

「遊びの達人になろう②」

【ねらい】

- ルールを守って遊ぶことができる。 ○負けそうでも最後まで遊びに参加することができる。
 - 勝ったときの喜び方を知り、実践する。 ○負けたときの気持ちの切り替え方を練習する。
- ※上記の中から、児童の実態に応じて設定します。

【学習の流れ】

1. 本時の課題・学習の予定を知る。

遊びの達人とは…

⇒勝っても負けてもみんなと気持ちよく遊べる人

2. 学習のポイント知る。

気持ちよく遊ぶためのポイント

- ・ルールを守る ・細かいルールにこだわり過ぎない ・勝ってもいばらない
- ・負けても怒らない ・仲間のせいにしない

気持ちのコントロール方法

負けてしまったり、うまくできなかつたりしてイライラしたときは

- ・深呼吸をする ・話を聞いてもらう ・水を飲む ・顔を洗う
- ・許可を得て、少しの間その場を離れる ・前向きな言葉を自分に掛ける

3. ゲームをする。

- ・ババ抜き ・ウノ ・ジェンガ ・フルーツバスケット ・スティッキー ・ぼうずめくり
- ・ダーツ ・ボーリング ・輪投げ ・なんじゃもんじゃ ・ぼうずめくり ・かるた など

※上記の中から、児童の実態に応じて教員が選択して行います。また、実態に応じて内容を変更して行うこともあります。

4. 振り返りをする。

- ・相談する場面で、できたことを発表する。
- ・クラスの活動の中で活かしたいことを発表する。

担任の先生・保護者の皆様へ

今年度2回目となる「遊びの達人になろう」の指導を行いました。低学年グループは、気持ちよく遊ぶためのポイントを知り、ポイントに気を付けながらゲームを楽しむことをめあてとしました。中・高学年グループは、ゲームの種類やルールを相談して決めることや自分の課題を意識することなどをめあてとしました。

ポイントを学習しても、負けてイライラしてしまうことや仲間を責めてしまうこともあります。そのようなときには、今まで学習してきた気持ちのコントロール方法を教員と一緒に行いました。また、個別学習では気持ちが落ち着いた状態で、そのときの気持ちを振り返ったり、次に同じようなことが起きたときにどのように対処するかを話し合ったりしました。このような学習を繰り返し行うことで、少しずつではありますが友達のことを考えて遊べるようになっていたり、気持ちの切り替えが上手になっていたりすることにつながっていきます。