

三密を避けても 親密になれる表現ゲーム紹介①



令和2年5月

はじめに

今年度から始まる、学習指導要領の実施にむけ、私たちは、子どもたちと主体的・対話的で深い学びの姿の実現をめざして準備を進めてきました。しかし、昨今の事情により、互いに接触を密にすることが難しく、ふれあうことや相談するなどの協働的な学びの機会は先送りされることになりそうです。学級開きも一度にできず、互いの関係づくりもままならずにいるのではないのでしょうか。一日でも早く、子どもたちが学級になじみ、豊かに関わりあいながら学びを深めていける日が来ることを願っています。

このような中、私たちにできる事の一つは、子どもたちが互いに学び合える集団にしていく準備を進める事です。そして、その第一歩として、一人一人が心や体をほぐし、のびのびと自分自身を表現していく機会を作っていきたいと思います。

研究会では、子どもたちの表現を言語だけではなく、表情や語調、動作などにおいて、自分自身を表そうとする姿ととらえ追求してきました。現状のように、密な関わりあいの活動が危ぶまれる場合においても、表情や動作を用いて互いに思いを伝えあい、関係づくりを進めていくことができます。

また、子どもたちが楽しく表現活動をしていくために、子どもの表現のスキルや集団の人間関係によって段階をおって「表現ゲーム」を進めていくことを提案してきました。その段階をリラックス→コミュニケーション→クリエイティブと分類しています。互いに緊張を伴う学級開きの出会いのような場面では、リラックスやコミュニケーションのゲームが適していると考えました。新年度のスタートを迎える今回は、その中から、直に接触しなくてもつながりあい、関わりあえるようになるゲームを紹介します。そして、次回においては、さらにコミュニケーションを深められるとともに、創造的な表現活動をおこなうクリエイティブな活動につながるゲームを紹介していく予定です。

物理的に密接に関わりあえない環境が続く中で、一人一人の子が、学級が楽しい場所として感じられるように、また、子どもたち同士をつなぐ手立てとしてこのゲーム集を活用していただけることを願っています。

1. ねらい

- ◎緊張した心と身体をほぐす
- 学校で、友だちと活動することは楽しいと感じる
- スムーズに学習へ移行できる雰囲気を作る

2. 表現活動の3つの段階について

- ①リラックス（心も身体もほぐして、安心して自由に表現するための活動）
- ②コミュニケーション（人間関係をつくるための活動）
- ③クリエイティブ（共に創り上げ、信頼関係を構築する活動）

今回は、安心して過ごすための段階のゲームを中心にお伝えいたします。

※今後、段階的に、その時の現状にあった内容のゲームをご紹介します。

表現ゲームを行うことでねらいを達成するための3つのポイント

1. **静から動へ**—表現活動を行う際、いきなり大きな動きの活動を始めるより、その場でできる動きの少ないものから始めるとうまくいきやすい。
例)動いてみる→動いている自分を意識する→少人数で見あう→グループで見あう→友達と協力して表現→一人でも表現
※表現を人に見せるのは子どもにとって勇気がいることです。
2. **子どもの意思を大切に**—無理強いはいらない、体調が悪い時や気持ちに乗らないときは、子どもの意思で見学することも認める。
3. **認め合う雰囲気づくり**—「〇〇さんの表情よかったよね～ねえ、みんな。」はじめは指導者がよさを見つけて、認め合いの一步にしていく。

(リラックゲーム) 対象：全学年

①ぴったりクラフツ ねらい：集団の集中力を高め、一体感を得る。

*教師が前に立ち、子ども達が教師の動きに反応するゲームです。

*教師はあまりしゃべらず、テンポよく進めると良いでしょう。

T：「今から先生の手をよく見て、先生の右手と左手がぴったり重なったら手をたたいてね。」

(子どもの方から重なりがよく見えるよう手を横に出し、ゆっくり両手を重ねる。)

C：手が重なった(すれ違った)瞬間に手をたたく。

【バリエーション】

- 手の動きを速くする。
- 重ねるように見せてわざと重ねない。(ひっかけ)
- ずっと重ね続ける。(子どもは手拍子の連続=拍手をする)



②まねっこクラフツ

ねらい：集団の集中力を高め、一体感を得る。

- *教師が前に立ち、子どもたちが教師のまねをするゲームです。
 - *教師はあまりしゃべらず、テンポよく進めると良いでしょう。
 - *慣れてきたら、教師の代わりに子どもがリーダーをしてもよいでしょう。
- T：「今から先生がやることのまねをしてね、いくよ。」(手を3回たたく)
C：(手を3回たたく)
T：(手を4回たたく)
C：(手を4回たたく)
- *この繰り返しです。

【バリエーション】

- ・リズムを変える(タ・タ・タン・タン)(タ・ターン・タン)(タン・ウン・タン・ウン)。
- ・手以外の場所をたたく。(頭、肩・ひざ・おしりなど)
- ・スピードをどんどん上げる。など。

③1分タイムチェック

ねらい：集中力を高める。

- *全員目をつむり、1分経ったと思ったら静かに目を開けて手をあげるゲームです。
 - ・教師は、ストップウォッチや時計で1分計測。1分経ったところでリーダーも静かに手をあげる。
 - ・「ピタリ賞」や「おいしい賞」など紹介する。
- 【バリエーション】
- ・1分が長い場合は、20秒や30秒などでもできます。

「だるまさんがころんだ」で1秒、「東京の真ん中でだるまさんがころんだ」で2秒です。終了後に紹介すると盛り上がります。



④OK グーグル

ねらい：集中力を高める。

- *教師が「OK グーグル」と言った時にだけ、その指示に従うゲームです。「OK グーグル」と言わない時は何もしません。
- T：「OK グーグル、右手あげて」
C：右手をあげる。
T：「右手おろして」
C：「OK グーグル」と言っていないので、参加者は何もしない。
(「OK グーグル」と言っていないので右手をおろしたら負けです)
- 【バリエーション】
- ・頭の言葉を「だるまさん、アレクサ、殿」などに代える。

⑤ジャンケン世界一周ゲーム

ねらい：ルールを守って、楽しむ良さを知る。

- *教師対児童全員で、立ってジャンケンをするゲームです。
 - ・児童が教師に勝ったら、「右向け右」をする。4回勝つと一周して元に戻り、上がりとなり座る。
 - ・あいこは、そのまま動かない。負けたら逆に「左向け左」をする。
- 【バリエーション】
- ・4方位にリーダーをそれぞれ立たせ、向きを変える度に正面にいるリーダーとジャンケンする。

⑥鼻鼻鼻… ねらい：集中力を高める。教師に注目させる。

*教師が言った体の箇所を自分で触れるゲームです。

T：「鼻鼻鼻……」

C：(自分の鼻に触れる)

T：「耳！」(自分の耳に触れる)

C：(教師の言葉を聞いて自分の耳に触れる)

※教師はわざとちがうところをさして、まちがえをさそう

T：「鼻鼻鼻……」

C：(自分の鼻に触れる)

T：「あご！」(自分の耳に触れる)

C：(教師の言葉を聞いて間違えずに自分のあごに触れる)

【バリエーション】

- 体の箇所以外のことを言ってみる。 例：机、黒板、白い物 など



①おーちたおちたNEW

ねらい：集中して聞く力や瞬発力を高める。

*リーダーの出すお題に合わせて、素早くポーズをとるゲームです。

- かみなり=おへそを隠す
- げんこつ=頭を押さえる
- りんご=手のひらを前に出す

T:「おーちたおちた」

C:「何が落ちた？」

T:「☆かみなり」

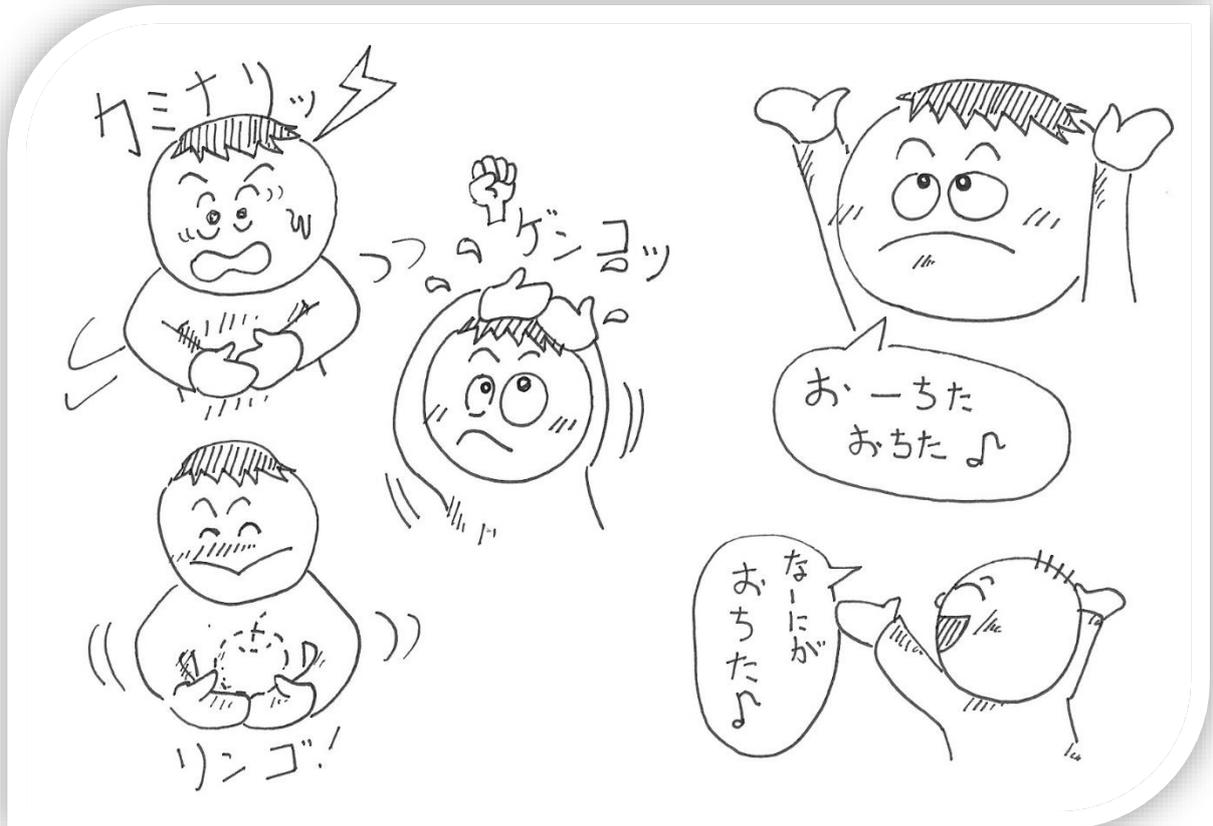
C:★ポーズ

【バリエーション】

- 落とし穴=ヒューと落ちる真似
- お金=みんなで拾う
- 画鋏=いていてと飛び回る
- 試験=落ち込む
- コンタクトレンズ=みんなで探す など

※乗ってきたら、演技の部分を長くする。

※クラスでオリジナルを作ってみてもよい。



(コミュニケーションゲーム) 対象：全学年

⑨手裏剣忍者

ねらい：状況にあわせて、身体を動かす楽しさを感じる。

*教師対子ども達全員で手裏剣対決をするゲームです。

- 教師が上の方向に「しゅしゅしゅっ」と手裏剣攻撃をしたら、子ども達はしゃがみむ。
- 教師が下の方向に手裏剣攻撃をしたら、子ども達はジャンプをして手裏剣を避ける。
- 手裏剣をかわすように子ども達は動く。最後まで攻撃をかわし、何回も繰り返して楽しむ。



⑩追跡者 ねらい：想像力を高め、演じることを楽しむ。

*みんながスパイとなってリーダーの追跡ごっこをするゲームです。

T：背を見せ、その場で足踏みをし、歩くまねをする

「今日はいい天気だなあ～町に散歩にでも行くか～おっと、極秘書類をポケットに入れて・・・」など、演じながら歩く。

C：その場で足踏みしてついていく真似をする。

T：すきをついて、「ハッ」と振り返る。

C：バれないように、町にある（いる）ものに変身したつもりで、まねをする。

T：「おや、これはなんだ～～？」と変身したものにたずねる。

（お互いを見あう場面をつくっていくと盛り上がる）

【バリエーション】

- ・ジャングル、動物園、海、宇宙というように場面を変えてやると楽しめる。

