

高校（1年生）
12月
意見調整の難しさと楽しさ

大きな声はよく聞こえるが、小さな声も尊重できたか。各自が異なる意見を持っている。その意見の調整は簡単ではないが、それによって、解決策が見つかり、課題達成に近づける楽しさを味わう。

活動の実際

＜AHA体験＞ シロクマくん	
準備物	サイコロ(3つ)
活動内容	支援及び留意点
①指導者がサイコロ3つを振る。餌場の ②出た目を見ながら白熊の数、餌場の ③教、餌を食べている白熊の数を言う。 ④わかっただけはそれの数を言う。 ⑤①②③を繰り返す。	○振る前の説明は物語を語るように ○参加者が集まるように小さめのサイコロを使う。 ○わからなかった人に理由は聞かない。 ○わからなければ人がいればサイコロの数を減らしても良い。
＜発展＞ ○サイコロの数を増やす。 ○泳いでいる魚(餌)の数を言う。	
＜ふりかえりの視点＞ ○答えがわからない時、どんなことを感じて、考えていた？ ○答えがわかった時、どんなことを感じて、考えていた？	
＜比喩(メタファー)＞ ○アンテナ(視点)を変えてわかることで、立場の違いに気づく。	

インパルス

準備物	なし
活動内容	支援及び留意点
①全員が輪にならなつて手をつなぐ。 ②リーダーが1回送っていく。 ③インパルスを3回送る。 ④リーダーを起点にして、左隣の動作を ⑤まねしていき、順次動作を変化させる。	○年齢にかかわらず、インパルスを正確に遅れないかどうかも確認する必要がある。 ○やにたりなまもりあがらない恐れがある。 ○反対りの手を握り返したり、強く握りすぎるたが1重になつてくるかを確認できる前 ○円が1重になつてくるかを確認を実施する前に実施すると効果的である。
＜発展＞ ○目をつぶる。	
＜ふりかえりの視点＞ ○どんな時にうまくいった？その時の気持ちは？ ○どんな時にうまくいかなかった？その時の気持ちは？	



スピードラビット

準備物	なし
活動内容	支援及び留意点
①全員が輪になる。リーダーに指された者 ②輪の中心にいるリーダーの両側の3人で形を作る。 ③リーダーは、ウサギ・牛・象のパターンを示す。	○人数が多いと待っている時間が多くなるので、早めにリーダーの人数を増やす。

- ④リーダーは指示してから3秒を数える。
 ⑤制限時間内に作れない時は、指された人がリーダーとなる。

<発展>
リーダーを増やす。
パターンを増やす。
指示する物を事前に知らせず、フリーで行う。

<ふりかえりの視点>
上手にできた時何を感じた？
上手にできなかった時何を感じた？



オールキャッチ

準備物 人数分のフリースボールやマスコット

活動内容	支援及び留意点
①全員がボールを持ち、輪になる。 ②指導者は「できるだけ多く受け止めてください。」と指示。 ③チャレンジャーは目標を立てる。 ④周りの者は、チャレンジャーに向かって、同時に投げる。 ⑤チャレンジャーは、それらをできるだけ多く受け止める。 ⑥チャレンジャーを2人、3人と増やしていく。	<ねらい>できるだけ多く受け止めるためのアイデアを出し合うこと <input type="radio"/> 投げる物は安全上柔らかい物がよい。 <input type="radio"/> 活動の中で発想の転換を引き出す。 <input type="radio"/> 衣類などを付けている物を使ってよいかどうかは状況による。

<発展>
チャレンジャーはバケツやシートなどの道具を使う。
受け止めるものを絞り込む。

<ふりかえりの視点>
自分の参加意欲は初めと終わりはどう違った？



ヒューマンノット

準備物 なし

活動内容	支援及び留意点
<課題>もつれたノットをほどくこと。 ①10人組になる。 ②右手を前方に出し、握手する。 ③左手を前方に出し、違う相手と握手する。 ④インパルスで一重であることを確かめる。 ⑤手を離さずに輪をほどく。	<input type="radio"/> 体に無理な負担がかかっているかを留意する。 <input type="radio"/> 手を握ることが苦しい時は、ロープを手入れしたり持ちかえる。 <input type="radio"/> 円が重なることを避けるかどうかは指導者の判断による。 <input type="radio"/> 身体接触をかなり伴う。 <input type="radio"/> 原則として、作戦を立てる時も手を離さない。 <input type="radio"/> インパルスを事前にやっておくこと。

<ふりかえりの視点>
どんな発想の転換が起きた？
自分の役割はどうだった？