|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 学習に関するアソビを考案しよう | 班 | ①( )組 ( )番 名前( )  ②( )組 ( )番 名前( )  ③( )組 ( )番 名前( ) |
| □既にあるゲームを手本にしてみる　→（名称：　　　　　　　　　　　　　　　　　　）  □全く新しいゲームを考案する  ----------------------------------------------------------------------------------------------------  アソビの名称：  ※ねらい、進め方、図やイラストなども活用して記入しましょう。 | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 学習に関するアソビを考案しよう | 班 | ①( )組 ( )番 名前( )  ②( )組 ( )番 名前( )  ③( )組 ( )番 名前( ) |
| ■既にあるゲームを手本にしてみる　→（名称：　しりとり　　　　　　）  □全く新しいゲームを考案する  ----------------------------------------------------------------------------------------------------  アソビの名称：　地名しりとり  ※ねらい、進め方、図やイラストなども活用して記入しましょう。  【ねらい】  グループで協力しながら、いろいろな地名を楽しく覚えることができる。  （黒板に向いて、男女の生徒が司会・進行している図）  1班  2班  3班  4班  5班  6班  7班  【進め方】  1. 4人1組程度のグループ（班）になる。  2. クラスを半分にして2チームに分ける。  3. 最初の地名を提示する（両チームに別々の地名をお題に出してもよい）。  4. 1班の①～④→2班の①～④・・・のように、グループで順番を決めて、黒板に書いていく。パスはチームで3回までしてもよい。  <例>大阪（おおさか）→神奈川（かながわ）→和歌山（わかやま）→松江（まつえ）→愛媛（えひめ）・・・  5. 制限時間（3～5分程度）の中で多く書けたチームの勝ち。ポイント制とする。  6. ゲーム後、お互いのチームの答えにおかしな点がないかをチェックしながら答え合わせをする（間違ったものはポイントに入れない）。  ポイント  地図帳や本など、なんでも見てOK。地図に載っている地名ならどこでもOKにすれば、クラス全員で楽しめます。  参考サイト：みんなの教育技術、小学館、 https://kyoiku.sho.jp/21722/、最終アクセス日2020年2月6日 | | |