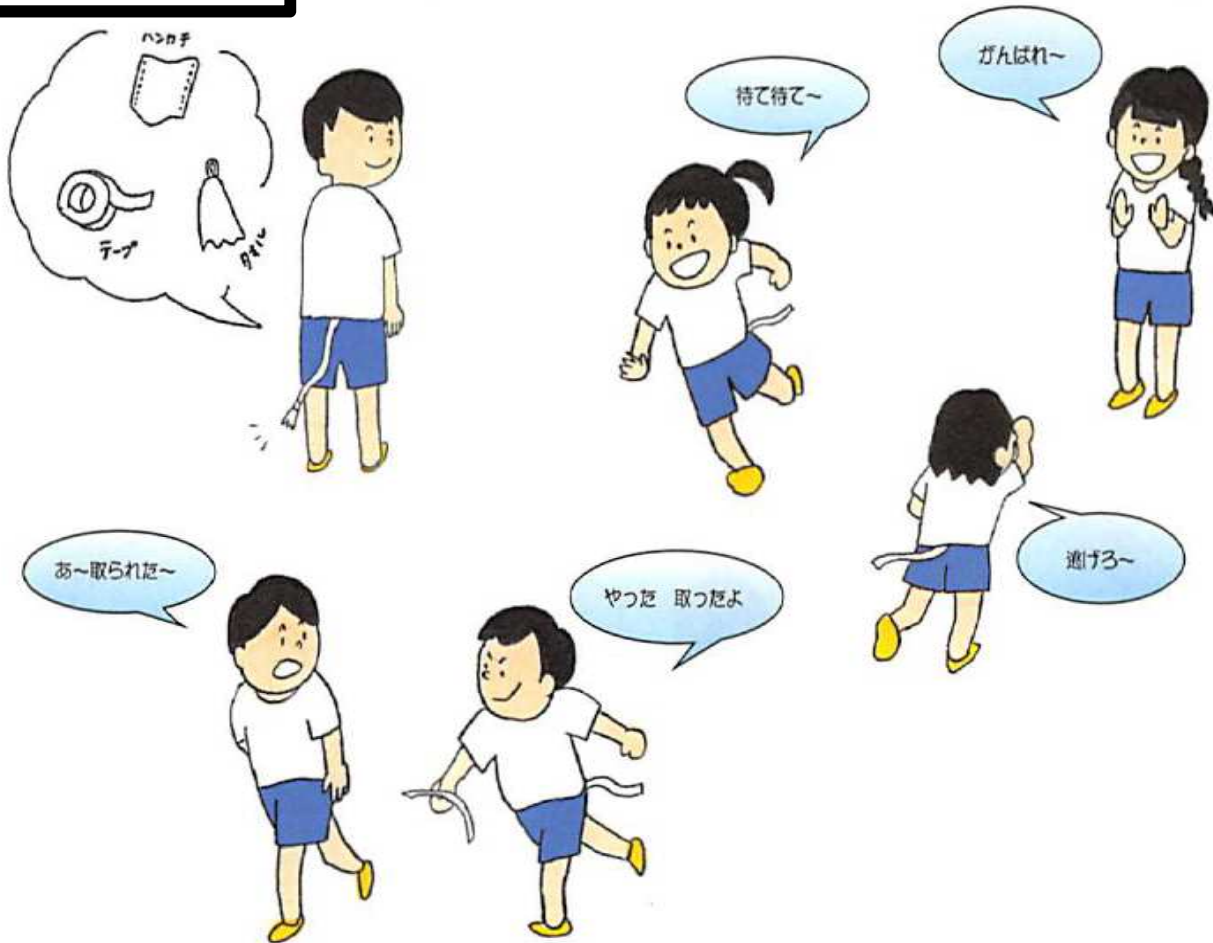


「走」のプログラム 4

しっぽ取り



進め方・ルール

- タオルやハンカチを腰に付ける。
- 走るエリアを指定し、その中を走り回って決められた時間内に多くのしっぽ取った人（チーム）の勝ち。
- 自分のしっぽを取られないように注意して、しっぽを取り合うゲーム。
- しっぽを取られた人は、決められたエリアの外に出るか、その場に座るなどする。