

小学校（3・4年生）
6月
参加しよう

「できる／できない」、「わかる／わからない」を越えて、自分なりに積極的に参加してみる。また、お互いが参加しやすい雰囲気になるような努力が大切であると知る。

活動の実際

＜AHA体験＞ 小さな変身	
活動内容	支援及び留意点
① 2人組になる。 ② お互いの服装を上から下までよく観察する。 ③ 背中合わせになる。 ④ それぞれ3ヶ所ずつ服装を少しだけ変化させる。(例 メガネをはずす。) ⑤ 準備ができたなら、同時に向き直り、順番に変化を見つけていく。 ⑥ 一方が終わったら、他方が見つけ出す。	○ 必要なら男女別で行う。 ○ 服をたくさん着ているため、夏場より冬場の方が実施しやすい。 ○ 参加者がお互いに異なる服装をしているほど実施しやすい。
＜発展＞ ○ 変更点を増やす。 ○ 人数を増やす。	
＜比喩（メタファー）＞ ○ お互いに関心をもって見ているかという点を意識すること。	

7-11	
準備物	なし
活動内容	支援及び留意点
① 2人組になる。 ② 片手で0～5までの数字を同時に示す。 ③ 両方の数字を足して7になるまで繰り返す。 ④ 合計が7になったら、相手を代える。 ⑤ どんどん相手を代えていく。	○ 毎回違う相手と行い、違う数字を出すよう促す。 ○ 相手を見つけれられない者に配慮する。
＜発展＞ ○ 3人組で、合計が11になるまで繰り返す。 ○ 合計の数字は、いくつに設定してもよい。	
＜ふりかえりの視点＞ ○ 知らない人と2人組になれたか。 ○ 合計が7になった時、どんな気持ちだったか。	



宇宙人おに	
準備物	なし
活動内容	支援及び留意点
① 全体を3グループに分ける。 ② 「頭星人」は頭に、「おなか星人」は	○ 2グループから始めるやり方もある。 ○ 初めにそれぞれのグループの位置を決

腹に、「おしり星人」は尻に片手をあてて、姿勢のまま鬼ごっこをする。 ③ その姿勢のまま鬼ごっこをする。 ④ タッチされたら、その宇宙人に変身し、手の位置が変わる。 ⑤ 最終的に最も人数の多い組が勝ちとなる。	めておくと、最後に人数を把握しやすい。 ○全員が一つの星人になるまでやってもよい。 ○1回実施した後、作戦会議を開く。
<発展> ○宇宙人の種類を変えたり、増やしたりする。 ○星人の種類を変える。例→「怒り星人」「笑い星人」「泣き星人」	
<ふりかえりの視点> ○どんな作戦を立てた？ ○どうしてうまくいったのか、いかなかったのか？	



風船列車	
準備物	風船(人数-1個)
活動内容	支援及び留意点
① 10人組になる。 ② 先頭がリーダーになる。 ③ 縦1列に並び、一人一人の間に風船を入れる。 ④ 風船を落とさずに、ゴール地点まで移動する。 ⑤ 途中で風船が割れたり、落ちたりしたら、やり直し。	○風船を手で持つてはいけない。 ○肩をもつ等、前の者に振れるかどうかはグループで決める。 ○難しいようなら、風船ぬきで練習してからやってみる。 ○簡単なら、風ある屋外が楽しい。 ○どこからやり直すかはグループで決める。
<発展> ○折り返しを決めて往復する。 ○風船が落ちたら、手を使わずに拾う。 ○階段を移動する。 ○蛇行するコースをとる。	
<ふりかえりの視点> ○どうやって風船を運んだ？ ○風船が落ちたとき、どう思った？	



風船パニック	
準備物	風船
活動内容	支援及び留意点
① 5人組になる。 ② 風船を1つ入れ、グループとして落とさないように続ける。 ③ 風船の数を増やしていく。 ④ 人数分の風船をつき続ける。 ⑤ グループ決定により、風船を増やす。	○時間や個数はグループが決める。 ○落としても罰ゲームはない。
<発展> ○スタートとゴールを決めて移動する。 ○風のある場所で行う。	
<ふりかえりの視点> ○風船の数は、どうやって決めたの？ ○風船が落ちたとき、どう思った？	