

小学校（3・4年生）
11月
わかってもらうこと

お互いの意見やアイデアを率直に伝えられたか。発想の転換や粘り強い試行錯誤を繰り返せたか。今まで確認してきたことを活動の中で生かして、お互いにかわろうとしているか確認する。

活動の実際

＜AHA体験＞ 月と星	
準備物	ロープ(3mm×3m、2人に1本)
活動内容	支援及び留意点
① 2人組になる。 ② Aの人が円の中心に立って、指示を出す。 ③ Bの人は目をつぶって、指示に従う。 ④ Bの人がロープを使って、正確に円を描くことをめざす。	○お互いに意見交換をするよう促す。 ○ロープは柔らかい物を使わないと、図形は変化してしまう。
＜発展＞ ○四角形や五角形、星形など好きな図形を描く。 ○小枝で地面に動物の絵を描く。	
＜ふりかえりの視点＞ ○思い通りの図形が描けた？ ○Aの立場とBの立場との違いは？	
＜比喻（メタファー）＞ ○お互いの立場を体感し、認め合うこと。	

キャッチボール	
準備物	フリースボール
活動内容	支援及び留意点
① 2人組になる。 ② 1人が1つつボールを用意する。 ③ はじめは3mぐらい離れて向き合い、同時のボールを投げる。 ④ 2つのボールの軌道が完全に一致するまで繰り返す。 ⑤ 一致したら、徐々に距離を離していく。	○ボール以外の物を使う時は、危険性のない柔らかい物を使う。 ○低年齢の場合は、お互いがキャッチボールするだけでもよい ○ボールの描く曲線が完全に一致したかどうかは2人の判断による。 ○タイミングを合わさないとなかなかうまくいかないことに気づかせる。
＜発展＞ ○ボール以外の物を使う。 ○10人程度で輪になって行う。	
＜ふりかえりの視点＞ ○どうしたら上手にキャッチできた？ ○上手にキャッチできた[できなかった]時の気持ちはどう？	



ボール運び	
準備物	ボールかマスコット

活動内容	支援及び留意点
① 2人組になる。 ② 2人に1つのボールを持つ。 ③ 2人の手以外の部位に挟んで移動する。 ④ 途中で落としたらスタート地点に戻る。	○途中で挟む部位を代えてもよい ○途中で落としたらスタート地点に戻るかどうかは、参加者にまかせてもよい。
<発展> ○手以外に腕も使ってはいけない。 ○3人にボール2つで実施する。	
<ふりかえりの視点> ○ボールが落ちた時、お互いにどう行動した？ ○自分のアイデアを相手にどうやって伝えた？	



サムライ	
準備物	フニャ剣
活動内容	支援及び留意点
① 全員が輪になる。 ② リーダーが輪の中心で剣を持ち、サムライになる。 ③ サムライが足首を狙って、剣を回してきたら、飛び上がって攻撃をかわす。 ④ 首を狙って剣を回してきたら、しゃがんで攻撃をかわす。 ⑤ 切られたら、サムライを交替する。	○サムライは輪に近づかず、常に輪の中央にいるように気をつける。 ○剣はフニャ剣か新聞紙など危険性のない柔らかい物を使う。 ○切る方向や速度は変化させてもよい。 ○低年齢ではサムライになりたがる。
<発展> ○切られたらアウトになる。 ○剣の代わりに、レーザービーム(懐中電灯)を使う。	
<ふりかえりの視点> ○この活動はどうして楽しいと思う？ ○正直にサムライを交替した？	



フープリレー	
準備物	フラフープ
活動内容	支援及び留意点
① 全員が輪になり、手をつなぐ。 ② 輪の中にフラフープを1つ入れる。 ③ フープが輪を1周する時間を計測する。 ④ 目標タイムを設定し、クリアする方法をみんなで考える。 ⑤ 時間を計測する。 ⑥ 納得いくまで繰り返す。	○手を離してはいけない。 ○フラフープはロープでもよい。 ○あまり人数が多いと、待ち時間が長くなる。 ○どこから始めるか、いつ計測するか、いつ終了するかはグループで決める。
<発展> ○フラフープを2つ(同じ大きさ、大小)にする。 ○フラフープを反対方向に回す。	
<ふりかえりの視点> ○どんな声が聞こえた？ ○目標タイムを達成できた[できなかった]時の気持ちはどう？	