

**学級づくりは「出会い」から
ーゲームで楽しく学級開きー**

ねらい

- 学級開きにおいて、簡単にできるゲームを取り入れることでお互いのことを知り、人間関係を深める。
- 活動のふりかえりを通して、学級目標や学級におけるさまざまなルールについて考える。

対 象

- 簡単なゲームなので、年齢を問わずさまざまな校種、学年での実施が可能。

展開例

- はじめのあいさつ
- 先生の自己紹介
- 出席確認
- ゲームで交流 <本時>
- 先生から「○年△組をこんな学級にしたい」
- 当面の係決定
- 明日の予定確認、学級通信配布
- 終わりのあいさつ

※「ゲームで交流」

学習内容	指導の留意点
<p>①バースディ・チェーン</p> <ul style="list-style-type: none"> ・男女混合で誕生日順（1月～12月）に一つの輪になる。 ・一つの輪ができあがったら、確かめを行い、5～7人のグループを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・最初は「無言で行う」というルールだけ伝える。 ・様子を見ていて、うまく進行しなければ、「指で伝え合っても良い」などのヒントをあたえる。 ・確かめでは、間違っていることを笑ったり、冷やかしたたりすることのないように配慮する。

②ネームトス

- ・グループごとに輪を作り、自分が呼ばれたい名前を伝え合う。
- ・ボールをトスしながら自己紹介をする。
「〇〇です。」
- ・相手の名前を言ってボールをトスする。
「◆◆さん、〇〇です。」
受け取った人は、「〇〇さん、ありがとう。」
さらに別の人に「△△さん、◆◆です。」と言って、ボールをトスする。
- ・呼ばれたい名前は、本名でもニックネームでもよい。
- ・担任が最初に見本をしめす。
(ボールは、下からそっと投げる。)
- ・名前を呼ぶ時は、ふざけたり、嫌がることを言ったりしない。
- ・相手の名前がまだわからない時は、自分から「〇〇です。」と名乗って、ボールをトスする。
- ・同じ人にトスが偏らないようにする。

③アドジャン

- ・2分間にできるだけ多くの人と0～5の数字でジャンケンをする。
同じ数字を出したら勝。
- ・代表（前に立つ）と0～5の数字でジャンケンをする。勝ったらどんどん進化する。（7回戦勝負）
座る→立つ→椅子の上に立つ→机の上に立つ→もう一回勝てば優勝。
- ・班のメンバーで一斉にジャンケンする。
全員の出した指の合計数の項目をワークシートから探し、時計回りに質問し合う。
- ・何人の友達とあったか（勝の数）を数える。
- ・代表は担任でも可。
- ・ワークシートの項目は、担任があらかじめ準備してもよいし、班のメンバーで考えてもよい。
- ・答えられない質問はとぼしてもよい。
- ・班の中で出された意見を交流する。
- ・各班から出てきた意見を参考に、学級でのルールについて考えたり、学級目標「〇年△組をこんなクラスにしたい」につなげる

※ワークシートの一例

合わせた数 (一の位)	質 問
0	誕生日
1	好きな食べ物
2	忘れられない思い出
3	目標としていること
4	自分のいい所
5	友達のいい所 (右の人)
6	友達のいい所 (左の人)
7	こんなクラスにしたい
8	こんなことは、やめてほしい
9	将来の夢
10	今、がんばっていること

※ゲームを実施するうえでの留意点

- ・進級時、多くの生徒達は、メンバーや担任教師が替わり、期待とともに不安な気持ちを抱えています。中には、新しい学級にうまく適応できない生徒もいます。
- ・最初に、学級集団になじみ、安心感をもって生活できるよう、生徒同士や生徒と教師が「出会う」場面を計画的に設定し、人間関係を円滑に結ぶことができるよう、支援していくことが必要です。
- ・さまざまゲームを通して、生徒同士がお互いを知り、他者に対する思いやりや心配りの気持ちをもてるように配慮することが大切です。
- ・「学級開き」は、生徒同士の出会いの場であるとともに、生徒と担任教師との出会いの場でもあります。ゲームを実施する中で、担任としての思いや願い、姿勢をできるだけ伝えていきましょう。