

あそびで心のつながりと 学びへのつながりを

本書を手にとっていただき、ありがとうございます。

本書では、「あそび」を通して、

「ここにいてもいいんだ」

「友だちっていいな」

「よし、やるぞ！」

「もっとやってみたい！」

と子どもたちが安心して、笑顔で、前向きに過ごせる心のつながりと学びのつながりを大切にしたクラスづくりができるあそびを紹介しています。

私たちは、授業やさまざまな時間にあそびを取り入れることによって、子どもたち一人ひとりが生き生きしたり、クラスが活性化したりする効果をよく目にしました。子どもの雰囲気が難しいときにも、あそびを取り入れることで、子どもがゲラゲラと笑ってクラスがぱッと明るくなり、本当に助かったことが何度もありました。

最近はコロナによる影響で、表情が曇っている子が増えているように思います。心のつながりと学びのつながりを大切にしたクラスあそびを行うことにより、子どもたちの笑顔を取り戻しませんか。

また本書は、リアルでもオンラインでも子ども同士が密集せずに楽しめる、密にならなくても仲よくなれるあそびだけをたくさん集めました。ソーシャルディスタンスを保つつつ、心のつながりを実感しながら、楽しくあそび、学ぶことができます。

たくさんの先生方の顔とクラスを思い浮かべながら、つくり上げた1冊です。本書を手に取ったあなたと子どもたち一人ひとりの笑顔のきっかけになりますように。

樋口万太郎・神前洋紀

本書で大事にしたいこと 「あそびが楽しいクラスづくりにつながる」

本書では、クラスあそびを通して、子どもたちに感じてほしい4つの気持ちがあります。

①「ここにいてもいいんだ」（心理的安全性）

子どもが、クラスに自分の居場所を感じられることが最優先です。そのためには、「あなたもクラスの一員だよ」「ありのままで大丈夫だよ」と感じられるようにすることが大切です。そこで、どんな子でも参加でき、間違っても大丈夫な雰囲気づくりに役立つあそびを考えました。

②「友だちっていいな」（つながり感）

子どもは居場所が確保できたら、自分と共通点のある子とつながりたくなるはずです。そこで、共通点や似ていることを見つけたり探したりできるあそびを考えました。そこで、友だちのよさや魅力にも気付くことができるでしょう。

③「よし、やるぞ！」（やる気スイッチ）

「休み時間と授業の区別がつかない」という悩みをよく聞きます。そこで、学習の切り替えができる遊びを考えました。授業のスタートにクラスあそびを取り入れることで、子どもたちのやる気を引き出すことができるでしょう。

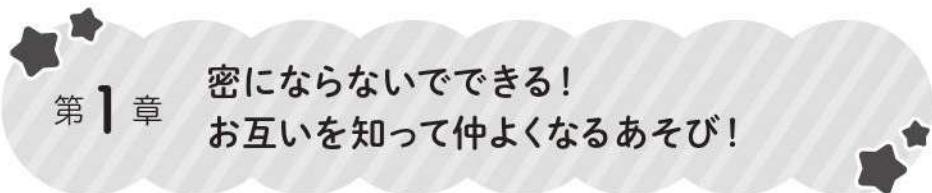
④「もっとやってみたい！」（モチベーション）

「あそんでいたつもりがいつのまにか学んでいる」と、あそびと学びをつなげることができます。ルールをアレンジしやすいあそびが豊富です。子どもたちは、繰り返しやっても飽きずに、自ら進んであそび、学ぶことができるでしょう。

これら4つを意識することで、安定し、かつ楽しいクラスづくりができます。さあ、さっそく、クラスあそびをやってみましょう。

仲よくなれる！ 授業がもりあがる！
密にならないクラスあそび 120

あそびで心のつながりと学びへのつながりを	3
本書で大事にしたいこと	4



教室でできる！

みんなであそぼう！

1 宝届け	全 14
2 自己紹介リレー	全 16

教室・オンラインでできる！

みんなであそぼう！

3 わたしは誰でしょう	全 18
4 なまえビンゴ	全 20
5 逆再生！? イントロドン	全 21
6 も～そ～他己紹介	中高 22

グループ・ペアになってあそぼう！

7 絶対当たらないクイズ	全 24
8 サイコロトーキング	全 26
9 ダウトを探せ	全 28
10 リアルを探せ	全 29

※もくじ中、そのあそびに適した学年層を低学年 = 低、中学年 = 中、高学年 = 高、全学年 = 全と表示しています。

第2章

密にならないでできる! 楽しくてクラスの雰囲気がよくなるあそび!

□ 教室・オンラインでできる!

みんなであそぼう!

- | | | | | |
|----|------------------|-------|----|----|
| 11 | イメージリレー | | 全 | 32 |
| 12 | わたしは○○!なりきりクイズ! | | 全 | 34 |
| 13 | もしもアンケート | | 中高 | 36 |
| 14 | 全力○○!口パクカラオケ | | 低中 | 38 |
| 15 | 「先生の話」原稿づくり | | 中高 | 40 |
| 16 | 1分時計 | | 全 | 42 |
| 17 | 感情0か100ゲーム | | 全 | 43 |
| 18 | 禁止ワード!しゃべったらだめよ! | | 中高 | 44 |

グループ・ペアになってあそぼう!

- | | | | | |
|----|------------------|-------|---|----|
| 19 | クエスチョン YES or No | | 全 | 45 |
| 20 | マネキンチャレンジ | | 全 | 46 |
| 21 | キーワードナイン | | 全 | 48 |
| 22 | せーの!心を1つに | | 全 | 50 |
| 23 | かぶっちゃやーよ | | 全 | 51 |
| 24 | なんでも逆さ読み | | 全 | 52 |
| 25 | なりきりじゃんけん | | 全 | 53 |

一番はだれかな?競ってあそぼう!

- | | | | | |
|----|-----------|-------|----|----|
| 26 | 噛んじややーよ | | 全 | 54 |
| 27 | 思いやり言葉づくり | | 中高 | 55 |

第3章

密にならないでできる! 体を動かすあそび!

□ 教室でできる!

みんなであそぼう!

- | | | | | |
|----|--------------|-------|----|----|
| 28 | 震源地は誰だ? | | 全 | 58 |
| 29 | 体でじゃんけん | | 全 | 60 |
| 30 | 命令・船長さんゲーム | | 全 | 62 |
| 31 | 変身じゃんけん | | 低中 | 64 |
| 32 | ウインクどっきゅん | | 全 | 66 |
| 33 | あっちむいてこっちむいて | | 全 | 67 |
| 34 | バレるな!まねまね | | 全 | 68 |
| 35 | 協力じゃんけん | | 全 | 69 |
| 36 | かぶらずに座れ! | | 全 | 70 |
| 37 | 4マスとり | | 全 | 71 |
| 38 | ○倍速ラジオ体操 | | 全 | 72 |
| 39 | じゃんけんリレー | | 全 | 73 |

□ 教室・オンラインでできる!

みんなであそぼう!

- | | | | | |
|----|---------------|-------|----|----|
| 40 | 一流の○○選手権 | | 全 | 74 |
| 41 | アニマルヨガポーズ | | 低中 | 76 |
| 42 | 紙コップタワーあそび! | | 全 | 78 |
| 43 | どれだけ長くちぎれるかな? | | 低中 | 80 |

グループ・ペアになってあそぼう!

- | | | | | |
|----|-----------------|-------|---|----|
| 44 | 七変化!? ジェスチャーゲーム | | 全 | 82 |
|----|-----------------|-------|---|----|

体育館や校庭でできる！

みんなであそぼう！

- | | | | |
|----|------------------|-----|----|
| 45 | 新聞ボールでゴールを目指せ！ | 低 中 | 84 |
| 46 | 新聞ボール de ゲートボール！ | 全 | 86 |
| 47 | 紙飛行機ぴったり着陸 | 低 | 88 |
| 48 | 新聞カーリング | 低 | 89 |

グループ・ペアになってあそぼう！

- | | | | |
|----|---------------|---|----|
| 49 | ヒューマンプログラミング | 全 | 90 |
| 50 | あっち（こっち）むいてほい | 全 | 92 |
| 51 | 密なんです | 全 | 93 |
| 52 | 友だちの数字を密告せよ！ | 全 | 94 |
| 53 | 学校迷探検 | 全 | 95 |

第4章 密にならないでできる！

創造力や発想力で楽しむあそび！

教室でできる！

みんなであそぼう！

- | | | | |
|----|-------------------|-----|-----|
| 54 | 奇想天外！シャッフルリレー作文 | 全 | 98 |
| 55 | なぜなぜディスカッション | 中 高 | 100 |
| 56 | 言い換えゲーム | 高 | 102 |
| 57 | お題に合わせて！いくつ書けるかな？ | 全 | 104 |
| 58 | 「いろかたち」でアーティスト | 低 中 | 106 |
| 59 | もしも大喜利 | 全 | 107 |

グループ・ペアになってあそぼう！

- | | | |
|----|--------------------|-----|
| 60 | 学校から探し出せ！ | 108 |
| | いつどこで誰が何した作文 | 全 |
| 61 | 目隠しあえかき | 110 |
| 62 | スピードしりとり | 全 |
| 63 | NGワード会話 | 全 |
| 64 | 5文字でリレー | 全 |
| 65 | 答え決まってるクイズ | 中 高 |
| 66 | ポジティブゲーム | 全 |
| 67 | おぼえるリレー | 全 |
| 68 | パンパンことば | 全 |
| 69 | 興行収入10億円！映画のタイトルは？ | 中 高 |
| 70 | ジェスチャーしりとり！ | 全 |
| 71 | 伝言！NGワードに気を付けて | 全 |

一番はだれかな？競ってあそぼう！

- | | | |
|----|-----------------|-----|
| 72 | 連想ドボンゲーム | 全 |
| 73 | カタカナ伝わるカナ | 全 |
| 74 | どれだけ早く思いつけるかな！？ | 低 中 |

教室・オンラインでできる！

みんなであそぼう！

- | | | |
|----|-------------------|-----|
| 75 | 写真で一言 | 全 |
| 76 | 1文字アンサー | 全 |
| 77 | NG ビンゴ | 中 高 |
| 78 | 新聞紙 de ファッションショー！ | 低 中 |

一番はだれかな？競ってあそぼう！

- | | | |
|----|-------|---|
| 79 | ○×ビンゴ | 全 |
|----|-------|---|

第5章

密にならないでできる! 教科の学びを楽しむあそび!

教室でできる!

みんなであそぼう!

- | | | | |
|----|---------------------|----|-----|
| 80 | 音読リレータイムアタック | 全 | 148 |
| 81 | 辞書引きゲーム | 中高 | 150 |
| 82 | ダブルコマンドゲーム | 高 | 152 |
| 83 | ラインゲーム | 高 | 154 |
| 84 | クイズ!まちがいさがし | 全 | 156 |
| 85 | bingoでテスト | 全 | 158 |
| 86 | クイズファイナルアンサー!? | 全 | 160 |
| 87 | ここはどこだ | 高 | 162 |
| 88 | たし算タイムアタック | 全 | 164 |
| 89 | アルファベットbingo | 中高 | 165 |
| 90 | Are you ready go go | 中高 | 166 |
| 91 | 英語っぽく言ってみよう! | 中高 | 167 |
| 92 | 目指せ熟語王 | 中高 | 168 |

グループ・ペアになってあそぼう!

- | | | | |
|----|---------------|----|-----|
| 93 | 一筆リレー | 全 | 169 |
| 94 | 日本語ダメよ | 中高 | 170 |
| 95 | ボディパーカッションづくり | 低中 | 172 |



教室・オンラインでできる!

グループ・ペアになってあそぼう!

- | | | | |
|----|--------|---|-----|
| 96 | サイコロドン | 低 | 174 |
|----|--------|---|-----|

一番はだれかな?競ってあそぼう!

- | | | | |
|----|--------|---|-----|
| 97 | 目指せ瞑想王 | 全 | 175 |
|----|--------|---|-----|

- | | | | |
|----|-------|----|-----|
| 98 | 地図帳の旅 | 中高 | 176 |
|----|-------|----|-----|

- | | | | |
|----|---------|---|-----|
| 99 | 教科書しりとり | 全 | 178 |
|----|---------|---|-----|

第6章

オンライン授業に役立つ! オンラインでこそできるあそび!

みんなであそぼう!

- | | | | |
|-----|-------------------|----|-----|
| 100 | 早押しクイズ大会! | 全 | 180 |
| 101 | ○○王ゲーム | 全 | 182 |
| 102 | 名無しさん、だーれ? | 全 | 184 |
| 103 | つっこみたいみんぐ | 全 | 185 |
| 104 | Listen This is... | 中高 | 186 |
| 105 | 口パクゲーム | 全 | 188 |
| 106 | シンクロナイズドオンライン | 全 | 190 |
| 107 | ヒントはちょっとだけよ?クイズ | 全 | 192 |
| 108 | オンライン組体操 | 全 | 193 |
| 109 | オンライン福笑い | 低中 | 194 |

グループ・ペアになってあそぼう！

- 110 実物しりとり 全 196
- 111 たけのこニヨッキ～オンラインバージョン～ 全 198
- 112 サイレントでペア作家 中高 200
- 113 オンライン借り物競争 全 202
- 114 画面共有で Go!! 迷路あそび 低中 204
- 115 たたかれもぐら 全 206
- 116 ガチ読み? 口パク? 全 207

一番はだれかな？競ってあそぼう！

- 117 アフレコ選手権 全 208
- 118 アクティブ借り物競争！ 全 210
- 119 スピードチャットしりとり 全 212
- 120 バーチャル背景おもしろ選手権 全 213

おわりに 214

※本書のあそびの紹介ページでは、あそび名の上に、あそびに適している場所と、何人であそぶのに適しているかを示しています。

また、どの学年層に適しているかを、低学年 = 低、中学年 = 中、高学年 = 高、全学年 = 全として表示しています。あそびを選択する目安として活用してください。

※本書のイラストではあそびのシーンでもマスクをつけていない子どもたちが登場しています。これはあくまで本の中でイラストの子どもの表情などを大切にするためです。

実際には子どもたちがマスクをつけ、ソーシャルディスタンス等を取り、新型コロナウイルスに感染しない対策を行って、本書のあそびを楽しんでいただければ幸いです。

宝を探して、持ち主に届けよう！

★ 宝届け

ねらい

名前の書いてある宝を見つけて持ち主へ届けるゲームです。友だちに届けることで、子ども同士のつながりをつくることができます。

あそびかた



はじめのことば

今から「宝届け」というあそびをします。宝探しより、少しレベルアップして、見つけた宝を持ち主に届けるゲームです。

① みんなで宝をつくる



まず宝をつくりましょう。折り紙を好きな形に切って、名前を書きましょう。手のグーの大きさよりは大きくしましょうね。

② クラスを2グループに分け、ルールを確認する



ここからここまでの人には前半隠すグループ、ここからここまでの人には後半隠すグループです。

隠したらダメな場所はあるかな？



ゴミ箱！



高くて危ない場所！



先生や友だちの引き出し！



そうですね。この3つの場所はなしにしましょう。

③ 宝を隠し、宝を探す



前半グループの人は自分の宝をこの教室のどこかに隠します。その間、後半グループの人は廊下で静かに待ちます。隠し終わった人は、自分の席に座っていましょう。時間は3分です。



(宝を隠す)
前半グループ



(廊下で待つ)
後半グループ



後半グループの皆さん、探ししましょう。見つけた宝は友だちに届けてください。

※終わったら交代して同様に行います。

④ ふりかえりをする



ルールを守って楽しむことができましたね。自分の宝が帰ってくるか、ドキドキするし、見つけたらうれしいですよね。

子どもが楽しくワクワクするコツ！

- 宝を季節に合わせて変えて楽しめます(七夕の季節は星、冬は雪だるまなど)。
- 友だちの宝を壊れないように丁寧に扱うこと目標として行うこともできます。

友だち紹介できるかな？

★ 2 自己紹介リレー

ねらい

新学期の最初にやるとよいあそびです。友だちの紹介を聞き、友だちのことを伝えていく楽しいあそびです。

あそびかた



はじめのことば

友だちの紹介を友だちにしていくあそびです。記憶力が試されますよ。なので、しっかり聴き合いましょうね。紹介するときは、3つにポイントを絞りましょう。紹介する側は、伝える側が忘れないような情報にできるといいですね。

① 数人の子でやってみる



わたしの名前は〇〇です。
住んでいる地域は、〇〇です。
飼っているネコの名前は、〇〇です。
趣味は〇〇です。
覚えられた？



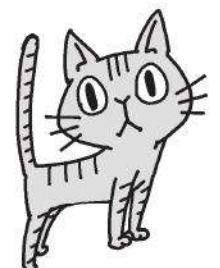
大丈夫！じゃあ、ぼくいくね。
ぼくの名前は〇〇です。
将来の夢は、サッカー選手です。
憧れの人は、〇〇です。
もし、憧れの人に会えたら、〇〇します。



じゃあ、確認してみましょう。



ぼくの名前は〇〇です。
将来の夢は、サッカー選手です。(略)



わたしの名前は〇〇です。
住んでいる地域は〇〇です。(略)



ばっちり覚えていますね。このように、会った友だちにリレーしていきますよ。

② ペアでやってみる



まず、最初のペアの人とやりましょう。
その後、みんなで交流しましょう。

③ みんなでやってみる



それでは、交流しましょう。
時間は5分です。何人と交流できるでしょうか？

④ ふりかえりをする



何人くらい交流できましたか？
忘れずに友だちの紹介ができましたか？

子どもが楽しくワクワクするコツ！

- 自己紹介のテーマがあると、初めてでも話しやすいです。テーマ例)好き(嫌い)な〇〇(食べ物、給食、動物、スポーツ、色、教科、行事など)
- クラスが成熟してきたら、プラスワンで、友だちのよさを付け加えていくと、もっと仲が深まります。

友だちをよく知ることができる！

3 わたしは誰でしょう

ねらい 友だちにインタビューしてクイズをつくります。みんなで楽しくクラスメートのことをることができます。

あそびかた



はじめのことば

「わたしは誰でしょう」というあそびをします。3つのヒントから友だちを当てるゲームです。友だちをよく知ることができますように、インタビューをしましょう。

1 例を示す



それでは、練習をしてみましょう。

- ①わたしは、「男性」です。
 - ②わたしは、「バナナが好き」です。
 - ③わたしは、「おさるさんに似ています」。
- さて、わたしは誰でしょう？



神前先生！

2 インタビューとヒントづくりをする



ペアでインタビューをして、ヒントづくりをします。3つのヒントは、好きなことや苦手なことなど、お互いの特徴がわかるようになるだけ多くの質問をしましょう。



好きな教科は何ですか？



算数です。好きな色は何ですか？



赤です。

※インタビュー終了後、それぞれヒントを3つ書き、教師に提出してもらいます。

3 やってみる



わたしは誰でしょう？スタートです。

- ①わたしは、「ピンク色が好き」です。
 - ②わたしは、「算数が好き」です。
 - ③わたしは、「ボウズ」です。
- さて、わたしは誰でしょう？



樋口万太郎くんです。



正解です。

4 ふりかえりをする



心に残った「誰でしょうクイズ」はありましたか？



樋口くんの「ピンク色」がびっくりしました。

子どもが楽しくワクワクするコツ！

- インタビューのテーマを多く用意していると、交流が生まれやすくなります。
- 例を示すときに、教師から積極的に自己開示していくことが大切です。
- ①のヒントから順番に、ギリギリわかりそうでわからないヒントを並べていくところがポイントですが、①のヒントでばれてしまっても、ご愛敬です。最後のヒントまで確認することで、さらに盛り上がります。