

## 仙台大学通信教育指導室メールマガジン 第38号

通信教育指導室から、こんにちは。

安藤学級の「第1の扉」はいかがでしたか。

今回は、「第2の扉」の紹介です。遠足のバスの中のレクでも使えるような、「しりとリゲーム」や「ジャンル別しりとリゲーム」です。「パス」がOKというのも、心理的なハードルを下げる大切な工夫ですね。



安藤英明先生

### 第2の扉 リズミカルに「しりとリゲーム」

リズムにのせて「話す」→「聞く」→「話す」

#### ◆ リズミカルな「しりとリゲーム」

さて、「言葉探しゲーム」の取組で、みんなが発表することに慣れてきたら、第2の扉を開きましょう。ここでは「話す」だけではなく「聞く」ことにも力を入れます。

第2の扉の狙いは、

- ① 「話すタイミング」を身につけること    ② 人の発言を「聞く」力をつけること

の2つです。

しりとリゲームを下地にします。最初は普通のしりとリです。ただし、発言と発言の間に、手拍子を入れます。最初は4回手拍子を入れてみましょう。高学年なら、手拍子2回でもいいかもしれません。

(手拍子) パンパンパンパン ➡ (Aさん)「あ め」  
 ➡ (手拍子) パンパンパンパン ➡ (Bさん)「めだか」  
 ➡ (手拍子) パンパンパンパン ➡ (Cさん)「か き」

……という具合です。



#### ◆ 手拍子を入れることで、発表するタイミングが決まる

間に手拍子を入れるのには理由があります。手拍子を入れることで、子どもたちは「話

すタイミング」をつかむことができます。いつ話せばいいのかが明確にわかることは、話すことに対するストレスをひとつ減らします。また、「パス」をOKにしているので、途切れることなくスムーズにゲームが続きます。

話すことが苦手だったり、うまく発表できなかつたりする理由に、「いつ話していいのか、タイミングがつかめない」という理由を挙げる子がいます。手拍子を入れることで発表するタイミングが明確になり、子どもたちは安心して話すことができます。

慣れてきたら手拍子を4回から3回に、3回から2回に減らしていきます。

## ◆ ジャンル別しりとりでバージョンアップ

普通のしりとりで手拍子のルールがわかったら、ジャンル別しりとりや、文字数別しりとりなどに進みましょう。

「動物しばり」「野菜しばり」などで発表してもらいます。このときは、しりとりではなく、動物、あるいは野菜であれば何でもいいというルールにします。

<動物> 犬 → 猿 → うさぎ → かば → きりん

<野菜> いも → 玉ねぎ → 白菜 → もやし → 大根

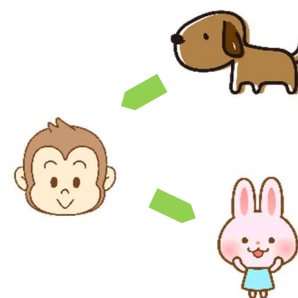
これもやはり、

(手拍子) パンパン → (Aさん)「犬」

→ (手拍子) パンパン → (Bさん)「猿」

→ (手拍子) パンパン → (Cさん)「うさぎ」

……と続けます。



ジャンル別の他に、「3文字しばり」「4文字しばり」などのバリエーションにも挑戦してみましょう。これは、親と子どもでも遊び感覚でできると思います。

## ◆ クイズをはさんで、「聞かざるをえない」状況を作る

もうひとつレベルアップしてみましょう。ゲーム後に「〇〇君は何と言った?」「もやしと言ったのは誰?」などのクイズを出します。

このクイズをすることで、聞く訓練も同時にできます。しっかり聞いていなくては答えられませんから、いやでも「聞かざるをえない」状況になります。ときどき、クイズを差しはさむことによって、集中して人の話を聞く下地ができます。

---

『勉強したがる子が育つ安藤学級の教え方』安藤英明著（講談社 2014）p.074

朝の会や帰りの会をうまく使って、楽しくやるのがコツのようです。それにしても、「3文字しばり」や「4文字しばり」は難易度が高そう。大人でも難儀しそうです。