

小学校（3・4年生）
5月
自分たちで決める

活動はグループチャレンジであることを知る。目標やルールの設定、いつチャレンジを修了するかなど、基本的にはグループの決定に任されていることを確認する。

活動の実際

＜AHA体験＞ よいでんでん虫と悪いでんでん虫	
活 動 内 容	支援及び留意点
①片方の指で、広げたもう片方の指を順番になぞりながら、「でんで～ん、むしむしむしむしでんでんむし」と言う。 ②よいでんでん虫と悪いでんでん虫を、順番に紹介する。 ③次にどちらかのでんでん虫をやってみせ、どちらのでんでん虫かを当てる。	○「では、いきます。」と言って始めると、それはよいでんでん虫。 ○「じゃいくよ。」と言って始めると、それは悪いでんでん虫。
＜発展＞ ○オプションとして、「丁寧なでんでん虫」や「すごく悪いでんでんむし」などのバージョンも表現できる。	
＜比喩（メタファー）＞ ○何が起きているのかを、アンテナ（視点）を変えて気づくことが大切。 ○何が聞こえていましたか？	

二人おに	
準備物	なし
活 動 内 容	支援及び留意点
①リーダーが通常の鬼ごっこより狭い範囲を決める。 ②2人組になり、どちらかが鬼になる。 ③逃げる人はエリアの中央に集まる。 ④タッチされたら、鬼を入れ替わり、自分の名前を言った後、追いかける。	○危険防止と体力差解消のために、走らずに行う。 ○範囲は混雑して相手に向かって直進できない程度。 ○寒い時は、範囲を広くすると、体が早く温まる。
＜発展＞ ○タッチされたら、3回転して、「あ、宇宙人だ！」などと合い言葉を叫ぶ。 ○2人組同士で行う。	
＜ふりかえりの視点＞ ○範囲が狭いとどう？ ○自分の鬼以外の人をどう思った？	



シェイカーズ	
準備物	なし
活 動 内 容	支援及び留意点
①全員が分散する。 ②1分間でできるだけ多くの相手と握手をし、自己紹介し合う。 ③2分、3分と時間を少しずつ長くして	○握手や自己紹介がいい加減にならないようにする。 ○握手をする時、相手の目を見る。

いく。

<発展>

- 活動の後に、他己紹介をして、どの程度覚えているかを確認する。
- 「10人と握手する」など人数を決めておく。

<ふりかえりの視点>

- 相手の手を握ってどんな感じがした？
- 相手の目を見て握手をした時、どんな気持ちがした？



あんただれ

準備物	シート(高3m×横4m程度)	
	活動内容	支援及び留意点
	①2組に分かれる。 ②お互いが見えないように、リーダーが2組間を幕で仕切る。 ③シートの前に各組から1人ずつ静かに進み出る。 ④シートが下がり、先に正しく相手のネームを言った方が勝ちとなる。 ⑤先にネームを言われたら、反対側のチームに移動する。	○前に出ている者だけが、名前を言っても、グループが名前を言ってもよい。
<発展>	○隠れている者を当てる。 ○シートがなければ、グループごとに内向きの円になり、1点で接するように回り、合図で振り向くパターンもある。	
<ふりかえりの視点>	○対面した時、どんな気持ちだった？ ○どうやって前に入る人を決めた？	



ルールづくり

準備物	模造紙、記入用ペン	
	活動内容	支援及び留意点
	①大きな紙に学級のシンボルを描く。 ②よい学級にしていくために必要な言動をシンボルの内側に書く。 ③よい学級にしていくための阻害要因となる言動を外側に書く。 ④一人一人が内容を検討修正し、了解した者から署名する。 ⑤作業終了後、壁面に掲げておく。 ⑥適宜、学級全員で修正していく。	○人数が多ければ、紙の枚数を増やす。 ○シンボルは閉じられた図形ならなんでもよい。 ○学級の目標達成のために必要な行動規範づくりの活動である。 ○意識できるように、いつも目につくところに貼っておき、いつでも修正できるように取り外ししやすいようにしておく。
<発展>	○ツリーのように立体にしてもよい。 ○モビールのように、天井からぶらげてもよい。	
<ふりかえりの視点>	○よい学級にしていくために必要な「いならい」ことは、自分たちにとってわかりやすいですか？ ○よい学級にしていくために必要なことは、自分たちにできそうですか？	