

中学校（1年生）  
5月  
友だちの輪を広げる

新しい学級の友だちに少しずつ慣れてくる時期である。活動を通して、お互いに名前を覚えているかを確認したり、お互いの良さや特徴について知り合うきっかけとする。

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？	

キャッチ	
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右人差し指の先を下向きにして、右側に出す。 ③それぞれが左掌を上にして左側の人の右人差し指を受ける。 ④リーダーの「キャッチ！」の合図で左隣の人差し指を捕まえると同時に、右指は上に逃げる。	○あまり強く指をつかむとけがをする。 ○手で筒を作ると危険なので、掌を開いて行う。 ○「キャット」「キャップ」などのダミーが自然に出るようなら、グループに遊び心や積極性があると考えられる。
＜発展＞ ○合図を参加者がするようにうながす。 ○右手と左手を入れ替える。 ○右手で左隣の指を捕まえる。	
＜比喩（メタファー）＞ ○今ここにいるということ意識する。 ○脳の学習の癖を知る。	



あんただれ？	
準備物	シート（高さ3m×幅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組の間を幕で仕切る。
- 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ネームを先に言われたら、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>

- 対面したときどんな気持ちだった？
- どうやって前に出る人を決めた？



### 魔法の鏡

準備物 フラフープ

活動内容

支援及び留意点

- ①全員で輪になる。
- ②輪の内の2人がそれぞれ片手でフラフープを持ち、鏡（フープ）の前に輪ができた状態になる。
- ③「鏡の世界に入って、いつもと少し違う自分になってみましょう。」
- ④魔法の鏡（フラフープ）の中に、最初と同様の隊形を作る。

- 手やフープを離してはいけない。
- 課題を簡潔に告げた後は、しばらく黙って観察する。
- 時間を見ながら参加者のアイデアを取り上げる。
- 必要なら「鏡は1回しか通り抜けられない」と明示する。

<発展>

- 必要に応じて随時作戦会議を持ちながら進める。

<ふりかえりの視点>

- 自分はどうのようにグループに関わった？
- グループの中の自分の役割は何だった？



### Being（ルールづくり）

準備物 人型が描けるくらいの大きさの用紙（大用紙3枚分程度）

活動内容

支援及び留意点

- ①用紙の上に人が寝てポーズを付ける。
- ②マーカーで一筆書きの人型をえとる。
- ③今からよい学級にしていくために必要な要素を人型の内側に、不必要な要素を外側に書く。
- ④内容を修正し、了解した者から署名する。
- ⑤作業終了後、教室の壁面に掲げておく。

- 学級のシンボルとしてのポーズを意識させる。
- 腰（股）のあたりのラインは、指導者が書いておく。
- 低学年は、具体的な言葉や動作でもよい。

<発展>

- 張り直し可能なカードに書いて、随時ルールを更新していくこともできる。
- 定期的にルールを更新していくことは大切。

<ふりかえりの視点>

- グループの成長を考えてルールを考えることができたか？
- メンバー全員がルールを積極的に守っていかこうとする意識がもっているか？