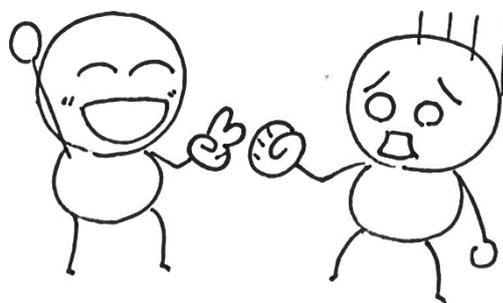
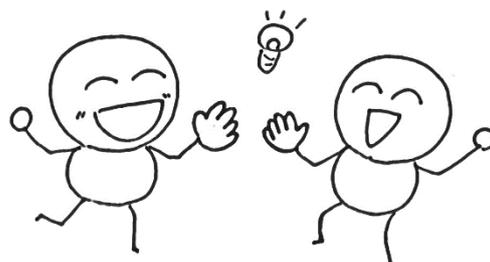


じゃんけんを使う活動

| | | |
|---------|---|--|
| 活動名 | 負けが勝ちじゃんけん | 活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点) ① 2人組を作り、じゃんけんをする。 ② 負けた方が大げさに喜び、勝った方が大げさに落ち込む。 ③ ペアを変えて、いろいろな人とじゃんけんをする。 ◎ 「できるだけ多くの人とやろう」、「男女交互に相手を変えよう」などと声をかけることで、関わりの幅を広げることができる。 |
| ねらい (例) | <input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 勝敗にこだわらずに楽しむ。 <input type="checkbox"/> 自分の殻を破って一歩踏み出す。 | |
| 人数 | 何人でも | |
| 対象 | だれでも | |
| 時間 | 5分程度 | |
| 場所 | どこでも | |
| 道具 | | |



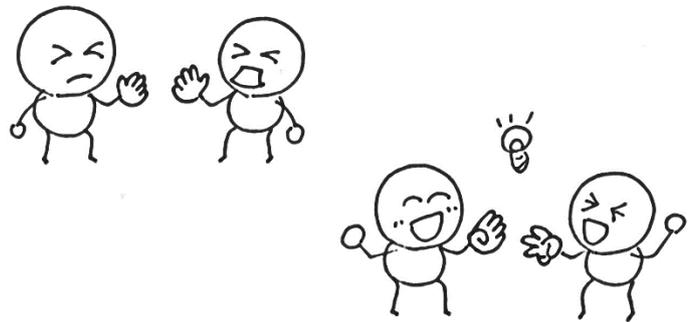
| | | |
|---------|---|---|
| 活動名 | あいこじゃんけん | 活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点) ① 2人組を作り、じゃんけんをする。 ② あいこになるまで繰り返し、あいこになったらペアでハイタッチ (省略可) をする。 ③ ペアを変えて、いろいろな人とじゃんけんをする。 ◎ あいこになるためにどんなことを考えたかを共有することで、相手意識を促すことにつながる。 □ ペアであいこになった後に、他のペアと4人組→8人組→16人組・・・→全員であいこをめざすと、集団での課題解決の活動になる (あいこはバラバラの手ではなく、みんなが同じ手を出すこととする)。 |
| ねらい (例) | <input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 相手の気持ちを考える。 | |
| 人数 | 何人でも | |
| 対象 | だれでも | |
| 時間 | 5分程度 | |
| 場所 | どこでも | |
| 道具 | | |



| | |
|---------|---|
| 活動名 | セブンイレブン |
| ねらい (例) | <input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 相手の気持ちを考える。 |
| 人数 | 何人でも |
| 対象 | だれでも |
| 時間 | 5分程度 |
| 場所 | どこでも |
| 道具 | |

活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)

- ① 2人組を作り、じゃんけんをする。
 - ② グー、チョキ、パーの代わりに0～5までの数を指で表す。
 - ③ 2人の出した指の数が合わせて7になったら成功。ハイタッチ (省略可) をする。
 - ④ ペアを変えて、いろいろな人と繰り返す。
- ◎ 7や11 するために工夫したことを共有することで、相手への意識や自分の役割に目を向けることができる。
- 3人組の場合は、合わせて11をめざす。



| | |
|---------|---|
| 活動名 | たし算、ひき算、かけ算じゃんけん |
| ねらい (例) | <input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 勝敗にこだわらずに楽しむ。 |
| 人数 | 何人でも |
| 対象 | 中学年以上 |
| 時間 | 5分程度 |
| 場所 | どこでも |
| 道具 | |

活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)

- ① 2人組を作り、じゃんけんをする。
 - ② グー、チョキ、パーの代わりに0～5までの数を指で表す。
 - ③ 出したお互いの指の数をたし算 (ひき算、かけ算) して、早く答えを言えた人の勝ちとなる。
 - ④ ペアを変えて、いろいろな人と繰り返す。
- ◎ 勝ち負けにこだわらず、人と関わる楽しさへの気付きを促す。
- 両手を使い0～10の数で出し合うと難易度が上がる。



| | |
|---------|--|
| 活動名 | 石・ハサミ・紙じゃんけん |
| ねらい (例) | <input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 勝敗にこだわらずに楽しむ。 <input type="checkbox"/> エラーを楽しむ。 |
| 人数 | 何人でも |
| 対象 | だれでも |
| 時間 | 5分程度 |
| 場所 | どこでも |
| 道具 | |

活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)

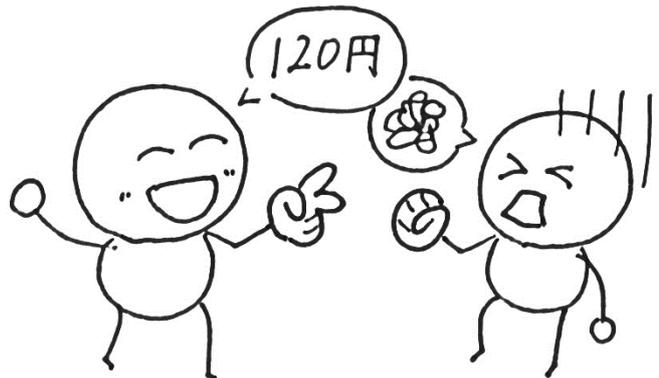
- ① 2人組を作り、じゃんけんをする。
 - ② 相手の出した手を「グー・チョキ・パー」ではなく、「石・ハサミ・紙」と口に出し、早く言えた人の勝ちとなる。
 - ③ ペアを変えて、いろいろな人とじゃんけんをする。
- ◎間違えた時に笑い合えた場面を取り上げることで、エラーを楽しむ雰囲気づくりにつなげることができる。



| | |
|---------|--|
| 活動名 | お金じゃんけん |
| ねらい (例) | <input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 勝敗にこだわらずに楽しむ。 <input type="checkbox"/> エラーを楽しむ。 |
| 人数 | 何人でも |
| 対象 | 中学年以上 |
| 時間 | 5分程度 |
| 場所 | どこでも |
| 道具 | |

活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)

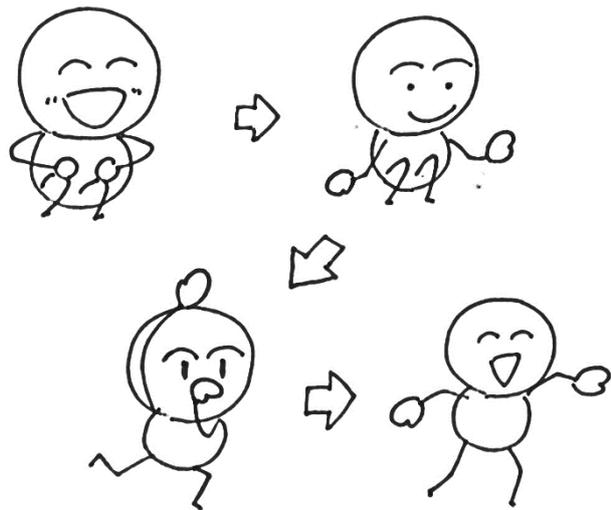
- ① 2人組を作り、じゃんけんをする。
 - ② グー：100円、チョキ：20円、パー：5円として、お互いの出した手の合計金額を早く答えた人の勝ちとなる。
 - ③ ペアを変えて、いろいろな人とじゃんけんをする。
- ◎勝敗にこだわらず、エラーも楽しむ気持ちを共有することで、集団の雰囲気づくりにつながる。
□両手を使ったり、人数を増やしたりすることで、難易度が上がる。

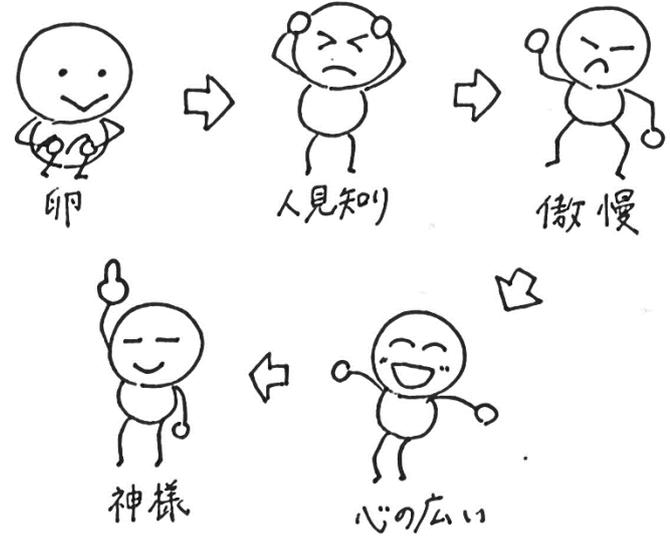


| | | |
|--------|---|---|
| 活動名 | 全身（フルボディー）じゃんけん | 活動の流れ（◎ポイント □アレンジ ●留意点） |
| ねらい（例） | <input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 勝敗にこだわらずに楽しむ。 <input type="checkbox"/> 自分の殻を破って一歩踏み出す。 | <p>① 2人組を作り、じゃんけんをするが、グー・チョキ・パーを全身で表現する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グーはしゃがんで小さくなる。 ・チョキは足を前後に開き、手はVサインで広げる。 ・パーは手足を大きく広げる。 <p>② 負けた方が大きさに喜び、勝った方が大きさに落ち込む。</p> <p>③ ペアを変えて、いろいろな人とじゃんけんをする。</p> <p>◎ 「できるだけ多くの人とやろう」、「男女交互に相手を変えよう」などと声をかけることで、関わりの幅を広げることができる。</p> |
| 人数 | 何人でも | |
| 対象 | だれでも | |
| 時間 | 5分程度 | |
| 場所 | どこでも | |
| 道具 | | |

| | | |
|--------|---|---|
| 活動名 | 5人組じゃんけん | 活動の流れ（◎ポイント □アレンジ ●留意点） |
| ねらい（例） | <input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> 合意形成の仕方について考える。 | <p>① 5人組を作り、対戦チームを見つけてじゃんけんをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全員座れば「グー」 ・2人立てば「チョキ」 ・全員立てば「パー」 <p>② 対戦チームを変えて繰り返す。</p> <p>◎ チームでどのように出す手を決めたかを共有することで、合意形成の仕方（個人の意見、多数決、全員の納得等）について考えるきっかけとなる。</p> <p>● 5人組を作ることが難しい場合は4人組や6人組でも調整できる。</p> |
| 人数 | 10人程度以上 | |
| 対象 | だれでも | |
| 時間 | 10分程度 | |
| 場所 | どこでも ※机無 | |
| 道具 | <p>グー</p> <p>チョキ</p> <p>パー</p> | |

| | | |
|---------|---|---|
| 活動名 | 進化じゃんけん | 活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点) ①全員が卵のポーズをしたところからスタートする。 ②相手を見つけじゃんけんをし、勝ったら卵→ヒヨコ→ニワトリ→不死鳥の順に進化する。 ・卵…しゃがんだ状態で、両手で膝を抱える。 ・ヒヨコ…しゃがんだ状態で、両手で小さな羽を作る。 ・ニワトリ…中腰の状態で、両手でくちばしとトサカを作る。 ・不死鳥…立った状態で、両手を大きく羽ばたかせる。 ③同じ生き物同士でのみじゃんけんをし、勝ったら次の生き物へ、負けたら前の生き物に戻る。 ④不死鳥同士で勝ったらクリアとなり、クリアした人から円に並ぶ。 ⑤クリアした人は誰とでもじゃんけんができ、前の生き物に戻ることはない。対戦相手も負けて前の生き物に戻ることはない。 ⑥全員がクリアすることをめざす。 ◎全員がクリアするために、クリアした人がどんな動きをするかに注目する。 □進化する生き物やポーズはみんなで考えてもよい。 |
| ねらい (例) | <input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 人のためにできることを考える。 | |
| 人数 | 何人でも | |
| 対象 | だれでも | |
| 時間 | 15分程度 | |
| 場所 | どこでも | |
| 道具 | | |



| | | |
|---------|---|---|
| 活動名 | モーフィーズ | 活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点) ①全員が卵のポーズをしたところからスタートする。 ②相手を見つけじゃんけんをし、勝ったら卵→人見知りな人→傲慢な人→心の広い人→神様の順に進化する (ポーズはその性格に合うようなものを考える)。 ③同じ状態同士でのみじゃんけんをし、勝ったら次の状態へ、負けたら前の状態に戻る。 ④神様になったらクリアとなり、円に並ぶ。 ⑤神様は誰とでもじゃんけんができ、前の状態に戻ることはない。対戦相手も負けて前の状態に戻ることはない。 ⑥全員が神様になることをめざす。 ◎全員が神様になるために、終わった人がどんな動きをするかに注目する。 ◎神様になる = 「全体の様子に気を配れる人になる」というメッセージを他の活動につなげる布石とすることができる。 □それぞれのポーズはみんなで考えてもよい。 |
| ねらい (例) | <input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 人のためにできることを考える。 | |
| 人数 | 何人でも | |
| 対象 | だれでも | |
| 時間 | 15分程度 | |
| 場所 | どこでも | |
| 道具 | |  |

| | | |
|---------|---|--|
| 活動名 | 王様陣営 | 活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点) ①2チームに分かれ、それぞれ相手チームに分からないように、チームの王様を決める。 ②スタートの合図で、相手チームのだれかに声をかけ、じゃんけんをする。 ③じゃんけんに負けたらその場に座る。勝ったら別の相手に声をかけ、じゃんけんをする。 ④じゃんけんに負けて座っている人の頭を、味方チームの王様が触れたら、その人は復活できる。 ⑤最後まで残った人のいるチームが勝ちとなる。 ◎王様を公平・公正に決めるための工夫、王様を特定させないための作戦など、活動中の様子から振り返りの視点を見つけることが大切。 □王様が負けたら終わりというルールにする。 ●じゃんけんをせずに逃げ続けることがトラブルにつながりやすいので、声をかけられたらじゃんけんに応じないといけない等のルールが必要な場合もある。 |
| ねらい (例) | <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。 <input type="checkbox"/> 勝敗にこだわらずに楽しむ。 <input type="checkbox"/> 合意形成の仕方について考える。 <input type="checkbox"/> 公平・公正さについて考える。 <input type="checkbox"/> グループの役割分担について考える。 | |
| 人数 | 10人以上 | |
| 対象 | だれでも | |
| 時間 | 15分程度 | |
| 場所 | どこでも | |
| 道具 | | |