

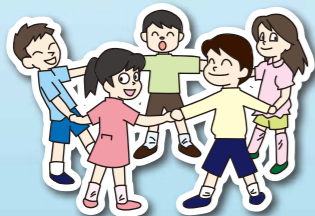
学級づくりに生かす

4月の学級づくりのスタートに

身体接触の少ない遊びを

パースデイチェーン

- 1 リーダーの合図で誕生日の順番に輪になって並び、話はせず、身振り手振りで意志を伝える。
(リーダーを基点に1月1日から12月31日まで順に並び)
- 2 並び終わったら、全員が誕生日を伝え、確認する。



子ども同士がつながり始めたら

少し動きのある遊びを

カム・オン

- 1 チームの代表を1人決め、他の人は1列に並び、代表になった人は、他チームの列の前に立つ。
- 2 スタートの合図で先頭から1人ずつ目の前にいる敵チームの代表のところまで走り、ジャンケンをする。ジャンケンに勝ったら代表の周りを回って、次の人にタッチ。ジャンケンに負けたら、「カモン!」と言って、チームのみんなを呼び、全員で代表の周りを回る。スタートラインに戻ったら、同じ人がもう一度代表のところまで走り、ジャンケンをする。勝つまで繰り返す。
- 3 早く全員が終わったチームが勝ち。

グループで遊び始めたら

ルールが簡単で工夫できる遊びを

想像かくれんぼ

- 1 鬼を1人決めて、鬼以外の人は、自分が親指ぐらいの大きさになったと仮定する。
- 2 隠れる範囲を決め(教室の中)、その中であればどこにでも隠れることができる(テレビの中や時計の中もOK)。メモ用紙を配り、隠れる場所を記入してもらう(その用紙は、伏せておく)。
- 3 鬼は、隠れていそうな場所を考え次々にコールする。見つかった人は、その旨を告げて手を挙げ、伏せていた紙を開く。
- 4 1番早く見つかった人が次の鬼になる。

みんなで楽しく遊び始めたら

協力したり、課題を解決したりする遊びを

ラインナップ

- 1 メンバー全員が1本の丸太の上に乗る。
- 2 リーダーは並びかえる順を言う。
(誕生日順、身長順、あいうえお順 等)
- 3 メンバーは、丸太から下りないで、指示された順に並び変える。
- 4 工夫したことや難しかったことを振り返る。



遊びを取り入れた 仲間づくり

「人間関係を築く力」や「コミュニケーション能力」の育成は、現代の子どもたちにとって大きな課題であると言われています。但馬やまびこの郷が実施したアンケート調査の結果でも、不登校やひきこもりの要因として、「人間関係を築く力」が影響していることが明らかになりました。

そこで、当所では、「人間関係を築く力」を育むために「仲間遊び」を導入しています。

「仲間遊び」には次のような利点があります。

- ・楽しみながら友だちとの交流が図れるため、人とかわることが苦手な子どもも自分のペースで集団になじめる。
- ・集団で遊ぶことの楽しさを学び、孤立する子が少なくなる。
- ・ルールを工夫したり、付け加えたりしてより楽しいものに発展できるため、集団を育てることに効果がある。

当所を利用する子どもたちも、遊びを段階的に取り入れることで、コミュニケーションが促進され、緊張した表情が笑顔に変わっていきます。

こうした取組は、「学級開きで子ども同士のつながりをつくる」「部活動のチームワークを高める」など、目的や場面に応じて活用することができます。また、豊かな人間関係を築くことは、不登校の未然防止にもつながります。遊びを取り入れた仲間づくりにぜひ、チャレンジしてみてください。

その他の活用例

●特別活動の活性化に

学級遊び、縦割り班活動、児童会・生徒会行事などでの人間関係づくりを促進します。

●入学オリエンテーションでの関係づくりに

遊びを段階的に取り入れることで、関係の希薄な子どもたちにつながりが生まれます。

●異学年との交流に

ルールが簡単な「おにごっこ」などは、異年齢の集団でも一緒に楽しむことができます。

●部活動でのチームワークづくりに

「ラインナップ」などの課題を解決する遊びで、チームとしての結束が強くなります。



他の遊びも、ホームページに紹介しています。

<http://www.t-yamabiko.asago.hyogo.jp/>

23教①2-006A4



県立但馬やまびこの郷