「青といえば空！」「空といえば雲！」「雲といえば雨！」など、順番に連想するものを挙げていく。
- 時限爆弾連想ゲーム
時限爆弾しりとりと同様にすすめる
- 国名100
国の名前を次々挙げていく
- 歴史上の人物100
- 観光ガイドゲーム
日本各地の観光地や名産品を挙げていく。
参加者には「るるぶ」など旅行雑誌やパンフレットを渡しておいても良い。
- せんだみつおゲーム
人数（5人～10人程度が望ましい）を集める。
車座になり、最初の人「せんだ！」と言いながら他の人を指さす。
指された人は「みつお！」と言いながら他の人を指す。
指された人の両隣の人が両手を顔の前で前後に振りながら「ナハナハ！」とせんだみつおのギャグをする。
後は、「みつお！」と言った人がスターターとなり「せんだ」と言いながら他人を指差し繰り返す。
指されたのに「みつお！」と言い忘れる、指さされた人が「ナハナハ！」と言ってしまふ、両隣の人が「ナハナハ！」を言い忘れる、「みつお！」と言った人が「せんだ！」と言い忘れるなどのミスがあると負けになり罰ゲームなどを受ける。
実際のやり方は「せんだみつおゲーム」と検索すると動画がたくさんアップされている。
- 県名&県庁所在地
せんだみつおゲームの応用編
「せんだ！」「みつお！」というところを「滋賀県！」「大津市！」と、県名と県庁所在地に変える。
- 国名&首都
県名&県庁所在地と同様
- 干支ゲーム鳥リズム
3人以上でグループになる。先頭からテンポ良く十二支を言って、グループ内で順をまわしていく。
「子・丑・寅・卯・辰・巳・午・未・申・酉・戌・亥」の酉のところで実際の鳥の名前を言う。

- 指キャッチ
二人組みになって向き合う。
右手で輪っかをつくり、左手は人差し指を立てる。
相手の輪っかの中に自分の人差し指を上から入れる。
先生が「キャッチ！」と言ったら、相手の指をつかむ。同時に自分の指は掴まれないように輪っかから抜く。
先生は「キャッキャッキャ キャベツ！」などキャッチに似た言葉を言う。
キャベツ・キャロット・キャット・キャンディー・キャスター・キャッチャーなど
- 神経衰弱
3分から5分の制限時間を決めて神経衰弱を行う。
2人1組でも、1人で行っても良い。
- お絵かきゲーム
グループごとに協力して1枚の紙にみんなで絵を描くゲーム
先生がお題を出す。例：アンパンマンなど
グループメンバーは1枚の紙に、1人が一筆ずつ描いて、協力してお題（アンパンマン）の絵を描く。顔だけでなく服や装飾品も含めて描く。