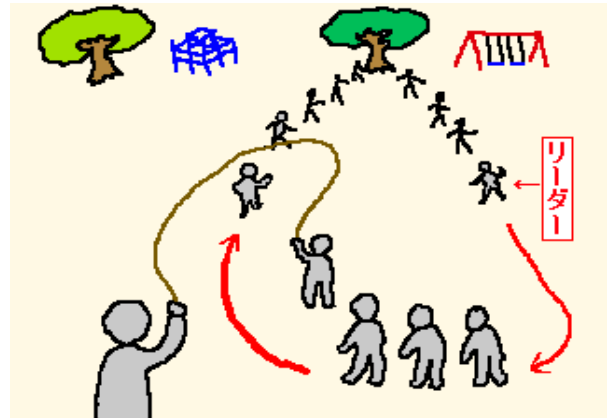


「大なわ（リーダーあり）」の遊び方

リーダーのあとをついて走り回る「大なわとび」です。

前の子に続けて跳べなかったり、ひっかかったりしたら、なわを回す子と交代です。

集団のなわとびの技量により、前の子が跳んだあと、なわの空回りを1回まで許す場合もあり。



1. 最初になわを回す子とリーダーを決めます。じゃんけんでもいいし、先に来た子がリーダーで最後に加わった2人がなわを回す子でもいいです。
2. リーダーはなわを跳ぶたびに、次の2つを決めます。
なわをどちらから跳ぶか（表から、裏から）
跳んだあと、どこに触ってくるか（校庭の遊具等）
3. リーダーの後ろに並んでいる子たちは、リーダーと同じように跳び、リーダーのあとをついて走り、同じところに触ってきます。
4. リーダーが列の最後尾の子に続けて跳べなかったり、ひっかかったりしたら、リーダーの次の子がリーダーになり、そこからまた再スタートします。
5. だれかがひっかかって、なわが止まったら、走っている列も止まらなくてはなりません。そうしないと、再開したときの先頭がとても不利になってしまいます。

（補足）

- ・なわを回していた子が列に入るときは、最後尾につきます。ひっかかった子のいた場所に入るではありません。
- ・リーダーは、帰ってくるのが間に合うように触ってくる場所を選ぶことが大事ですが、楽なところばかりまわっているとブーイングがでます。
- ・リーダーや列の並びを覚えていれば、前回の続きでリーダー等を決めても良いです。