

令和4年も最後の月となりました。この一年を振り返り、頑張ったことやできるようになったことを子供たちと話し合いたいと思っています。

今月は、小集団活動でカードゲームを行った時の事例を紹介します。学年や構成メンバーによって行う活動は変わってきます。トランプでは、ババ抜き、ジジ抜き、神経衰弱、七並べなどを行っています。



活動1 「ババ抜き」

ねらい:ルールを理解する。順番を守る。カードを落とさずに持つ。相手の表情の変化に気付く。最後まで投げ出さずにやりきる。

活動の前に「勝ってもいばらない。負けても怒らない。」ということを確認しています。勝つことにこだわり、なかなか負けを受け入れにくい特性がある場合には個別学習の際に、事前に場面絵などで学習してから参加する児童もいます。子供たちの様子を見てみると、ジョーカーが回ってきたときにポーカーフェイスでいられる子、心の動きが表情に表れる子と分かります。指先の細かい動作が苦手な子は、扇型にトランプを持つことやカードが抜かれたときに残りのカードを落とさないように持つことが難しいようでしたが、回を重ねるとだんだん上手になってきました。相手に見えないようにカードを持つことは、他者意識を高めることにもつながります。小集団活動で初めて実施した時、ジョーカーが最後に自分の手元に残ってしまったことに怒り、カードを投げたり席を立ってしまったりした子も「まあ、いっか」と思えるようになり、楽しく活動できるようになってきました。今までババ抜きをしたことがなかった子は、新しい遊びを1つ覚え、笑顔で在籍学級へ戻って行きました。雨の日など教室の友達と一緒に楽しむことができそうです。



活動2 「神経衰弱」

ねらい:ルールを理解する。順番を守る。記憶力や集中力を養う。嬉しさ、悔しさなどの感情を経験する。最後まで投げ出さずにやりきる。

活動中、友達がペアのカードを見つけると「〇〇さん、すごいね」や「やるね！」など称賛する言葉を言ってくれるAさん。Aさんは、最初に神経衰弱ゲームをした時、負けそうになると「ストップ、ぼくやめます」と途中で投げ出しそうになったことがありました。周りの人の気持ちを考えたり興奮する気持ちを抑えるために深呼吸やその場でジャンプをしたりし、今では友達と楽しく活動できるようになりました。

冬休み、家族や親戚で集まった際にトランプやウノなどのカードゲームをして楽しむのはいかがでしょうか。画面越しのゲームとはまた違った楽しさを味わうことができることでしょう。

