

タイトル (活動概要)	49 自分の班を覚えよう	アプローチ (関連する力)		「仲間づくり」⑤	
タイミング (実施時期)	席替えした直後	活動 場所	教室	所要 時間	10分
対象学年	幼・ 小低 ・小中・小高 中1・中2・中3・高	対象 規模	学級	活動 場面	集会 朝の会
活動の ねらい	<p><背景>子ども同士のぶつかり合いやじゃれ合ったりする「群れ合い体験」の中で育まれる一体感を感じる機会が少ない</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分たちの作戦を考えることで、力を合わせた満足感をもつ ・自分の班を覚える 				
準備	特になし				
学 習 ・ 活 動		支援の観点・留意点等		資料等	
1 導入					
新しい班の友達の名前を覚えるために、ゲームをしよう					
2 主活動 ○やり方を知る ・各班で順番を決め一番手の人だけが立つ ・教師「0、1！」トントン（手拍子）→1班「1，5！」トントン（手拍子）→5班「5，3！」という具体的に「自分の班、次に回したい班」の数字をリズムにのって言う ・言葉に詰まったり、リズムに乗れなかったりしたときは、その班の2番手の人に替わる ・全員がアウトになったときに終了 ・何人残っていたかで勝敗が決まる ○ゲームをする ・教師も「0」の数字で参加する ・だんだん慣れてきたら、スピードアップしていく ・勝ったチームのメンバー紹介する ・2回戦や、班の中でのゲームにしてもよい 3 ふり返り ・勝ったチームにインタビューをする		・順番を決める作戦タイムをとる ・「1班は手を挙げてください」と言って、全員の班の番号を確認してからスタートする ・楽しんだあとの記憶として残す			
配慮事項	・作戦の中で、あまり自信のない子をどの順番にもってくるかについての子ども同士の決定については、十分配慮する ・子どもは勝ちたいために配慮のないことを言うかもしれないので、雰囲気を読みとって声かけをする				