

研究通信

2023 年（令和 5 年）7 月 7 日

第 3 号 研究部

時には・・・

授業の余った時間や、授業の内容に関することをやってみても面白いですよ。

① ヌメロン

ヌメロン

① 0～9 の数字を 2 つ使って、2 桁の数をつくる。

② 先攻、後攻を決め、先攻の人が、相手の 2 桁の数を予想して言う。

③ 後攻の人は、先攻の人から言われた数と自分が考えた数を比べて、どの程度合っているか言います。

A 数字と桁があっていたら、「EAT（イート）」

B 数字があい、桁が違っていたら「BITE（バイト）」

④ それらを繰り返し、先に相手の数を当てた人の勝ち。

② ○秒当てゲーム

・ ○秒と指定をする。子ども達は目をつむって、○秒を数える。

○秒ピッタリに手を挙げることができれば、みんなから拍手をもらう。

③ ○文字しりとり

・ 文字数を指定する。その文字数で班対抗のしりとりを行う。

制限時間以内に班のメンバーが一人も答えることができなかったら負け。

最後まで残った班が勝ち。

④ み～た～な～ゲーム

・ 全員顔を伏せる。先生が子どもの机のそばを通り 1・2 名をトントンする。

トントンされた児童のみ、口を開くことができる。

制限時間中教室をウロチョロし、口を開いた人を見てしまったら、3 秒後にその場に倒れる。

※コロナによる制限が緩和されたので、できるようになったゲームです。2 年生は大盛り上がりのゲームの 1 つです。

子ども達はゲームが大好きです。今からゲームするよ～。というと喜んでやります。その時、同時にルールを守ることの大切さも伝えられます。そうやって繰り返しやっていく中で、ルールを守ることの良さを子ども自身が感じられるのではないのでしょうか？わがクラスでは、勝手が多いです。ですが、「やる→振り返る→やる」の中で、少しずつ全員が守れるようになってきています。この繰り返しが大切だなと、子どもの姿から感じています。おすすめがありましたら、教えてください。みんなで共有していきましょう！！