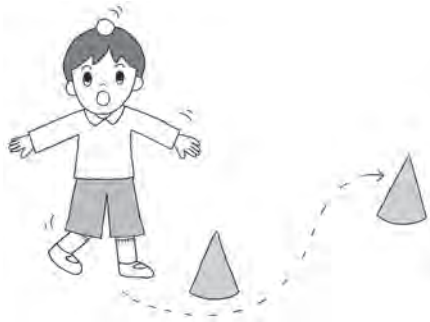
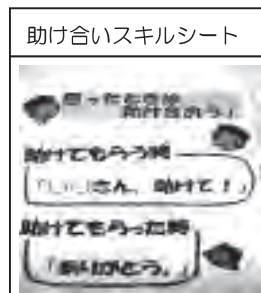
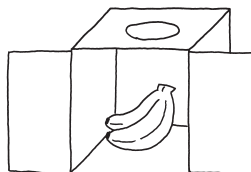


題材名 あいこでジャンケン （気持ちのコントロール）		
「勝ち」にこだわり、トラブルになることが多い子どもを含む集団で、「相手に合わせることを」楽しめよう、リーダーと「あいこ」になった子が残る、というルールで行う。		
ね ら い		対 象
・ 勝つことではなく、人に合わせることを楽しむ。 ・ リーダーになって、みんなと合わせることを楽しむ。		小学生（低学年・中学年・高学年）
準備するもの		所要時間
・ グー・チョキ・パーの絵が描かれたジャンケンボード （板目大） 3 枚 ・ イエローカード 3 枚		10分
		人数・その他
		5・6名～
内 容	活動の詳細と指導のポイント	
①リーダーを決める。 ②ジャンケンをする。 ③あいこの人だけ残り、他の人は座る。 ④結果発表。 ＊最後まで残った人が次回のリーダーとなる。 	【ルール説明】 ・ あいこの人以外は席に座るというルールを説明する。 （いつものジャンケンとは違って「勝ち」の場合でも座る） ・ リーダーになれない不満が強くないよう、静かに座って待つことができた人の中から、リーダーを選ぶということがあることを伝える。 【モデリング】 ・ 「あいこでジャンケン、ジャンケンポン！」のかけ声に合わせて、グー・チョキ・パーどれかの手を挙げる。 ・ タイミングがずれて後出しの場合は、判定員（教師）からイエローカードが出ることを知らせる。（3枚で失格） 【実 施】 ・ リーダーは全員の手が上がったのを確認してから、ジャンケンボードを裏返す。 （例）「みんな出したね、もう変えられないよ」と言葉をかけることで、変更しないことを確認する。 ・ 短い時間で数回行う。回数、時間等をあらかじめ示しておくことで、集中して取り組めるようにする。 【振り返り】 ・ 勝敗だけでなく、「合わせるのも、楽しいもの」ということができたか確認する。 （例）「いつも勝たなくても、いいこともあるんだね」	
	通常の学級で取り組むためのポイント	
・ 学級活動、朝の会等で、短時間で手軽に行える活動として取り上げる。		

題材名 人間輪なげ （体の動きの調整）		
思った通りに身体を動かすことが難しい子ども、相手の動きに合わせて力を調節することが苦手な子ども、身体の使い方にアンバランスさが目立ち、ぎこちない動きが気になる子どもがいる。このゲームは、自分の身体をどのように動かせばよいのか、相手が受け取りやすく投げるには、どのようにすればよいのかを考えながら、調整力を高めるものである。		
ね ら い	対 象	
・自分の身体の動きがわかる。 ・投げる力や身体の動きの調節ができる。	小学生（ 低学年 ・ 中学年 ・ 高学年 ） 中学生	
準備するもの	所要時間	人数・その他
・新聞紙で作った輪 5個 ・フープ 1個	20分	4名～8名程度 同時進行で行えば人数が多くてもOK
内 容	活動の詳細と指導のポイント	
 ①チームを決める。 （2人1組） ②作戦タイム及び練習タイム。 ③1回戦。 ④2回戦（役割交代）。 ⑤成績発表。	【ルール説明】 ・投げ手は線の後ろから投げる。受け取り手はフープの中で受ける。 ・新聞紙で作った輪を、手、首、足で受け取る。 ・手、首、足のどこでもよい。（手－1点・首－2点・足－3点） ・足で受け取った時には、その足はゲーム終了まで下ろせない。 ・合計点が多いチームの勝ちとする。 【モデリング】 ・投げ手と受け取り手は言葉を交わし、どこに投げるのか、どこで受け取るのかを確認する。 ・練習タイムを利用して、どのように投げるのか実態に応じて考える。 （例）両手で投げる、片手で投げる等 ・受け手はどこで輪を受けるのかを言葉で伝えるようにし、その部位を動かして意識させるようにする。 【実 施】 ・作戦タイムを設け、どうすれば高得点につながるか具体的に話し合う。 ・他チームの様子をフィードバックする。（気づき・工夫のため） （例）「足で受け取るのは後半にした方が、片足でいる時間が短くなるね」 「全部の輪を手で受けていたね」等 ・ルールと「負け」を受けとめられるように事前に説明し、確認する。 ・負けても相手チームに拍手が送れるとよいことを伝える。 【振り返り】 ・友だちや自分のうまくできた所を発表する。 ・相手のよさに気づけたら「いい所に気がついたね」等と称賛をする。	
	通常の学級で取り組むためのポイント	
・自分の身体の動きがつかみにくい子どもにとっては、体育や休み時間での外遊びが大切な活動となる場合が多い。遊具を使った動きを経験することで、バランス感覚や手や足の動かし方・使い方を身につけることができるようになる。 ・相手に合わせる動きは、この他にもアレンジが可能である。（縄跳び、二人三脚等）		

題材名ヘルプ・ミー（注意・集中・協力・調整力）			
身体を動かさずにいることが苦手で、活動に集中して取り組めない子どもや、コミュニケーションがうまくとれず、困難な状況においても自分から助けを求めることが苦手な子どもが見られる。 このゲームは、お手玉を頭上に乗せて歩くことで、全身に注意を向けることを体験する。更に互いに助け合う体験を通して、協力することの大切さを学ぶ活動である。			
ねらい		対 象	
・ 注意力・集中力・身体バランスを高めることができる。 ・ 必要に応じて、友だちに援助をもとめることができる。 ・ 求めに応じて、友だちに援助することができる。		小学生（低学年・中学年・高学年） 中学生	
準備するもの		所要時間	人数・その他
・ お手玉 ・ 障害物（安全面で配慮） ・ 助け合いスキルシート ・ 助けて！カード ・ ふりかえりシート ・ ゴール		20分	2名以上 ・ 広い場であれば、人数が多くても可能
内 容		活動の詳細と指導のポイント	
①チームを決める。 ②頭の上にお手玉を乗せて、障害物のあるコースを、チームの子どもと一緒に歩く。 ③お手玉が落ちたときは、友だちに助けを求めて、乗せてもらう。 ④互いに協力してゴールする。 （役割交代して実施） ⑤助け合った時にどんな気持ちになったか振り返る。 		【ルールの説明】 ・ ゲームの内容が理解しやすいように、視覚的な手がかりを使って示す。 ・ お手玉が乗っている時だけ歩くことができる。 ・ お手玉を乗せた人は、手を使ってはいけない。 ・ 一人でゴールした場合は、失格となる。（協力） 【モデリング】 ・ 「助け合いスキルのシート」は見える場所に掲示。 ・ お手玉が落ちた時は、自分で拾うのではなく「〇〇さん助けて！」と言って助けを求める。 ・ 助けを求められた人は、「はい」と返事をして、お手玉を相手の頭の上に乗せてあげる。 ・ 助けてもらった人は「ありがとう」とお礼を言う。 【実 施】 ・ 相手に聞こえるように話すことが苦手な場合は、携帯用の「助けて！カード」をあわせて活用することができる。 【振り返り】 ・ どのような誘導が分かりやすかったか話し合い、次回に生かす。 （例）「他のチームのことを気にしなくていいよ。上手！そのまま、ゆっくり進んで！」 ・ 日常生活に生かせるよう活動の振り返りを行い、「〇〇さんがすぐに助けてくれたからホッとしたね」等と称賛する。 ・ 「ふりかえりシート」で自己評価を行う。	
通常学級で取り組むためのポイント			
・ 具体的場面を取り上げ、継続して取り組むことで、日常生活に生かしていけるようにする。 ・ 学級全体での指導では、グループごとにゲームを行い、お互いに支え合う学級集団づくりの導入として扱うこともできる。誰でも困ることがあり、助けてもらうとうれしいという体験につなげるとよい。			



題材名 はてな？ボックス （話す・聞く・推論する）		
自分の思いや状況を言葉で伝えることができずに、イライラしたり、パニックになったりする子どもがいる。そのような子どもに対しては、状況に応じて、どのような言葉を、どのようなタイミングで伝えたらよいのかを理解させていくことが大切である。 このゲームは、相手に見えていないものを、自分のヒントによって分かってもらうという経験を通じて、言葉で分かりやすく伝えるスキルを学ぶ活動である。		
ね ら い	対 象	
・言葉でわかりやすく伝えることができる。 ・ヒントを出す順番を守ることができる。	小学生（ 低学年・中学年・高学年 ） 中学生	
準備するもの	所要時間	人数・その他
・はてなボックス（中身が見えるように、前面を開閉できるようにしたもの） ・実物模型（野菜、果物）、日用品等	20分	2名以上 ・ゲームのサイクルを考慮すると6名程度のグループまでが最適
内 容	活動の詳細と指導のポイント	
①ゲームの順番を決める。 ②リーダーは箱に入れるものを選び、一つだけ中に入れる。 ③ヒントを出す人は、箱の中の物について、ヒントを出す。 ④解答者はヒントを聞き、箱の中身を触って答える。 ⑤正解を確認する。（箱の中身を取り出す） 	【ルール説明】 ・箱の中身の名称を言うことはルール違反であること、解答者は箱の中を見てはいけないこと等、できるだけ具体的に説明する。 ・ヒントの意味を確認する。（どうということなのか知らない子もいる） ・ゲームの順番は子どもに話し合わせてもよい。（話し合いスキル） 【モデリング】 ・具体的なヒントの出し方を示す。 （例）バナナ：「果物です」「長いものです」「皮をむいて食べます」 【実 施】 ・答えやヒントの出し方がわからない時には「もう少しヒントを下さい」とか「何とえばいいですか？」等、リーダーに質問をしてもよいことにする。 ・ヒントの出し方が上手だった時には、タイミングよく、どんな所が良かったのかを具体的に伝える。 ・「順番を守れてえらいね」「静かに聞いているね」等、具体的に状況をほめる。 ・困った時には、イライラせずに「どうすればいいの？」と聞く等、言葉で伝えるとうまくいくことを説明する。 【振り返り】 ・分かりやすく伝えられたか。 ・友だちのどんな所がよかったか考えるようにする。	
通常の学級で取り組むためのポイント		
・集団遊び等の時間を利用して、「説明名人」と称して、物の名称を言わずに具体的に説明するゲームとしてもアレンジできる。（「スリーヒントクイズ」として、三つのヒントで連想ゲームをしても楽しい） ・気持ちのコントロールをする一つの方法として、言葉でのやりとりが有効であることを知らせる。 ・学習や活動がわからずイライラしたり、不安になったりしている時には、「どうしたの？話してくれると先生もお手伝いできるよ」等と言葉をかけ、子どもに状況や気持ちを言葉で伝えるように促す。 ・子どもが言葉で表現できた時には「～と言ってくれたから、よく分かったよ」等の評価をする。		