

小学校（3・4年生）
7月
テーマはじゃんけん

じゃんけんは日本特有の伝統文化である。それは、絶対弱者を作らないという三すくみ構造のよさをもっている。今回はじゃんけんを使って楽しめる活動を中心に進める。

活動の実際

＜AHA体験＞ あいことあいこ	
活 動 内 容	支援及び留意点
①分散する。 ②適当な相手を見つけ、右手で「あいこ」になるまで、じゃんけんをする。 ③右手の形はそのまま、左手で同じようにする。 ④同じ形の右手と左手が隣り合うように全体が輪になる。	○子どもの場合、じゃんけんの形を変えないように注意する。 ○1回でできるとは限らない。 ○いつまでチャレンジするか、作戦会議を開くか等は、グループの決定による。
＜発展＞ ○0～5の数字で行う。 ○違う形が隣り合うようにする。	
＜比喻（メタファー）＞ ○隣同士で合わせ続けることは、やがて全体につながっていくという点を意識すること。	

3回じゃんけん	
準備物	なし
活 動 内 容	支援及び留意点
①全員が分散する。 ②適当な相手を見つけ、じゃんけんをする。 ③3回連続して勝ったら、待っておく。 ④途中で負けたら、初めからやり直す。	○できるだけ毎回違う相手とじゃんけんするようにさせる。 ○必ずしも全員が修了するまで待たせなくてよい。
＜発展＞ ○3回勝った者からいすに座っていく。 ○笛の合図でイスに座る ○タオル投入でイスに座る。	
＜ふりかえりの視点＞ ○3回勝って、待っているときは、どんな気持ちだったか。 ○負けてしまって、初めからやり直すときは、どんな気持ちだったか。	



進化じゃんけん	
準備物	なし
活 動 内 容	支援及び留意点

①初めは全員が「かに」のポーズをする。 ②適当な相手とじゃんけんする。 ③1回勝ったら、「うさぎ」になる。 ④2回勝ったら、「サル」になる。 ⑤3回勝ったら、「人間」になり、終了するまで待っておく。 ⑥途中でじゃんけんに負けると、前の段階に戻る。	○同じ種類でないとじゃんけんできない。 ○「うさぎ」「さる」もそれぞれのポーズをする。
<発展> ○途中でじゃんけんに負けると、「かに」に戻る。 ○ひよこ→かに→カモメ→ゴリラ→人間→妖精など種類を変える。	
<ふりかえりの視点> ○「人間」になって、待っているときは、どんな気持ちだったか。 ○勝てなくて、前の段階に戻るときは、どんな気持ちだったか。	



じゃんけんチャンピオン	
準備物	なし
活動内容	支援及び留意点
①分散して、適当な相手を見つけ、じゃんけんをする。 ②負けたものは、勝者の後ろにつく。 ③これを繰り返し、最終的には全員が縦1列になる。 ④1番前にいる者が「じゃんけんチャンピオン」である。	○低学年の場合、じゃんけんをせずに逃げ回る者がいる。 ○できるだけ長い列の先頭とじゃんけんしようとする者がいないか観察する。 ○活動後、列の先頭と最後尾をくっつければ簡単に円が作れる。
<発展> ○じゃんけんのパターン(グー、チョキ、パー)を変える。	
<ふりかえりの視点> ○じゃんけんに負けて、後ろについたときは、どんな気持ちだったか。 ○じゃんけんに勝った、後ろにつかれたときは、どんなきもちだった。	



魔法のじゅうたん	
準備物	シート
活動内容	支援及び留意点
①グループに1枚シートを渡す。 ②1枚のシート(じゅうたん)に全員が乗る。 ③全員が乗ったままシートを裏返す。 ④1人でもシートから出たら、やり直し。	○ストーリーのおもしろさを生かす。 ○シートは表裏がはっきり分かるものがよい。 ○シートは全員が乗れる程度の大きさにする。 ○無理に引っ張ってシートを破らないよう注意する。 ○人の上に乗ってはいけない。
<ふりかえりの視点> ○どんな声が聞こえた？ ○気をつけたことはなに？	