

小学校（3・4年生）

12月  
工夫しよう

何事もいつもうまくいくとは限らない。むしろ、うまくいかないことの方が多い。様々な意見を調整したり、アイデアを出すことによって、少しずつ課題解決に近づいていく楽しさを味わう。

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。 ②出た目を見ながら、白熊の数、餌場の数、餌を食べている白熊の数を言う。 ③わかった人はそれぞれの数を言う。 ④①②③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。 ○わかった人に理由は聞かない。 ○わからない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全員が輪になって手をつなぐ。 ②リーダーから順に手を握り、インパルス（電波）を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、左隣の動作をまねしていく。 ⑤リーダーは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るかどうか確認する必要がある。できないまま進めると、途中でうやむやになり、もりあがらない恐れがある。 ○反対の手を握り返したり、強く握りすぎたりすることがよくある。 ○円が1重になっているかを確認できるので、「ヒューマンノット」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。 ②輪の中心にいるリーダーに指された者とその両隣の3人で形を作る。 ③リーダーはうさぎ、牛、象のパターンを示す。 ④リーダーは指示してから、3秒数える。 ⑤制限時間内に作れてない時は、指された者がリーダーとなる。	○人数が多いと待ってる時間が長くなるので、早めにリーダーを増やす。
<発展> ○リーダーを増やす。 ○パターンを増やす。(例) 木 キリン 馬 犬 プレスリー ライオン らくだ 蚊 ○指示するものを事前に知らせず、フリーで行う。	
<ふりかえりの視点> ○うまくできた時、何を感じた？ ○うまくできなかった時、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  ○投げる物は安全上柔らかい物がよい。  ○活動の中で発想の転換を引き出す。 ○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？	



ビックボール	
準備物	ビーチボール
活動内容	支援及び留意点
<課題>全員が1人1回ずつボールを落とさずにつくこと ①1人が1回ボールにさわることができる。 ②一巡できたら、次の目標をグループで決定してから挑戦する。	○ボールを持ってはいけない。 ○どのやり方でクリアするかはグループが決める。
<発展> ○手を使わずに行う。 ○ボールを二つにする。	
<ふりかえりの視点> ○どんな発想の転換が起きた？ ○自分はリーダー？それともフォロアー？	