

# □■ 01 サイコロ de トーク ■□

～ サイコロを振って、出た質問に答えておしゃべり ～

新学期や出会いの季節に、まずはお互いのことを知るきっかけのおしゃべり。活動のふりかえりをするための対話のツール。質問を変えればなんでも話せちゃう。どんな質問が出るか、だれが話すか、ちょっとしたドキドキ感を楽しみながらどうぞ。



りょうちゃん

\*対象…小学校低学年～  
 \*人数…2人～  
 \*時間…10分～  
 #おしゃべり#対話#ふりかえり  
 #お昼の番組っぽい

## 用意するもの

- サイコロ状のものをグループに2つ（木製、発砲スチロール製、ウレタン素材、方眼工作用紙で自作可）
- サイコロの面に貼る質問カード6種（子ども達に書いてもらうことも可）
- だれが話すかを定める指示カード6種  
 例）振った人、振った人の両隣、振った人が選ぶ、→（矢印が向いている人）、⇄（矢印が向いている2人）、最後に右手を挙げた人



## 進め方

- (1) おしゃべりをするグループで円に座る。
- (2) だれからサイコロを振るかを定める。  
 （じゃんけん以外で決めると Good。「この中で一番手が大きい人から」「誕生日が今日が一番近い人から」など、お題を与えることで、また一つコミュニケーションが生まれる）
- (3) サイコロを振って、指定された人が、指定されたテーマについて話す。（あまり長く話すと進まないなので、手短に！）

答えたくない質問には答えなくてよいという「自己選択ルール」でやると安心した場になる。「パス」ありにする方がよいときもある。

(4) 聴く人は、温かく聴く。

## バリエーション

- ・新学期やキャンプ初日など、まずはお互いを知るためのおしゃべり

名前の由来は？ 休みの日の過ごし方は？ 旅行に行くならどこの国？ 趣味は？ もしも魔法が使えたら？ おすすめの本は？ ストレス解消法は？ 怒るとどうなる？ etc…

- ・キャンプや自然学校等の、アクティビティや1日のふりかえりツールとして

1日で（活動の中で）一番印象に残っている場面は？ グループでうまくいったと思うことは？ グループでもっとこうしたらいいと思うことは？ 仲間にしてもらって助かったと思うことは？ あなたがグループの役に立てたと思うことは？ 明日の活動（学校生活）に活かそうなことはあった？ etc…

- ・クラス目標のふりかえりや進捗状況の確認、クラス規範についての現状確認

クラスが安心できる場所になるために必要なことは？ 失敗したとき、どんな風に声をかけてほしい？ クラス目標は何%達成できていると思う？ もっとよくなるために何が必要？ 最近のクラスで良いなあと思ったことは？ 最近困っていることは？ 今、目標に向かってがんばっていることは？ 担任に一言。etc…

## 注意事項

- ・自己紹介や、夏休みの思い出のような「まずは全員の話聞きたい場合」は、一人がずっと話すよりも、どんどん次の人へターンを回していくことを促し、「コミュニケーションの量と回数」を増やす「軽いおしゃべり」が好ましい。
- ・体験や学習のふりかえりのような場合は、この話は深めたいと思ったら、さらに突っ込んで対話を深める「コミュニケーションの質」を高める場に。
- ・グループ数が多くて、ファシリテーターがふりかえりや対話の場に参加できないときに、このアクティビティは有効。グループメンバーに、話し合いの場を進めるツールを渡して、委ねる。

## ■ ■ 02 三目並べリレー ■ ■

～ 走ることで三目並べの定石が崩れる?! ～

2人対戦の三目並べを、2グループ対抗のリレー形式にしたゲーム。ダッシュとチームワークの要素を入れ、よりアグレッシブな三目並べに生まれ変わった。知力と体力を存分に駆使して、三目並べの定石を打ち破れ。



よっすい～

- \*対象…誰でも
- \*人数…少ないと疲れるが多すぎてもつまらない
- \*時間…三つ並ぶまで
- #体を動かす#ウォーミングアップ

### 用意するもの

- 3×3のマスを作ることができるものなんでも
- 2色の布×3

### 進め方

- (1) グループを2つ作る。
- (2) 3人目までは持っている布をおき、4人目以降は置いてある布を動かす。
- (3) 3つ置いたら勝ち。

### バリエーション

布の動かしか方に制限を加えても面白い。例えば、1マスしか動かせないとか、斜めには動かせないなど。

### 注意事項

走力が関係するのでグループ分けの際はそのあたりを考慮してください。要は足が速いグループがどうしても勝ってしまいます。ただ、布を置く場所まである程度の距離は必要です。



# ■ 03 Feeling Coloring ■

## (フィーリング・カラーリング)

～ 詩や物語から「色」を連想し ぬり絵を楽しむ ～

詩や俳句や短文小説等なんでも良いので、自分が気になった物語を読み、心の中に湧きあがってきた感情を「色」に置き換えて、好きな絵に色をつけてもらい、作品を作ってもらいます。「好きな歌」をテーマに色塗りするのがオススメ。



シマケン

\*対象…小学校中学年～  
 \*人数…2人以上  
 \*時間…30分～  
 #アート#ゆったりと#音楽を聴きながら

### 用意するもの

- テーマの元になる詩、俳句、小説、など  
 (授業で行う場合は複数用意しておくか、事前に参加者に探してきてもらう)
- ぬり絵の画像 (A4 サイズ 10 種類程度、単純な幾何学模様がオススメ)  
 (参考) MomJunction

[http://www.momjunction.com/articles/interesting-geometric-coloring-pages-for-your-little-learner\\_0090117/](http://www.momjunction.com/articles/interesting-geometric-coloring-pages-for-your-little-learner_0090117/)

### 進め方

- (1) 自分が気になる記事・文章を選ぶ。
- (2) その文章から連想された、「キーワード」を好きなだけあげる。(連想なので、文章内に入っていない言葉でもOK)
- (3) それぞれのキーワードに対して感じる「色」をイメージする。(※色塗りに使う色を決めますが、ここで決めた色しか使ってはいけないというわけではなく、悩んで進めなくならないことを避けるためのステップです)
- (4) 塗り絵の画像を選ぶ。
- (5) 集中して塗り絵を楽しむ。

(6) できたら、「タイトル」をつけて壁にはり出す。

(7) 全員でゆっくと鑑賞する。

## バリエーション

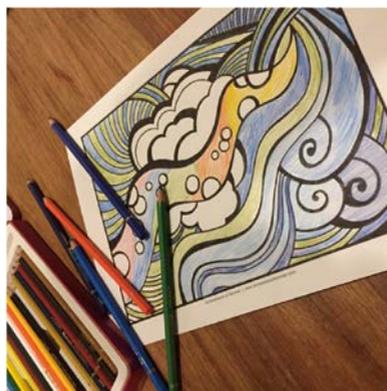
絵を見せ合うことは、クラス全体でやっても構わないし、グループに閉じてやっても構わない。短時間でやる必要があったり、グループの互いを知るタイミングなどであれば、後者がオススメ。

## ふりかえり

時間が取れば、それぞれのぬりえの作者に、どんな文章・キーワードから色を連想し描いたか、そこで気づいた自分の気持ちなどを含めて、簡単に共有してもらおう。(※全体でやってもいいが、グループごとにやってもOK)

## 注意事項

塗り方の上手い下手は関係ありません。そこは気にする必要はないことを、ファシリテーターになる方は、参加者に伝えて欲しいです。自分が素直に感じたことを表現することに集中してください。



## 04 呼びかけ

～ 詩の中の好きなフレーズを誰かとかぶらずに読めたら大成功 ～

「番号！」というシンプルなゲームがあります。たとえば1から15の番号を、誰が何番と決めずに番号を声に出してかぞえていき、2人が同時にかぞえたらアウトというゲーム。これを格調高く詩で行います。短いフレーズで書かれた詩を用意し、好きなフレーズを1人1回読んで、かぶらずに最後までいったら成功です。



シンブソン

\*対象…小学校中学年～  
 \*人数…10～20人程度  
 \*時間…20分程度  
 #アイスブレイキング#朗読  
 #タイミング

### 用意するもの

- 短いフレーズで構成された詩

### 進め方

- (1) 詩のコピーを全員に配り、いちど各自で朗読します。
- (2) 進め方やルールを説明します。  
 「この詩を最初のフレーズから声を出して読んでいきます。  
 1人が読むことができるのは1つのフレーズだけで、どのフレーズを読んでもかまいません。  
 もし同時に2人以上の人が読んでしまったら、もう1回ははじめからやり直します。読む順番を相談したり、目で合図を送ったりすることはできません。」
- (3) 人数分以上のフレーズで構成されている詩の場合は、人数分で切るか、1人2回まで読んでもいいことにするなど、工夫をする。
- (4) 使いやすい詩としては、谷川俊太郎の「生きる」、吉野弘「生命は」、茨城のり子「自分の感受性くらい」などがあります。

## バリエーション

必ずしも現代詩でなくても、たとえば子どもたちが好きなミュージシャンの歌詞や、合唱祭の課題曲などでも、使えるものがあると思います。

キャンプのはじめに、子どもたちに目標を短いフレーズで考えてもらい、それをランダムに並べたものを用意して、自分で書いたもの以外のフレーズを読む、というバリエーションもあります。

あるいは、高校生以上の若者や大人のグループだったら、小学校の卒業式でやった「呼びかけ」を使ったらいかがでしょう。たとえば、こんな感じで。

春

春

桜のつぼみも膨らみ

希望に満ちた

春

このよき日

たくさんの思い出を胸に

私たちはいま

新しい世界に

旅立とうとしています

校長先生からいただいた

**卒業証書**

かけがえのない

6年間の

**成長の証**

そしてふりかえれば

いつも一緒に笑い

励ましあってきた

仲間たち

6年間の思い出を胸に

私たちは

**卒業します**

人数によって、行を増やしたり減らしたり

もちろん、がまんできずに誰かが笑い出したら、はじめからやり直し

チャレンジレベルを上げたい場合は、太字の部分は全員で発声する

# □■ 05 ねえ、どれがいい？ ■□

～ 対話を生む究極の選択を考えよう ～

イヌ派、それともネコ派？ 目玉焼きにはソース、それとも醤油？のような2択は、いつでも人と共感したり、意見が分かれたり面白いもの。どちらを選ぶかの究極の選択を、みんなで考えて質問し合います。「え！それは選べない！！」なんてことも、みんなで笑えたら楽しいですね。答えが違うのは多様性が表現できている証拠です。



りょうちゃん

\*対象…小学校中学年～  
\*人数…4人～  
\*時間…15～20分  
#質問#多様性#選択#お互いを知る

## 用意するもの

- 絵本「ねえ、どれがいい？」ジョン・バーニンガム
- 紙とペン

## 進め方

- (1) 導入（参考）として、絵本「ねえ、どれがいい？」のような子どもが選択をする対話型の絵本を読み聞かせ。  
例：「もしもだよ、きみんちのまわりがかわるとしたら  
大水と、大雪と、ジャングルと、ねえ、どれがいい？」
- (2) 3～4人組を作って、それぞれで「究極の選択」を考える。  
「それいいねー！」「あー、それ悩む！」などと、盛り上がればOK。
- (3) 各グループで、イチオシの問題を全体に発表してみる。

### <サンプルクエスチョン>

- ・「デザートに食べるならまんじゅう？ それともチョコレートケーキ？」
- ・「旅行に行くなら沖縄の海？ それとも北海道の雪祭り？」
- ・「一つだけ手に入れられるとしたらどこでもドア？ それともタケコプター？」
- ・「一万円当たった宝くじ？ それとも抽選前の宝くじ100枚？」

- ・「真夏のこたつでみかん？ それとも真冬の屋外でかき氷？」
- ・「魔法使いになると、スーパーヒーローになるとのどっちがいい？」

## バリエーション

- ・地面にロープでまっすぐ線を引き、○×ゲームのように、答えに合わせてロープの右と左に別れてもらうことで、だれがどっちの答えかを見える化してみる。
- ・「なんでそっちがいいの？」と、選んだ理由をインタビューしてみる。
- ・Aを選んだ人が、Bを選んだ人を説得してみる。自分の答えのよさを熱弁し合う。

## 注意事項

キャンプなのか、学校教育現場なのかによって、質問の質に配慮する。悪ふざけをして、人が答えにくい質問を考えてくる子どもがきつというかも・・・。

## 参考文献

「ねえ、どれがいい？」ジョン・バーニンガム（評論社）

