

中学校（1年生）
7月
発想の転換

2人なら簡単にできることでも、4人、8人と人数が増えてくると同じ方法が使えなくなる。その時、お互いの意見を十分に出し合って課題を達成する喜びを感じ取る。

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。	



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置く。 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。	



スピードラビット	
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輪の中心にいるリーダーに指された者とその両側の3人で形を作る。 ③リーダーは、ウサギ・牛・象のパターンを示す。 ④リーダーは指示してから3秒を数える。 ⑤制限時間内に作れない時は、指された人がリーダーとなる。	○人数が多いと待っている時間が多くなるので、早めにリーダーの人数を増やす。
<発展> ○リーダーを増やす。 ○パターンを増やす。 ○指示する物を事前に知らせず、フリーで行う。	
<ふりかえりの視点> ○上手くできた時何を感じた？ ○上手くできなかった時何を感じた？	



対戦型インパルス	
準備物	さいころ、マスコット
活 動 内 容	支援及び留意点
①2列になり、2m程度離れて向き合って座る。 ②各列は全員手をつなぎ、先頭と最後尾以外は目をつぶる。 ③リーダーは最後尾の2人の中間にマスコットを置き、先頭のところでさいころを転がす。 ④さいころの目が偶数なら、先頭はインパルスを送る。 ⑤インパルスが届いたら、最後尾はマスコットを取ることができる。 ⑥マスコットを早く取った者は先頭に回る。 ⑦お手つきの場合は、逆に移動する。 ⑧早く全員が1周した方が勝ち。	○この活動は珍しく競走型の活動であるが勝ち負けより楽しむことを重視する。 ○普通のさいころが見えにくければ、大きな物を使う。 ○時間の都合によっては、1周する必要はない。
<発展> ○さいころの代わりにコインやトランプなどを使う。 ○グループの数を増やす。	
<ふりかえりの視点> ○それぞれの位置で何が必要だった？	



スタンドアップ	
課 題	全員が一斉に立ち上がること。
準備物	なし
活 動 内 容	支援及び留意点
①2人組で向き合い、両手をつなぐ。 ②足の先をお互いにつけたまま同時に立ち上がる。 ③4人、8人、16人と増やしていき、最後は全員で立ち上がる。 ④終了後、ふりかえりを行う。	○人数が増えると、初めのやり方が通用しなくなる。 ○体のどこも痛くない方法を考える。 ○答えは1つではない。
<ふりかえりの視点> ○なかなかクリアできない時、何を感じた？ ○突破口は何だった？	