

小学校（3・4年生）
 勝ち負けじゃなく

2学期は運動会や学芸会等、学校行事の多い時期である。学期の初めにあたり、一人一人の目標を確認すると同時に、学級としての目標を再度確認し必要であれば、修正する。

活動の実際

＜AHA体験＞ 10cm	
活 動 内 容	支 援 及 び 留 意 点
①それぞれ自分の10cmを片手で示す。 ②他の人と比べる。 ③それぞれ自分の23cmを両手で示す。 ④他の人と比べる。	○間違っても、物差しで計測・確認することはしない。 ○だれとでも一致する人もいる。
＜発展＞ ○色（カラー）のイメージを比べてみる。 ○抽象的なイメージを体で示す。	
＜ふりかえりの視点＞ ○他の人とぴったり一致した時、どんな気持ちでした？ ○比べる時の気持ちは？	
＜比喻（メタファー）＞ ○お互いのイメージの違いを認め合うこと。 ○ふれあうこと	

したことある人	
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リーダーが「～したことある人」「～が好きな人」等の条件を示す。 ③該当する者は手を挙げる。 ④手を挙げた者同士で場所を交代する。 ⑤これを繰り返す。	○条件はあまり難しくないものから始める。 ○次第に参加者が出すように促す。 ○隣以外の場所に移動する。
＜発展＞ ○現在についての条件を出していく。 ○健康観察や参加意欲の把握にも使える。	
＜ふりかえりの視点＞ ○手を挙げて前に出たとき、どんな気持ちだったか。 ○自分で条件を出したとき、どんな気持ちだったか。	



王様おに	
準備物	フリースボール10個
活 動 内 容	支 援 及 び 留 意 点

- ① 範囲を決めて分散する。
- ② 海賊にボールをぶつけられたら海賊になる。
- ③ 海賊ははじめは1人で、どんどん仲間を増やしていく。
- ④ ごちゃごちゃになるので、時々「王様チェック」のかけ声とともに、王様か海賊のポーズをして確認する。

- 海賊は山賊でもよい。
- ボールの数は状況に合わせて加減する。

< 発展 >

- 王様が海賊にボールを当てると王様になる。

< ふりかえりの視点 >

- 王様から海賊になったとき、どんな気持ちだったか。
- 「王様チェック」がかかった [をかけた] とき、どんな気持ちだったか。



ポーズ

準備物	なし	
活 動 内 容	支 援 及 び 留 意 点	
<ul style="list-style-type: none"> ① 2人組で、お互いのポーズとかけ声を披露し合う。 ② 同時に気に入ったポーズをして、2人ポーズを決める。 ③ 2人が一致するまで繰り返す。 ④ 2人組同士でお互いのポーズとかけ声を披露しあった後、4人のポーズを決める。 ⑤ 同様に8人、16人、全員と増やしていく。 ⑥ それぞれのグループのポーズの決定は多数決による。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自己主張と調整のゲームである。 ○ ポーズとかけ声はセットでなくてもよい。 ○ 自分のポーズにこだわらずに、できるだけ客観的に見て選ぶ。 ○ 活動の初めの頃に実施すると、グループ全体の連帯意識が高まる効果がある。 ○ 4人組以降は、我を張った場合は同数になり、いつまでも全員一致にならないため、多数決で決める方が無難である。 	
< 発展 >		
○ 2人でできるポーズとかけ声を決めていく。		
< ふりかえりの視点 >		
○ ポーズがなかなか合わないとき、どんな気持ちだったか。		
○ ポーズがあったとき、どんな気持ちだったか。		



ク ロ ッ ク

準備物	なし	
活 動 内 容	支 援 及 び 留 意 点	
<ul style="list-style-type: none"> ① 全員が輪になり、手をつなぐ。 ② 基準を決め、右に1周した後、左に1周回る。 ③ タイムを計り、なるべく早く回る。 ④ 作戦会議を持ち、次のチャレンジをするかどうかを決める。 ⑤ ふりかえりをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1人につき1秒がめやすなので、10人なら10秒程度かかる。 ○ 目標タイムや終了はグループで決める。 ○ 早くなるほど危険性も増すので、無理をしない。 	
< ふりかえりの視点 >		
○ 自分の意見が言えた？		