

# 互いに尊重する心を育てる 居場所づくり集

— 目次 —

児童が安心できる学級  
お互いを大切にする学級  
づくりに御活用ください

ボタンをクリック！

じっと  
することが  
難しい

授業中  
歩き回って  
しまう

①体のコントロールが  
苦手な児童の対応

②気持ちのコントロールが  
苦手な児童の対応

気持ちの  
切り替えが難しい

③コミュニケーションが  
苦手な児童の対応

④相手の気持ちを読み取る  
ことが苦手な児童の対応

友達と  
トラブルが  
起きる

他の児童と  
話すことが  
難しい

情報を整理し  
シンプルに

焦点化

共有化

いろいろな人と  
学び合う

授業の工夫

視覚化

声かけ

一人一人に応じた支援

集団づくりアクティビティ

学期始め

1か月

2か月  
学期終わり

聞く

話す

見る

気持ちの切り替え

相手を意識する  
協力する

他の人とよい  
関係を築くための  
スキルを  
遊びから  
身に付けることが  
できます。



## ①体のコントロールが苦手な児童への対応

### 体を動かす時間を設定する

- 授業中に短時間で体を動かす活動
  - 意図的に体を動かす場面の設定  
例：プリントや教材の配布、  
自由に立ち歩いて意見を交流する等
- ※立ち歩くときは、事前にルールを確認する。

### 体を刺激する道具を活用する

- 体を刺激するもの（クッションやバランスボール等）
  - 感覚を刺激するもの（噛むグッズ、ストレスボール等）
  - ぬいぐるみやタオル等、児童が触ると安心するもの
- ※事前に触るときのルールを児童と決めておく。  
※保護者及び他の児童と共通理解を図る。

### 感覚を育てる運動に取り組む

#### 【バランス感覚を育てる運動】

- 鬼ごっこ、だるまさんが転んだ
- トランポリン、片足立ち、ケンケン、平均台
- マット運動（ゆりかご、前転、丸太転がし、飛行機）

#### 【力を入れる感覚を育てる運動】

- ジャンプ、押し相撲、腕相撲
- 手押し車、馬跳び、動物歩き、雑巾がけ
- 固定施設（鉄棒、ジャングルジム、雲梯、登り棒等）

## ②気持ちのコントロールが苦手な児童の対応

### 気持ちが落ち着く方法を知る

- 多様な方法を経験

例：深呼吸、水を飲む、他の場所へ行く、ストレッチ等  
→自分にあった方法を見付ける。

※落ち着く方法についての動画を視聴してもよい。

### 自分の気持ちを表現する

- 気持ちの代弁（教員）

例：「悲しかったね」「うれしいね」

- 気持ちを表現する活動

例：ジェスチャーゲーム、気持ち当てゲーム、  
役割演技

- 表情カードやポスター等の掲示

具体的な内容は  
「落ち着く方法」  
「アンガーマネジメント」で  
検索できます

気持ち表現の  
掲示例

### 言葉に親しむ機会を増やす

- 感情表現に関わる本を含めた学級文庫の充実

- 教科書に出てきた言葉を辞書等で調べる時間の設定

- 自分の考えを伝える話型の提示

### 安心できる場所の設置

- クールダウンスペースの設置・周知

例：教室内に衝立やテント、マット、机上の目隠しボード  
（目隠しボードは段ボール等で作成する）

- クールダウンスペースのルールを相談して決定

誰でも使ってよい場所として使用ルールを学級、対象児童  
と話し合って決める。（1日1時間2回まで等）

- 意思表示方法を児童と相談して決定

例：言葉で伝える、カードを机上に置く、ハンドサイン等

相手の気持ちを理解するため、教室に日常的に掲示する。

※2年生の例

## うれしい たのしい

かお・ひょうじょう



ことば・声

「やった〜!」「よし!」  
にこにこ わくわく  
早口 高い声

うごき

ガッツポーズ ジャンプ  
ハイタッチ

## きんちょう ふあん

かお・ひょうじょう



ことば・声

「どうしよう」「こわい」  
ドキドキ ハラハラ  
早口 小さい声

うごき

体に力が入る  
むねに手をあてる  
しんこきゅうする



相手の気持ちを理解するため、教室に日常的に掲示する。

※2年生の例

## いかり

かお・ひょうじょう



ことば・声

「もう！」「おこった！」  
イライラ プンポン  
大声 ひくい声

うごき

じだんだをふむ  
体に力が入る  
こぶしをにぎる

## かなしい

かお・ひょうじょう



ことば・声

「つらい」「がっかり」  
しくしく しょんぼり  
小さい ふるえる声

うごき

なみだが出る 下を見る  
かたをおとす ためいき

### ③コミュニケーションが苦手な 児童の対応

#### 情報収集をする

##### ●観察による情報収集

- ・聴力や視力等の感覚機能での困難
- ・発話の困難
- ・他者との関わりの困難

##### ●ケース会議の実施

※複数の教職員で情報を共有する。

例：担任、管理職、養護教諭、  
特別支援教育コーディネーター、巡回指導教員、  
特別支援教室専門員、スクールカウンセラー等

児童の発音や話し方が  
気になるときは  
スクールカウンセラーや  
言語障害通級指導学級教員、  
特別支援教室担当教員に  
相談しましょう。

#### 困難さへ対応する

##### ●具体的な対応の指導

→状況に応じた対応を、学級活動や道德等の学習活動や  
学校生活を通して指導する。

##### ●校内支援体制の構築

→管理職、学年主任、養護教諭、  
特別支援教育コーディネーター巡回指導教員等に  
相談し、校内委員会等チームで対応を考える。

##### ●他の児童との仲介

→児童同士のコミュニケーションが難しいときに、  
教員が仲介し、双方の意見や気持ちを伝える。

##### ●合理的配慮の提供

→児童や保護者から申し出が  
あった際に実施する。

どのような配慮をすればよいか、  
詳しく知りたいときは  
「合理的配慮」で検索できます。

## ④相手の気持ちを読み取ることが 苦手な児童への対応

### ソーシャルスキルトレーニングをする

- 具体的な感情表現（表情、声の強弱、動き等）の練習
- 相手の気持ちを考える練習
- 状況に応じた具体的な言動の練習
- 「聞く」「話す」等、他者と関わる手だての練習

⇒集団づくりへ

詳しく知りたいときは、  
「ソーシャルスキルトレーニング」  
「気持ちの表現」で検索できます。

### 相手の気持ちを説明する

- 紙芝居や場面絵、役割演技等の活用
  - ・周囲の状況や相手の表情を確認できるようにする。
  - ・相手の気持ちを説明する。
- 気持ちの表現方法や表情カードの掲示
- 成功体験の積み重ね
  - ・相手のことを考えることができたときに褒め、  
今後でも取り組もうとする意欲を高める。

気持ち表現の  
掲示例

### 日頃から他者と関わる活動をする

- 多様な関わりの設定
  - ・多様な組み合わせで他者と関わる時間を設定する。
  - ・他者と関わるのが難しいときには、無理強いせず  
見学することも認め、児童と参加の仕方を相談する。
  - ・困難のある児童が得意なことや好きなことを活動に  
取り入れ、意欲的に活動に取り組む中で、他者と前向きに  
関わるができるようにする。

共有化へ



## 授業の工夫【焦点化】

視覚化へ

共有化へ

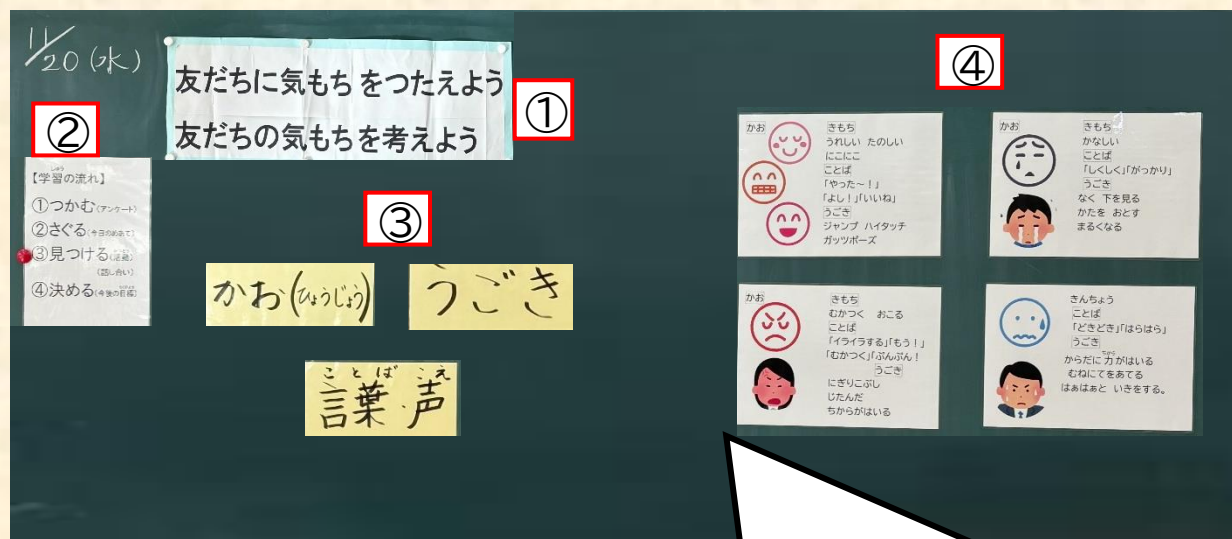
声かけへ

○授業の最初に「めあて」を示し、この時間で学習することを知らせる。

児童と相談してめあてを決めたときも、児童が自分のめあてが分かるよう必ず提示する。

○授業内の情報量を厳選し、めあてに集中できるようにする。

○1時間の学習の流れをシンプルにし、児童に学ぶことが分かるようにする。



### 【提示する情報量を絞った板書例】 学級活動（2）

「友だちに気持ちを伝えよう 友だちの気持ちを考えよう」

①めあて（本時のねらい）

②学習の流れ（1時間の見通しをもつ）

③ポイント（児童が見付けた課題解決のためのヒント）

④参考となる視覚情報（活動の際に児童が参考にできる）



## 授業の工夫【視覚化】

焦点化へ

共有化へ

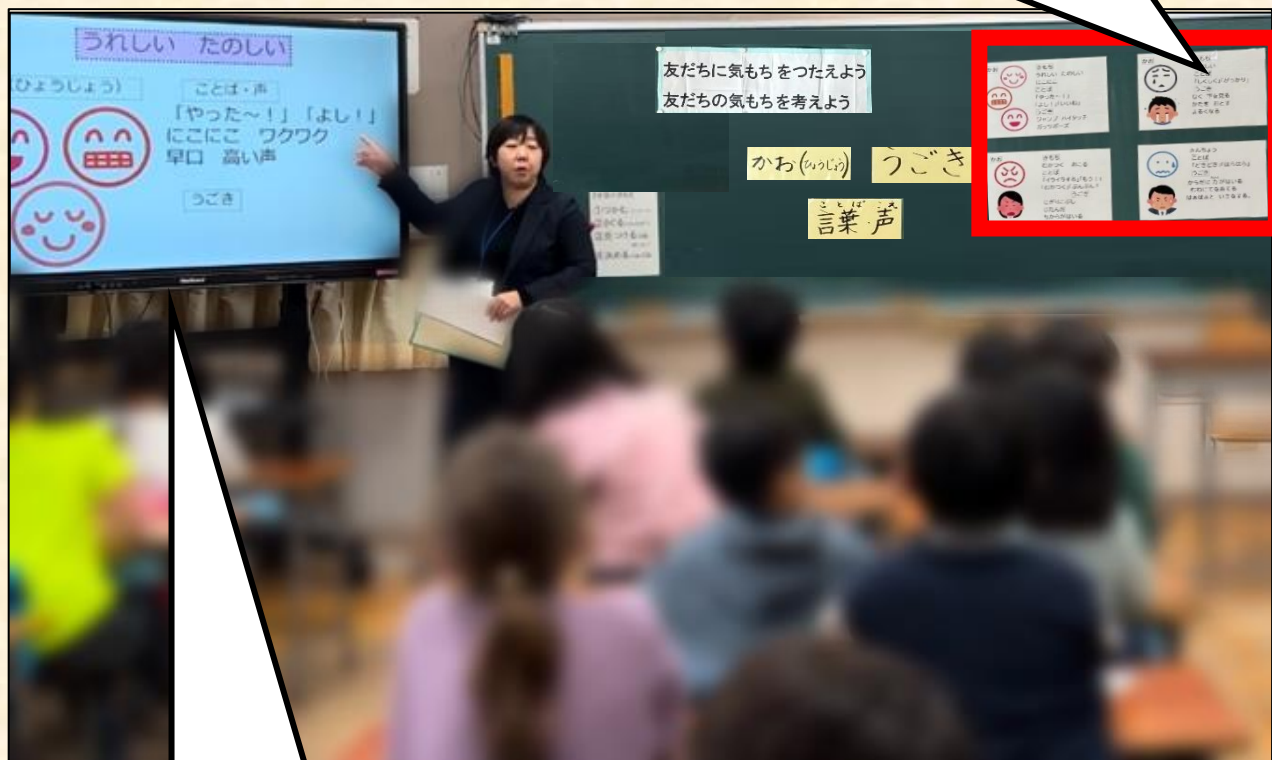
声かけへ

○児童が必要な情報（学習の流れやルール、めあて、場面写真、児童の発言等）を見て確認できるようにする。

○目的に応じて、提示方法(モニター等のICT、掲示物、板書等)を工夫する。

### 【視覚化の例】

児童が何回も見る情報は黒板に掲示する。



### 【視覚化の例】

- ・ いろいろな感情に対応する表情をイラストで表し、児童が確認できるようにする。
- ・ 役割演技や場面絵等で、場面の様子や登場人物の様子を表す。

## 授業の工夫【共有化】

焦点化へ

視覚化へ

声かけへ

○少人数の意見交換の活動などを取り入れ、全員に発言の機会を設ける。



### 【意思表示の工夫例】

ハンドサインで全員の意見を確認共有

#### ハンドサイン例



### 【発表方法の工夫例】

- ①グループ内で発表
- ②グループでまとめた意見を  
ホワイトボードで全体に発表



### 【少人数の共有ペア例】

- ・教員が意図的に指定
- ・児童が選択

活動のめあてにより、ペアを  
合体して4人組としたり、  
トリオにしたりする。



### 【ICTの活用例】

- ①WEB調査システム
- ②プレゼンテーションソフト
- ③文書作成ソフト等

これらのソフトの同時編集機能を活用し、  
クラウド上で友達の意見をリアルタイムで  
見る。



## 授業の工夫【声かけの工夫】

### 話し方

- 趣意説明をする。  
「これから〇〇について話します」
- いくつ話すか事前に伝える。  
「三つのことを話します」
- 一つずつ指示を出す。
- 短く、児童が分かる言葉で指示を出す。
- 「こそあど」言葉を使わず、具体的に指示する。  
(例：あっちに少し歩く→右をむいて3歩歩く)
- 「間（ま）」を大切にする。

焦点化へ

視覚化へ

共有化へ

### 肯定的に話す

- モデルとなる児童の行動を広める。
- 不適切な言動への指導は、個別に対応する。
- 児童の気持ちや頑張りを認め、褒める。
- ※特定児童に偏らないようにする。
- 教員が感情表現や適切な言動のモデルであることを意識する。

### 声かけ前後の工夫

- 話し始める前に、児童の様子を見て、聞く準備ができてから話す。
- 児童が一旦作業を止めるまで待ってから話す。
- 場面によって立つ位置を変え、注意を引き付けてから話す。
- 児童の発言後、他の児童にどう感じたか等聞くようにする。
- どの児童も授業に参加していると感じられるように意見カードやハンドサイン等を活用する。



# 集団づくりアクティビティ①

集団づくり  
アクティビティ②へ

ボタンをクリック！

聞く

聞いて体を動かす

落ちた 落ちた

色鬼

キャッチ(教室)

キャッチ(教室外)

聞いて答える

ステレオゲーム

3ヒントクイズ

話す

サイコロトーク

わたしはだあれ

見る

相手を見て動く

こっちむいてほい

押し相撲

膝タッチ

お宝取り

相手を見て、聞いて動く

忍者修行

五歩鬼

# 集団づくりアクティビティ②

トップ  
ページ

集団づくりアクティビティ①へ

## 気持ちの切り替え

ボタンをクリック！

深呼吸・ストレッチ

ばくだんゲーム

怪獣から町を守れ！

## 相手を意識する

## 協力する

ボタンをクリック！

50音ゲーム

ジェスチャーゲーム

協力謎解き

謎解き例

# 落ちた 落ちた

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

- ・落ちてくるものとそのポーズを確認する。
- ・手を叩きながら「落ーちた 落ちた」と言い、児童が「なーにが落ちた」と言い返す。
- ・落ちたものを聞いて児童はそのポーズをとる。

動作例：りんご …両手でキャッチ

かみなり…おへそを隠す

雨 …傘をさす

流れ星 …お願いポーズ

鳥のフン…よける 等

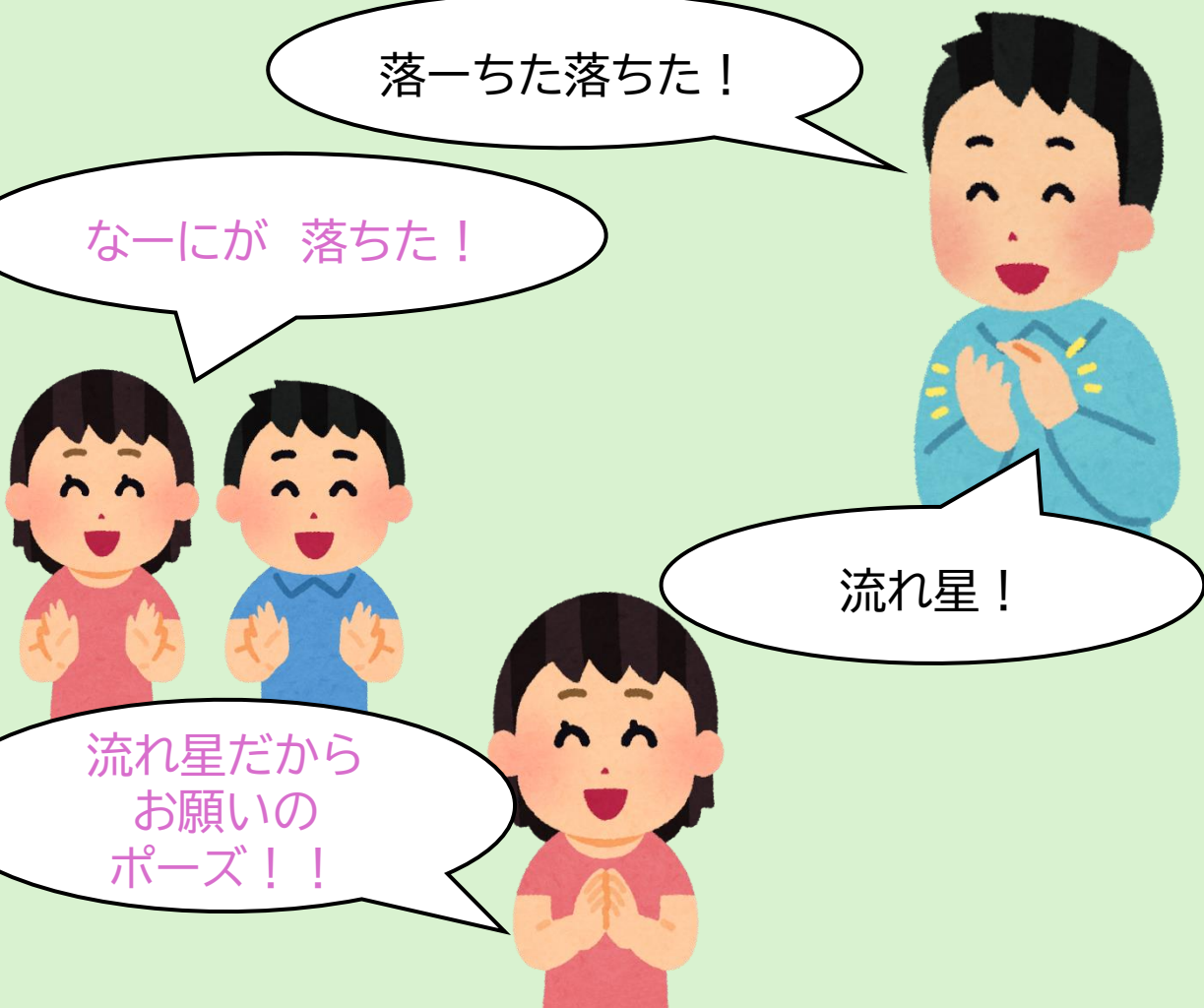
※児童からアイデアを出してもらうのもよい

落ーちた落ちた！

なーにが 落ちた！

流れ星！

流れ星だから  
お願いの  
ポーズ！！





# 色 鬼

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

- ・ ケンステップやフラフープ等、はっきり色が分かるものを床に置いておく。  
（人数より1つ少ない数）
- ・ 最初は教員が鬼となり、お題の色を言った後、鬼役も言われた色の中に入る。
- ・ 入れなかった人が次の鬼となる。
- ・ 同じ児童が続けて入れないことのないよう調整しながら行う。

※お題をクイズ形式にする（例：「トマトの色」、「海の色」等）と難易度が高まる。

※色覚に困難のある児童がいる場合は、絵カードや形で違いが分かるものを使って行う。

※衝突に気を付けるよう、事前に指導する。



再生ボタンをクリック！（音が出ます）

# キャッチ(教室内)

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

- ・二人で向かい合う。
- ・真ん中にキャッチするものを置く。  
(消しゴム等の小さいもの)
- ・頭に両手を置いてスタート。
- ・「キャット、キャロット…」など似ている言葉でフェイントを入れる。
- ・「キャッチ」と言われたら、目の前にあるものをキャッチする。

※互いを大切に、けがしないように行うことを事前に確認してから行うとよい。

※何回戦か行う。一人が負け続けないよう、対戦相手を変えていくとよい。



再生ボタンをクリック！(音が出ます)

# キャッチ(教室外)

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

- ・ ペアで行う。
- ・ 相手と1メートル以上距離を取る。
- ・ 相手との間にボールを置く。
- ・ 全体の指示役が体の名前を言う。  
(頭・肩・お腹・背中等)  
その部位に両手でタッチする。
- ・ 「ボール！」と言われたとき、相手より早く  
ボールをキャッチした方が勝ち。

※衝突に気を付けるよう、事前に指導する。



再生ボタンをクリック！(音が出ます)



# ステレオゲーム

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

- ・ 出題者は教室の前に立つ。回答者は自分の席に座って聞く。
- ・ 人数分キーワードを決め出題者のみに見せる。
- ・ 「せーの」で、出題者全員同時に回答者に向かってキーワードを言う。
- ・ 回答者は、何と言っているか聞き取る。
- ・ 答えが分からない場合は、「もう一度お願いします」と言うよう声をかける。

※人数を増やしたり、1文字からキーワードにして言ったりすると難易度が高まる。

せーの！！



# 3ヒントクイズ

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

- ・ 動物や植物、教科書からの言葉等、どの児童も知っているお題を選ぶ。
- ・ 出題者は三つヒントを出す。
- ・ 三つのヒントで分からなかった場合、  
「教えてください」「ヒントください」等  
児童が言えるよう事前に指導しておく。  
質問タイム等を入れると話す練習にもなる。

3つのヒントを言います。

- ・ 赤いです
- ・ 果物です
- ・ 皮をむいて食べます

イチゴかな…？  
皮をむくなら  
りんご！



# サイコロトーク

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

- ・ 日直や誕生日の人、じゃんけんで勝った人がサイコロを振る。

（ビッグサイズのサイコロだと盛り上がる）

- ・ 出た目に合わせたスピーチをする。

（出た目に応じた話題を掲示する）

例： 1 好きな○○ 2 得意な○○

3 苦手な○○ 4 最近うれしかったこと

5 自分の宝物

6 自由にお題を決めてよい

- ・ 聞き手はスピーチの内容をもとに質問をする。

※「5W1H（いつ・どこ・だれ・なぜ・どうした・どのように）」の  
掲示がしてあると児童が質問内容を考えやすい。

ぼくが一番  
好きな  
スポーツは  
野球です。





# わたしはだあれ

低

中

集団づくりアクティビティ①ハ

集団づくりアクティビティ②ハ

- ・ お題を出す役を一人決める。最初は教員がやるとよい。
  - ※動物や植物、教科書からの言葉等、どの児童も知っているお題を選ぶ。
  - ・ それ以外の児童は、形、色、特徴等を特定できるような質問を考え、質問する。
  - ・ お題役は、「はい／いいえ」しか答えられない。
  - ・ グループで答えを考えさせ、グループ毎に発表する。
- ※質問の回答を黒板等にメモすると視覚化の支援になる。
- ※答えに直接つながる質問はしない。
- 例：お題がキリンだった場合  
「あなたはキリンですか？」→NG  
「あなたは首が長いですか」→OK

鼻が長いですか。

(ゾウでは  
なさそう…)  
私より大きい  
ですか？

(ぼくはキリンだから)  
いいえ！

はい！



# こっちむいてほい

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

## ●ペアバージョン

- ・じゃんけんをする。
- ・勝った人が「こっちむいて」と言いながらペアで2回軽くジャンプし、「ほい！」で向きを変える。
- ・勝った人と同じ向きだと負け。

## ●クラス全員バージョン

- ・代表を一人決める。
- ・代表が「せーの！」と声をかける。
- ・全員で「こっちむいて」と言いながら 2回軽くジャンプし、「ほい！」で、前後左右に体を向ける。
- ・代表の人と同じ向きだと負け。



# 押し相撲

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

- ・ 相手と向かい合わせでスタートする。
- ・ ラインやケンステップ等を活用し、動いたかが分かるようにする。
- ・ 相手に触れていいのは手の平のみ。  
相手をよく見て、押したり引いたりして相手を陣地から動かす。
- ・ 陣地から動いてしまった方が負け。

※ペアを変えたり、片足にしたりして難易度を变化させる。

※感覚過敏等、他者と触れ合うことが難しい児童は、  
軍手等を使って行くとよい。



相手と向かい合ってスタートする。

再生ボタンをクリック！（音なし）

# 膝タッチ

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

- ・ ペアで行う。
- ・ 相手と握手した状態でスタートする。
- ・ 相手の動きをよく見て、相手の膝をタッチする。

※ペアを変えたり、手を反対にして難易度を変化させる。身長が近い同士が取り組みやすい。

※感覚過敏等、他者と触れ合うことが難しい児童は軍手等使って行くとよい。



相手にタッチされないように  
相手の動きをよく見る。

再生ボタンをクリック！（音なし）



# お宝取り

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

- ・ 体育館の真ん中の丸いラインを利用するか、お宝を置くラインを引いておく。  
（2対2ならフープ等でもよい）
- ・ 守りと攻めに分かれる。
- ・ 1分間、守り役は相手の動きをよく見て、体に触れないようにしながら、お宝を取られないように守る。
- ・ 攻守交代して行う。
- ・ お宝を多く取ることができた方が勝ちとなる。  
※お宝は、小さいコーンや、紅白玉等キャッチしやすいものがよい。



攻めるチームは、相手の動きをよく見て、お宝を取りに行く。チームで協力してもよい。

再生ボタンをクリック！（音なし）

# 忍者修行

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

- ・ 敵の忍者の近くに人数分のお宝を置いておく。  
(ボールや紅白玉等)  
また、スタートに籠を用意する。
- ・ 声をかけたときのポーズを確認する。  
動画の例：「上」→しゃがむ 「中」→くるっと回る  
「下」→ジャンプする
- ・ 敵の忍者役が、「だるまさんがころんだ」と同じように  
「敵の忍者見付けた」と言っている間に進む。
- ・ 敵の忍者役が振り向いたときに、ピタッと止まる。
- ・ たまに、敵が「曲者！」と言い「上」「中」「下」と  
声をかけ手裏剣を投げるまねをする。  
児童はかけ声に合わせた動きでよける。  
間違えた動きをした児童は、敵に見付かり一步下がる。
- ・ 敵の忍者の近くにあるお宝を取り、スタートまで戻り  
籠に入れられたらゴール。



「中」 お腹を守って一回転する。

再生ボタンをクリック！(音なし)

# 五 歩 鬼

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

- ・ ラインのある体育館か、ラインを引いて校庭等で行う。
- ・ 鬼を一人決める。最初は教員でもよい。
- ・ 教員がリズム太鼓やタンバリン等を5回叩く。
- ・ 全員がその音に合わせて5歩進む。  
ルール①真っすぐ進む。  
ルール②方向を変えられるときは、歩き始めと、  
ラインに当たったとき。  
途中では方向転換できない。
- ・ 鬼にタッチされると鬼になる。どんどん鬼が増えていく。  
手が届けば足をついてタッチしてもよい。
- ・ 最後の一人が次の鬼となる。



再生ボタンをクリック！（音が出ます）



# 深呼吸・ストレッチ

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

## 【深呼吸】

- ・ 30秒間自分の脈拍を数えておく。
- ・ 深呼吸を練習する。  
鼻から7秒息を吸い、口からストローのように細く5秒かけて吐きだす。  
最後まで吐き切ることを意識する。
- ・ 2、3回繰り返してから、脈拍を計り、1回目より脈がゆっくりになっていることを確かめる。



※運動会や学芸会等の本番前等ドキドキする場面で、  
教員は意図的に深呼吸するように声をかける。  
児童が深呼吸を行い効果を実感できるようにする。

## 【ストレッチ】

- ・ 一つの動作に時間をかけて行う。
- ・ 深呼吸を組み合わせながら行うとよい。
- ・ ストレッチをすると、気持ちが落ち着く効果がある  
ことを児童が実感できるようにする。

※ストレッチの映像を児童と視聴しながら行っても、  
教員が例示してもよい。

詳しく知りたいときは、  
「ストレッチ」「体ほぐし運動」等で  
検索できます。





# ばくだんゲーム

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

- ・ 椅子を円形に並べて座る。
- ・ タイマーをセットする。（タイマーは見せない）
- ・ ボールを持っている人がテーマに沿った言葉を1つ言う。  
テーマ例：動物、野菜、果物、色の物、学校のもの等
- ・ 言葉を言ったら、ボール（風船でもよい）を次の人に回す。
- ・ タイマーが鳴ったときにボールを持っていた人が次のお題役となる。

※音楽を流して止めたときにボールを持っている人がお題役になる、音楽が変わったら反対回しにするなどアレンジしてもよい。

※ドキドキするときに、落ち着く方法を試すように声をかける。



# 怪獣から町を 守れ！

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

- ・ ばらばらの場所、ばらばらの方向に、人数より1つ多い数の椅子（防災頭巾でもよい）を置く。  
ぶつからないように、広い場所がよい。
- ・ ドキドキするような音楽を流す。
- ・ 教員が怪獣役となり、タイムを計りつつ、一定の速度を変えずにひたすら椅子を目指して歩く。  
走ること、児童をタッチすることはしない。
- ・ 児童は怪獣に椅子を取られないように、怪獣が座りそうな席に先回りし、座る。
- ・ 一度席から離れてしまうと、同じ椅子には座れない。
- ・ 怪獣に座られてしまったらアウト。

※怪獣に座られるまでに掛かった時間を計っておき、目標タイムを決めて、目標達成のためにどうするか解決方法を話し合うとよい。

※ドキドキするときに、落ち着く方法を試すように声をかける。



低 中

# 50音ゲーム

- ・ 4～5人でグループとなり、最初の人を決め、時計回りに50音を言っていく。
- ・ 3拍子1休符で手をたたきながら（パン・パン・パン・お休み）順番に言っていく。  
「あ い う ・」⇒「え お か ・」⇒  
「き く け ・」⇒  
と続ける。
- ・ 間違えてしまったときは、全員で「ドンマイ！」と言う。失敗を気にせずすぐやり直す。
- ・ 間違えた人から「あ」からまた始める。
- ・ 時間内に「ん」まで行けたら成功。
- ・ 各グループで挑戦する。



再生ボタンをクリック！（音が出ます）

# ジェスチャーゲーム

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

- ・参加者は縦1列に並ぶ。一番前の児童が回答者になる。
- ・全員前を向く。一番後ろの児童がお題を見て、自分の前の児童だけ振り返らせ、ジェスチャーで伝える。
- ・話して伝えてはいけない。
- ・全ての参加者が順番にジェスチャーでお題を伝えたら、正解を確認する。
- ・一番前の児童が一番後ろに並び直し、回答者を交代して行う。





# 協力謎解き

低

中

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

謎解き例

- ・ 3、4人のグループで行う。
- ・ 協力のポイントを児童と確認する。
- ・ 朝の準備時間に、1日1題お題を提示し、グループで活動して謎を解く。
- ・ ワークシートに答えと使うことができた協力のポイントを振り返って記入し、提出する。
- ・ 教員が丸付けをして、翌日返却する。
- ・ 1週間続けて行う。

※困っているグループがあったら、他のグループが手伝ったり謎を解くヒントを出したりしてもよい。

## 協力ポイント例：

- ・ 相手の話を聞く
- ・ 息を合わせる
- ・ 相手の意見を取り入れる
- ・ 相談する

など

協力ポイントを意識して活動するように声をかけましょう。



# 協力謎解き例

集団づくりアクティビティ①へ

集団づくりアクティビティ②へ

## なぞ①



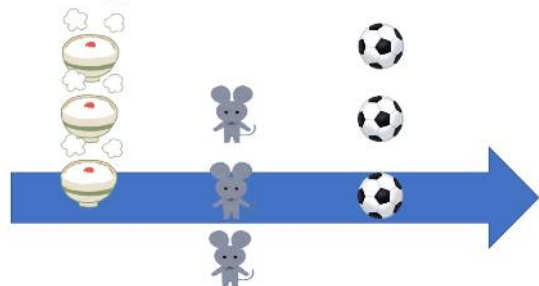
た た た た た あ た た い た た て た た の  
た た た は た た た た た た な た た た  
た し た た た た た た を た た た た た き  
た た た た た た た た た た た く た た た

## なぞ②

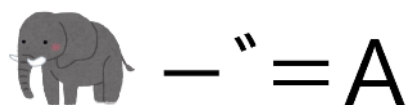


ち か ら  
る ひ を  
せ わ あ

## なぞ③



## なぞ④ AB = ?



— " = A



— 酢 = B

## なぞ⑤

↑ ↓ ↑ ↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑  
いあとなねけてんきをぎうれ

「協力してなぞときましょう」

年 組 名 前 ( )

### ☆協力のポイント

- ① 相手の話を聞く。
- ② 力を合わせる。
- ③ ゆずる。
- ④ 相談する。
- ⑤ 相手のことを考える。

### ☆謎解きチャレンジ

	なぞどきの答え	使った協力ポイント 番号を書きましょう
／	①	
／	②	
／	③	
／	④	
／	⑤	

☆やってみて思ったこと、今後がんばりたいことを書きましょう。

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

★先生から

協力謎解きへ  
戻る

