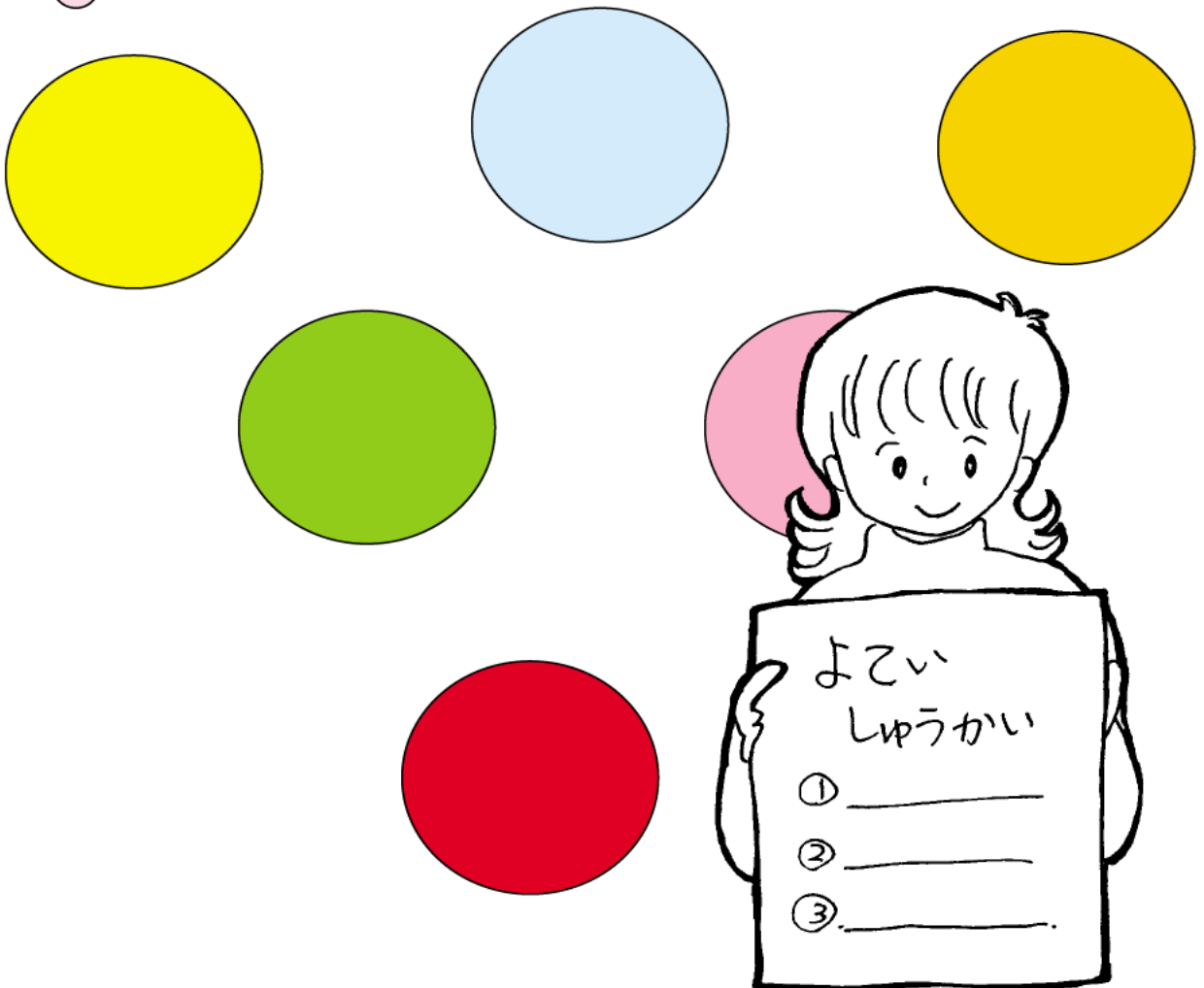


せんせい こうしてみたら



こども
三重県立小児心療センターあすなる学園

はじめに

子どもの育ちに必要な要素で大切なのは「大人の愛情」と「遊び」です。大人の暖かい見守りのなか、同年代の子どもたちとたわむれ遊ぶ経験を通して、子どもたちはどれほど多くのものを学び、身につけていくことでしょう。

同時に、社会人になっていくために、子どもにとっては「しつけ」も不可欠です。奔放な力いっぱい「遊び」と、がまんや妥協などの「しつけ」はときにぶつかり合うことも少なくありません。

「あすなろ学園」では、その子の困り感などによって友達とトラブルを起こしてしまったり、先生の言うことがきけず、更に問題を起こしてしまうような子どもたちの療育を行っています。児童精神科専門病院としての療育は試行期から数えますと40年あまりになりますが、時代に合わせた遊びを取り入れ、子どもたちの達成感や有能感を大切にしたいメニューやそれぞれの子どもに適した方法で支援を重ねてきました。

「こどもの発達総合支援室」は児童精神科医、看護師、作業療法士、保育士、生活指導員、心理士、福祉技術職、教員など多様な職種が子どもの発達から治療を支える部署として機能しています。療育グループは「外来幼児・学童療育」「デイケア」「入院治療」を担当し、市町支援グループは三重県29市町へ出向き、「三重県に生まれ育つ子どもの途切れのない支援」を目指し、保育所・幼稚園・学校などへのコンサルテーションを行っています。

子ども集団による遊びや日常生活の中で生じるトラブルを、どのようにすればうまく収めて子どもの育ちに役立つよう導いていくことができるのか、今までの経験をまとめてみました。

保育所、幼稚園、小学校、放課後児童クラブなどにお勤めの方にお役にたてることができましたら望外の喜びです。

あすなろ学園こどもの発達総合支援室

中村 みゆき

「子どもへの柔らかい対応を忘れてはいませんか」

子どもは甘えたい

子どもにも大人にも、生きていく上で甘えは必要です。子ども時代に「甘える経験」をうんと増やしてやりましょう。大人に甘えられた子どもは信頼と思いやりの心を育みます。

子どもは認められたい

子どもが生きていく上で大切なことは、「自己肯定感」と「自己有能感」です。「うまく絵本が読めたね」「たくさん折り紙を折ったね」という肯定的な言葉をかけていきましょう。私は今の自分でいいんだ、大切な人間なんだ、生きてていいんだ、そういう気持ちが子どもの心に育つような支援をしていきましょう。

子どもは褒められたい

子どもなりにがんばっているところがたくさんあります。いつも「頑張れ」と励ますのではなく、「よく頑張っているね」とほめる一言で、その子は救われるでしょう。

これ以上は頑張れないときもあります。そんなとき、木陰で休息するように大人が寄り添うことも必要でしょう。

子どもは話を聞いてほしい

真剣にきいてやるだけで、子どもは“自分は大切な存在なのだ”と感じます。

1. 子どもの話している時間より、大人が話す時間の方が長くなっていませんか。
2. 大きくうなずき、「そうだねえ」などの言葉をはさんで共感をして聞いていますか。
3. 子どもの言っている言葉を繰り返しましょう。

子どもは困っている

大人から見れば困った行動であっても、子どもなりの理由があると思います。言いたいことがうまくことばで言えないためトラブルを起こすなど、困っていることを見極めて援助しましょう。

子どもは遊んで育つ

「遊び」は本来楽しいものです。子どもに指示や命令ばかり言う監督者になってはいませんか。大人ももう一度、遊び心を取り戻して一緒に楽しく遊ぶことが大切です。

子どもは失敗が怖い

ときには一緒に失敗しましょう。大人の失敗を見て「ああ、ぼくも失敗してもいいんだ」と、子どもは安心したり、次の挑戦への動機付けになることもあります。大切なことは失敗するかどうかではなく、失敗したときに周囲がそれをどう評価したか、です。失敗体験だけで終わらせない工夫に努めましょう。

子どもは大人が怖い

子どもを叱るときは、できれば叱る前に5秒カウントして大人の怒りを静めてから声をかけましょう。

1. 「何もできない、お前はダメな奴だ」というような、全人格を否定する言い方ではなく「6時になったら片付けようね」と具体的に子どもに伝えましょう。
2. 何を叱られているかわかる叱り方をしましょう。
3. 今後叱られないためにはどうしたら良いかをその場で伝えましょう。

子どもは上手く伝えられない

子どもは自分の感じていることや思いを言葉だけで上手く伝えられません。子どもはまず自分の辛さ、しんどさをわかってほしいと思っています。「辛かったんだね」「嫌だったんだね」「悔しかったね」「腹がたったね」など、「あなたの気持ちがわかったよ」ということを伝えましょう。その安心感が心の支えになり苦しみを乗り越える力になっていくのです。

子どもの行動には理由^{わけ}がある

子どもの複雑な心模様を「この子はこういう子だから」と安易に解釈することは、行動面しか見ずに、いつの間にか子どもの心を置き去りにしている場合があるのではないのでしょうか。行動が変わっても子どもの心が傷ついているとしたら、それは大人側の自己満足にすぎません。子どもの行動には必ず意味があります。意味を表面だけでなくいろいろと背景から探り、子どもの困り感、しんどさに付き合っていくことが大切です。

子どもは大人の姿をみて育つ

「ありがとう」「助かったよ」「嬉しいよ」などのことばを、積極的に子どもに投げかけましょう。子どもに「ありがとうは？」と大人は良く求めるけれど、大人から「ありがとう」ということは意外と少ないものです。

も く じ

1. サインを早く見つけて行動する 2
2. 気づきの3枚カード 8
3. カウントダウン 12
4. 刺激を和らげる 16
5. 即興劇 20
6. シール評価（個人）. 24
7. シール評価（集団） 32
8. 褒め言葉のサンドイッチ 36
9. 子ども集会への参加の仕方 40
10. クラスでするたのしいあそび 43
 ボーリング 円形ドッジボール へびじゃんけん
 くぐりますか？こえますか？ もうじゅうがりゲーム
11. ポスターを用いてクラスでうまくつきあう方法 . . . 55
 お話は静かに聞こう 質問するときは手をあげよう
 ふつうの声の大きさと話そう 困った時には先生に相談しよう
 気持ちのいいことばを使おう 暴力はやめよう

1. サインを早く見つけて行動する

<どんな時>

子どもがイライラしてトラブルになりそうな時

<その①> 順番を待つのが苦手な子

絵本を読んでいる翔くんの横で裕くんが「僕も見たい。早く終わって！！」とイライラし、今にもたたきそうになる。

先生は二人に近づき、

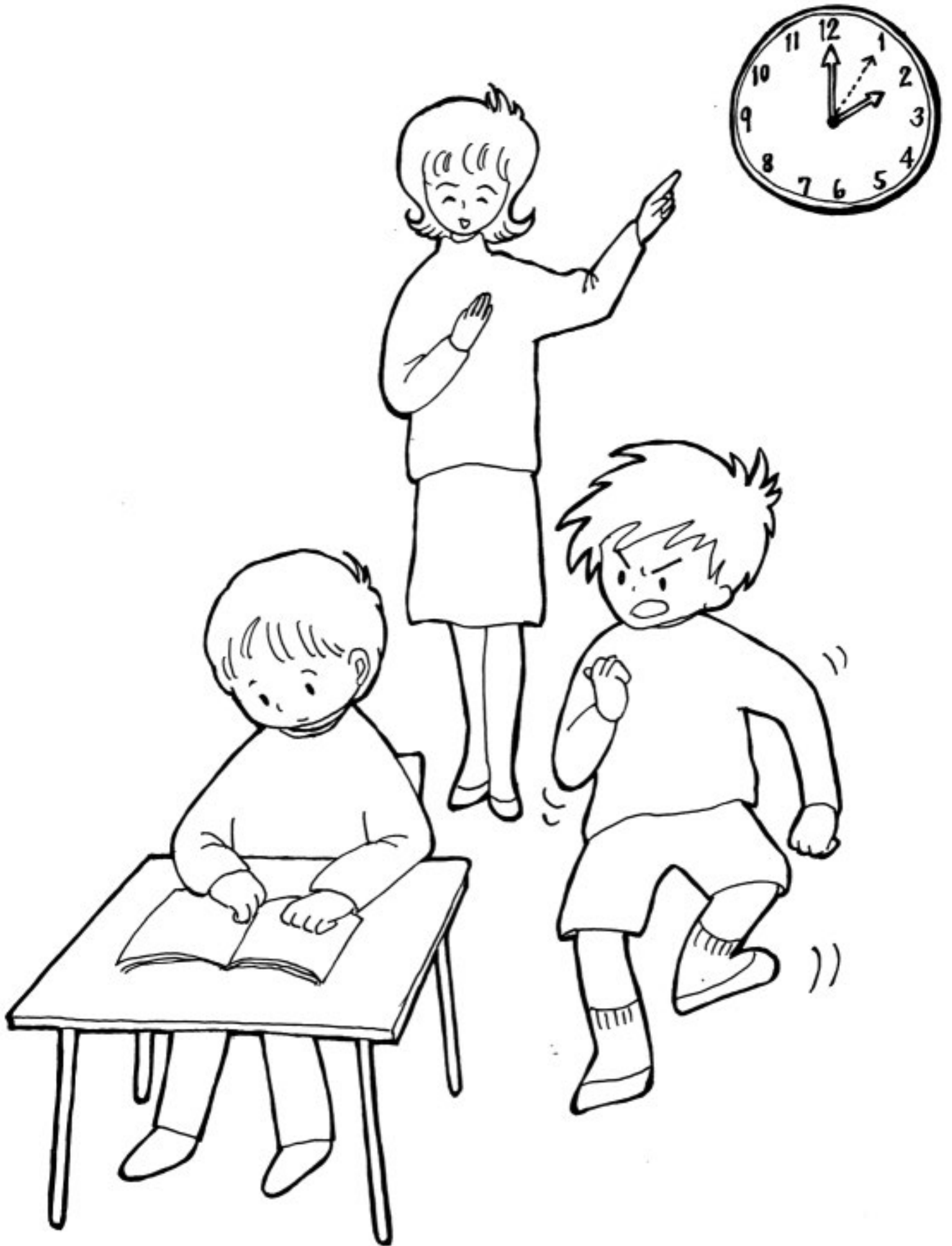
先生 「裕くんも早く読みたいよね。だけどあと5分待つてね、翔くんの時間だから。そうだ、裕くん、翔くんが終わるまで先生と絵を描いて待とう。」

裕 「うん、いいよ。」

先生 「裕くん、えらいね。」

<留意点>

- ◆ 子どもが出しているイライラサインを早く察知し、トラブルを未然に防ぐ。



<その②> 集団ゲームに勝ちたい気持ち強い子

先生 「みんなドッチボールやりたいですか？」

高志 「僕やりたいです。」

先生 「今からAチームとBチームに分かれてドッチボールをします。約束は、

①同じ子ばかりをあてない

②自分のチームが負けても、怒らない
です。」

高志くんはドッチボールが始まると、弱い敦子ちゃんばかりあてようとしています。

先生 「あれ？高志くん、ドッチボールのルールどうだった？」

高志 「あっ『同じ子ばかりをあてない』だった。忘れてた。」

先生 「高志くん、よく思い出したね。さあ、続きをしましょう。」

<留意点>

- ◆ 勝ちたい気持ち強い子はルールを忘れてしまうことがあります。遊びは勝っても負けても“みんなで楽しむことが大切”といった心が育つような支援をしましょう。



<その③> 集団ゲームに負けると暴力をする子

先生 「今からAチームとBチームに分かれてドッチボールをします。約束は、

- ①同じ子ばかりをあてない
 - ②自分のチームが負けても、怒らない
- です。」

明くんのチームが負けてしまい、ドッチボールが上手でない愛ちゃんのせいにしようとしている。

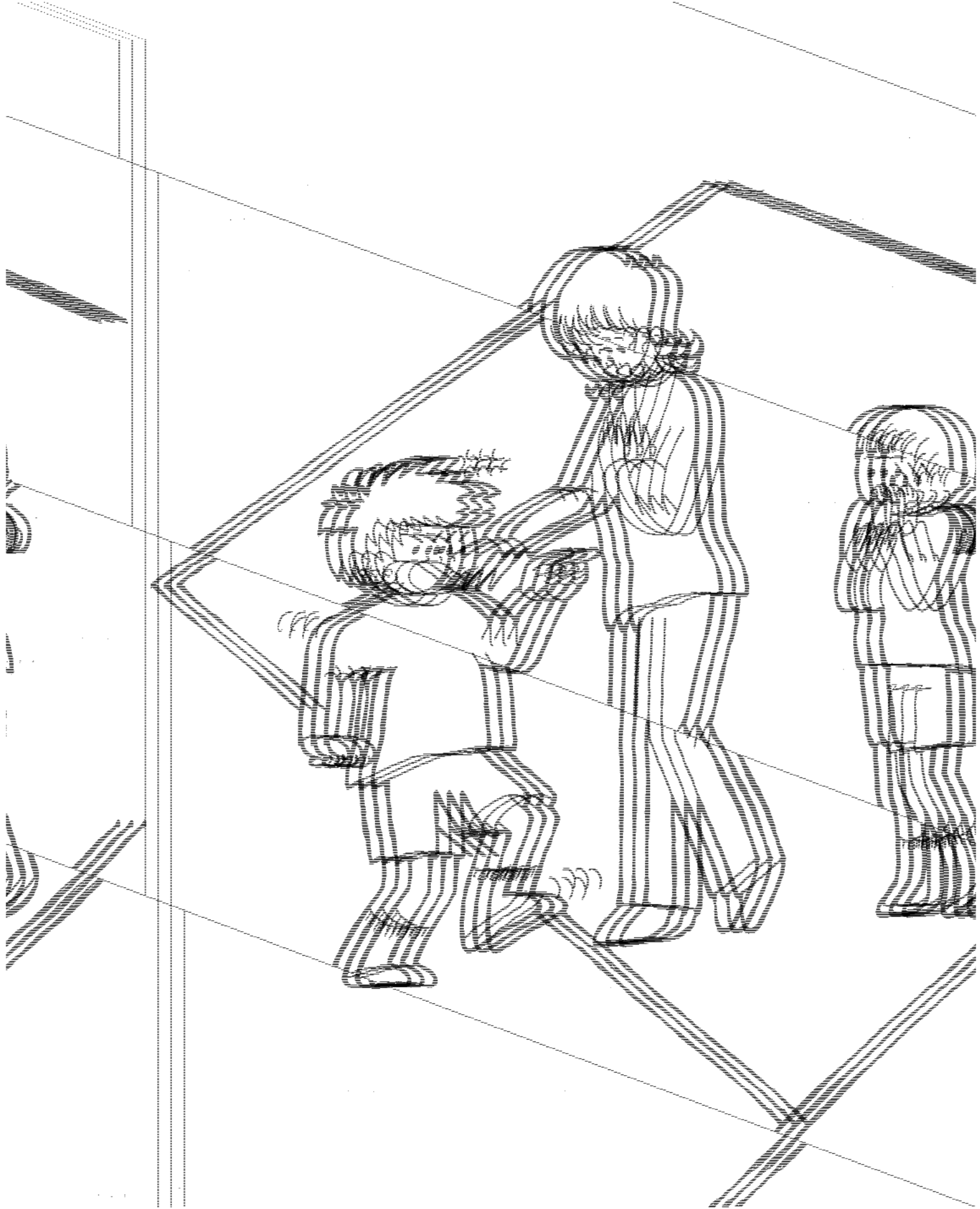
明 「愛ちゃんのせいで負けた！」とイライラして愛ちゃんに近づこうとしている。

先生 「明くん、ちよつとこちらで深呼吸をしてお話をしましょう。」と明くんを愛ちゃんから離し、落ち着くのを見守る。

先生 「明くんはドッチボール上手だから、負けたことちよつと悔しかったね。でもルールを守れたのはえらかったよ。」

<留意点>

- ◆ 子どもの気持ちに共感し、対応する。
- ◆ 暴力をふるう子とふるわれる子の間に入り、問題行動を未然に防ぐ。



2. 気づきの3枚カード

<どんな時>

自分の気持ちや行動に気付かせたい時(個人)

<その①>人を傷つける言葉を言ってしまう子

先生 「光くんは一生懸命遊んだり、頑張ったりしている時に、自分の気持ちや行動に気付かないことがあるよね。例えば、友だちをたたいたり、アホ、バカとか人が聞いて嫌な言葉を言ってしまって、お友達とうまく遊べなかつたりするよね。」

光 「……。」

先生 「光くんが自分の気持ちや行動に気がついて、お友達とうまくやっていけるように3枚のカードを使って練習をしてみようと思うけど、どう？」

光 「わかった。やってみる。どうするの？」

先生 「ここに3枚のカードがあります。うまくいっている時は“その調子”でOKを出します。“ちょっと危ないよ、これ以上はアウトになるよ”の時は1を出します。そして“嫌なことを言ったり、暴力をしてしまった”時は2を出します。その時は休憩室に行って気持ちを落ち着かせます。」

先生 「できるだけ先生がOKを出せるようにしようね。」

<その②>自分が中心になりたい子

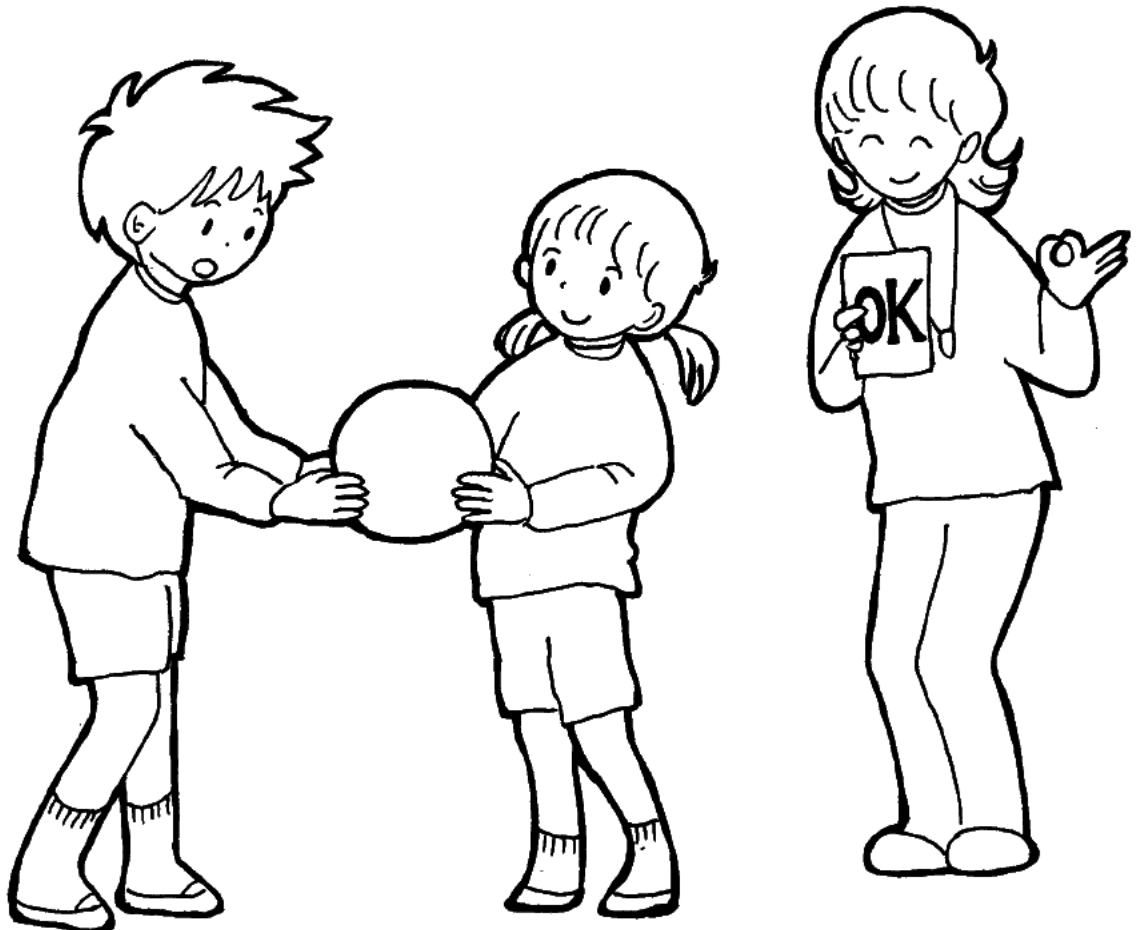
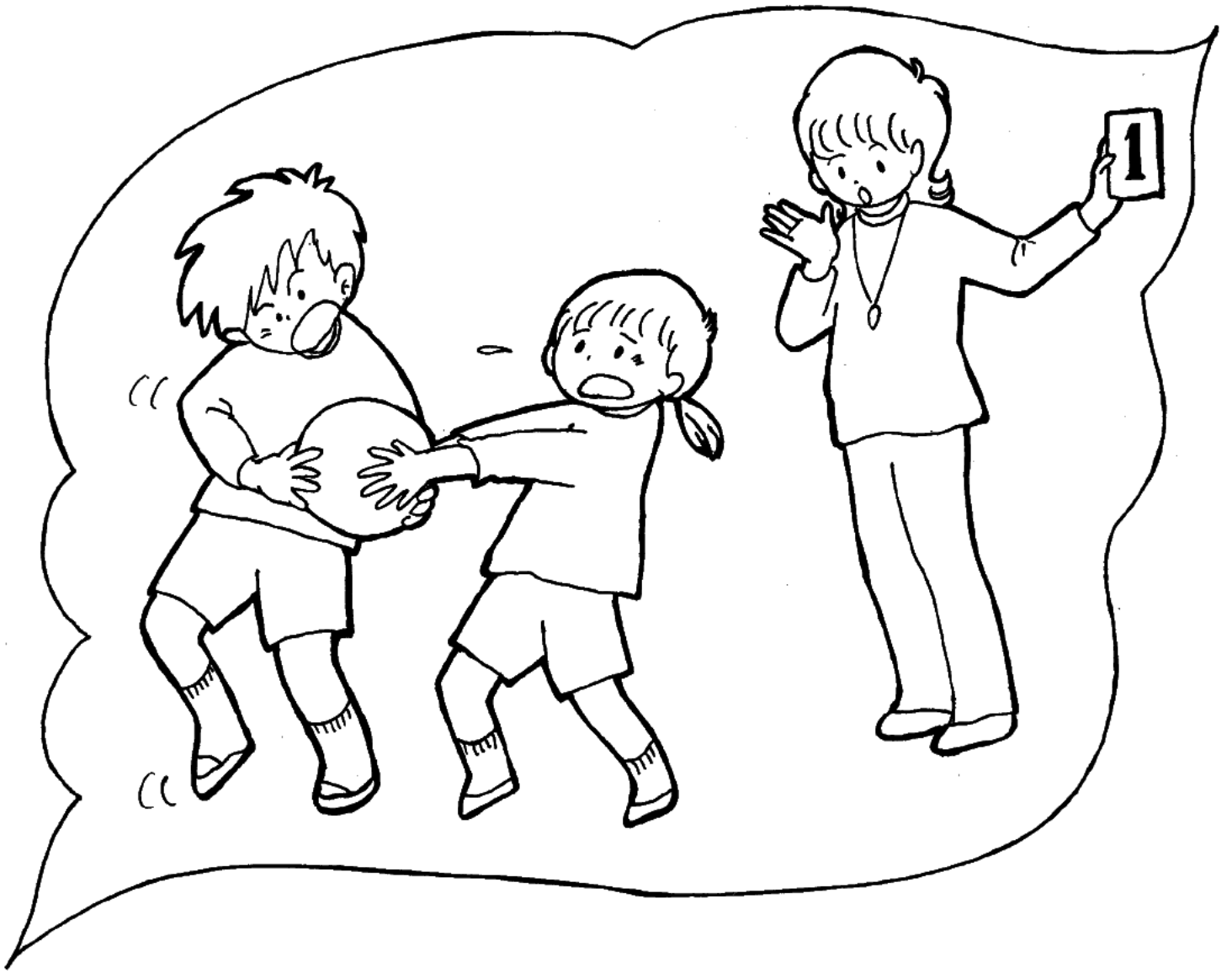
先生 「今からドッチボールするよ。」

楽しく遊んでいる←OK

5分経つと、光くんが愛ちゃんのボールを取ろうとしている。

光 「オレによこせ！」←1

光くんは愛ちゃんにボールを返すことができた←OK



<どんな時>

自分の気持ちや行動に気付かせたい時(集団)

<その①>授業中に立ち歩く子

先生「今日はクラスの約束を決めたいと思います。近頃、授業中の立ち上がりが目立ちます。それで、**授業中は立ち歩かない**をクラスの約束にします。授業中は勉強する時間なので、自分の席から離れたり、友だちにちょっかいをかけたりしないようにしましょう。」

友也「でも用事があったらどうするの？」

先生「どんな用事？」

友也「うしろのロッカーに入れてあるものを取りに行くとか……」

先生「授業が始まる前に先生が今から使うものをいいます。授業のはじめに準備したら最後まで取りにいかなくてもよいようにします。」

友也「わかった……」

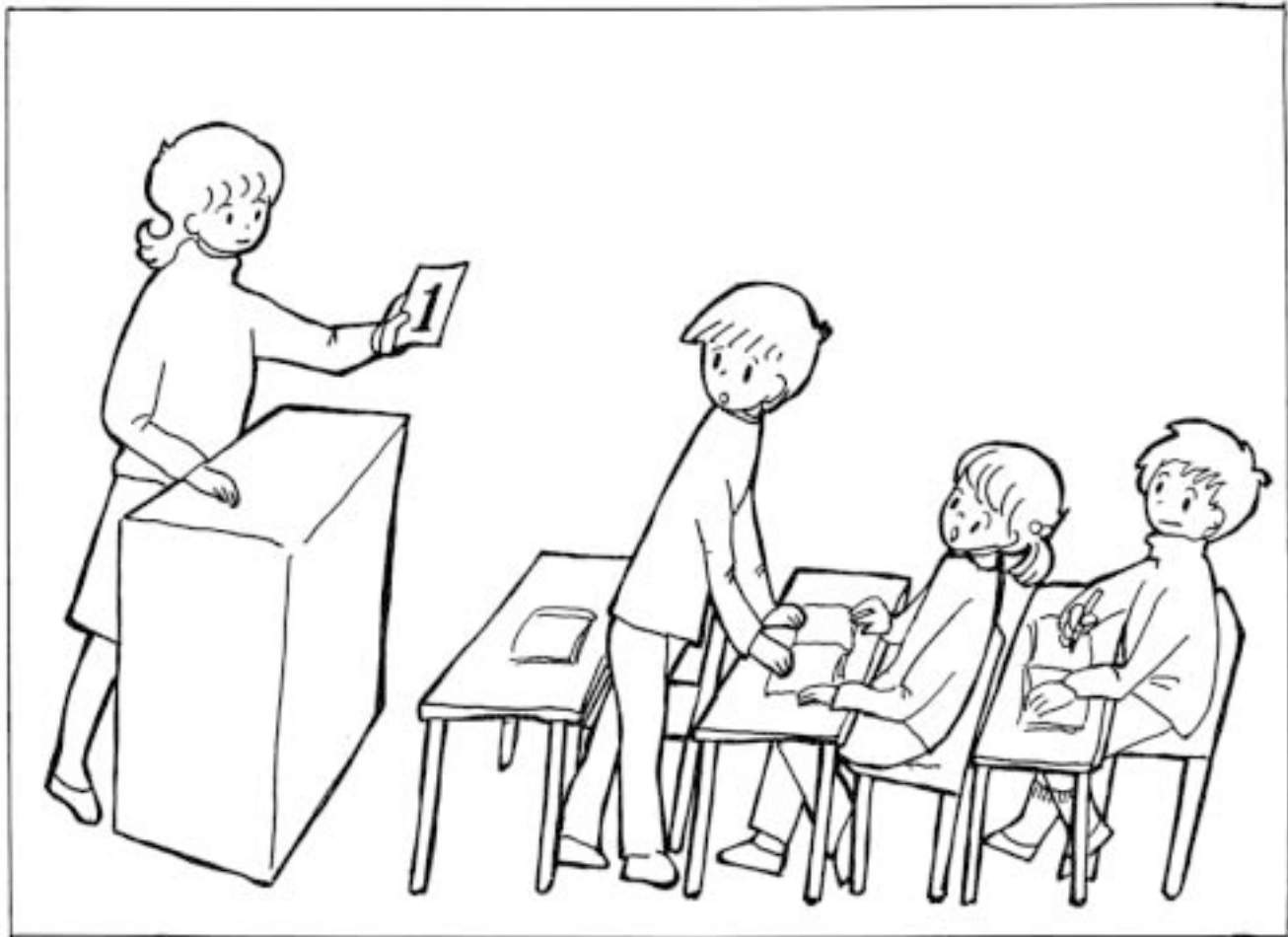
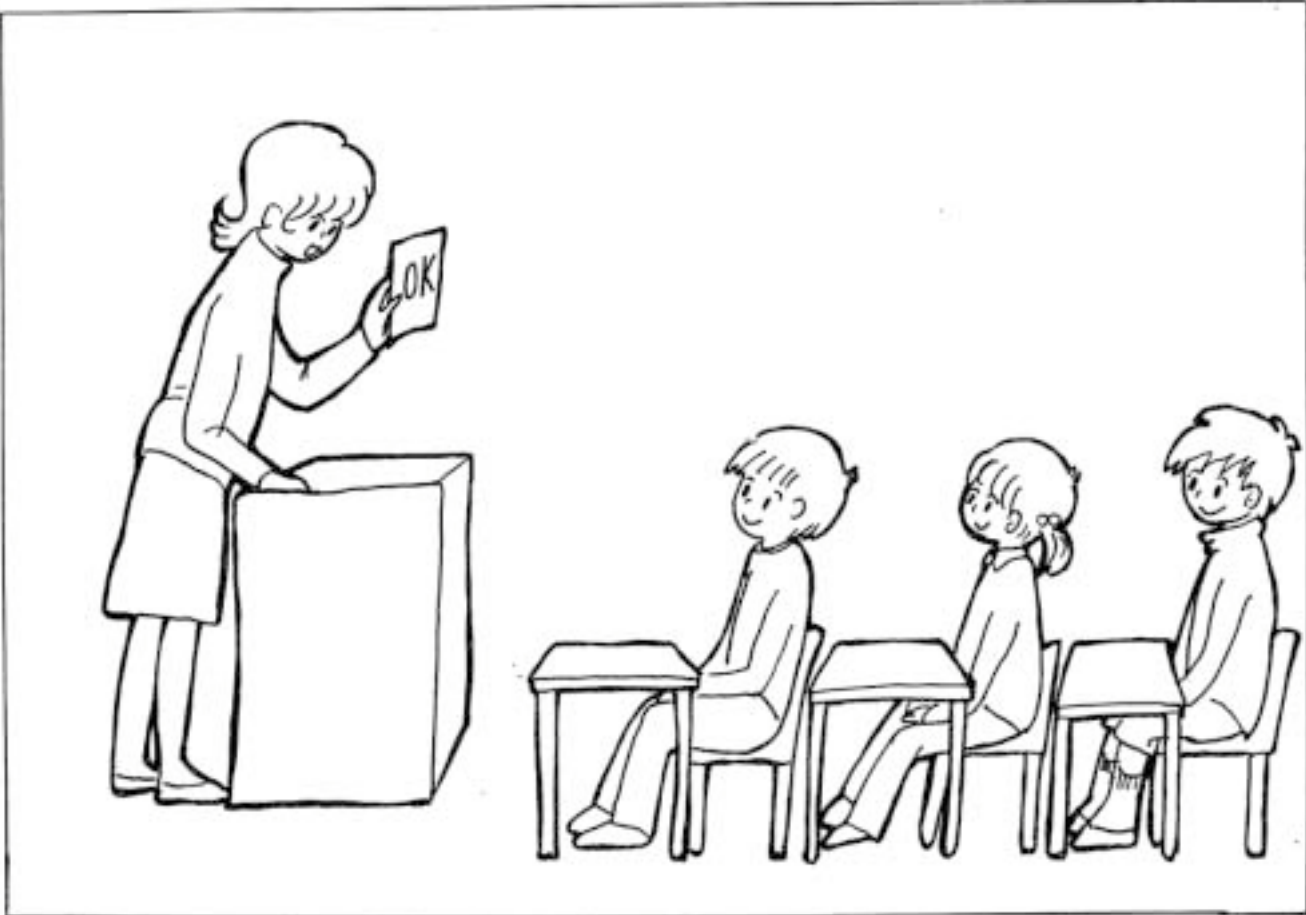
先生「約束を守っているつもりでも立ち歩くことに気付かない人には先生が教えてあげます。」

みんな「どうするの？」

先生「授業中、静かに勉強しているときは→**OK**を出すので‘その調子’でがんばります。」

先生「立ち歩きが出てきた子には名前を呼んで‘ちょっと危ないよ。’の**1**を出します。それでも動いてしまう子には‘休憩室に行く’**2**を出します。」

先生「先生はみんなに**OK**の時の態度を続けて欲しいです。」



3. カウントダウン

<どんな時>

行動の切り替えがしにくい時

<その①>遊具を譲れない子

遊具を使う順番やそのルールがわかっているけれど、次の子に遊具を譲れない場合。

先生 「春奈ちゃんは上手に一輪車に乗れるようになったね。

もう5分経ったのでそろそろ次の人にかわろうね。先生が

10数えるから代わってあげられるかな。1, 2, 3……。」

春奈ちゃんは次に待っている子に一輪車を渡す。

先生 「すごい春奈ちゃん。5で代われてすばらしい。また次に

のろうね」



<その②>いつまでも絵を描き続けてやめられない子

先生 「翔太くん、この頃片付けが早くなってきたよね。次は運動場で集会だから先生と一緒にいこう。」

翔太 「イヤ、僕この絵描きたい……」

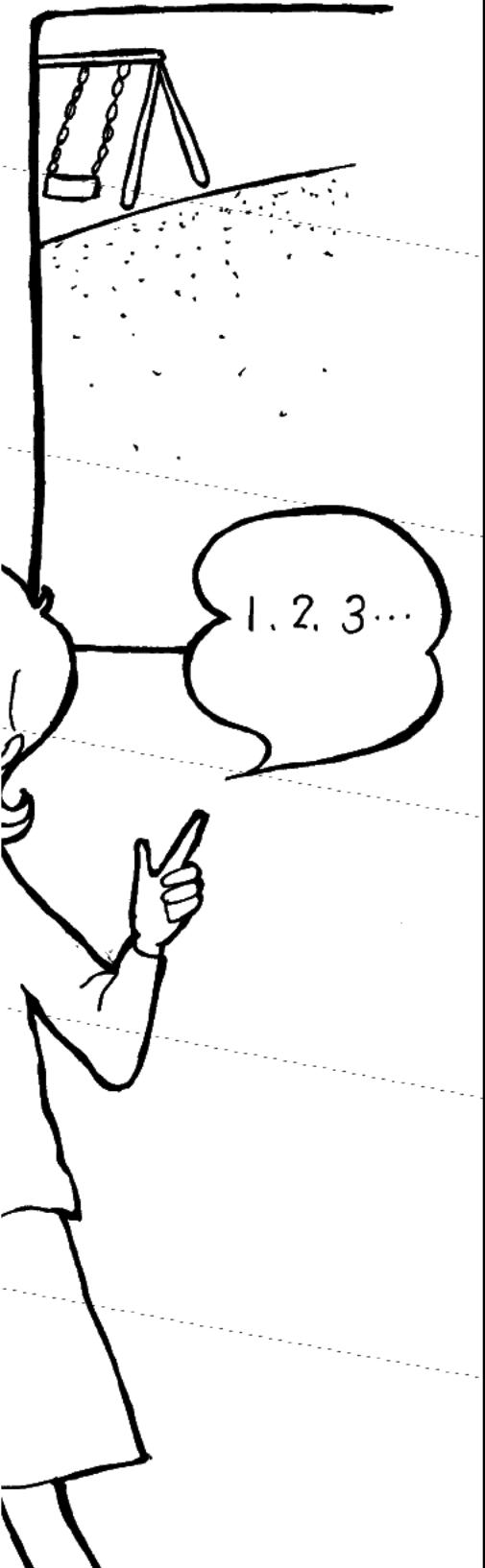
先生 「運動場で集会が終わってから先生と一緒に描こう。先生も翔太君と絵を描くの楽しみだわ。さあ、今から運動場に行くよ。10数えるからいくつで外に出られるかな。1, 2, 3……」

翔太くんは部屋から出る。

先生 「すごい翔太くん。9で運動場に出られたね。頑張ったね。」

<留意点>

- ◆ 10までのカウントで出来そうな行動に対して使う。
- ◆ 早く数えたり、ゆっくり数えたりしてリズムをつける。
- ◆ 必ずその場でほめる。



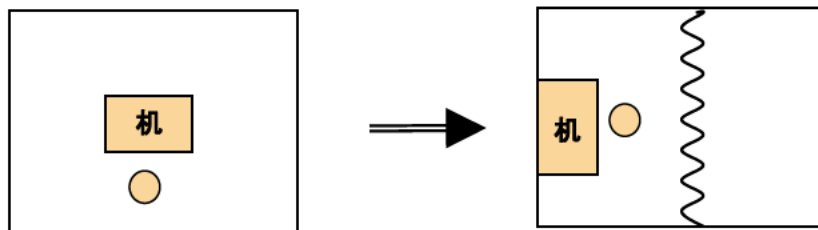
4. 刺激を和らげる

<どんな時>

刺激に左右される子に、環境を整え、落ち着いて取り組ませたい時

<その①> 広すぎる部屋では、集中できない場合

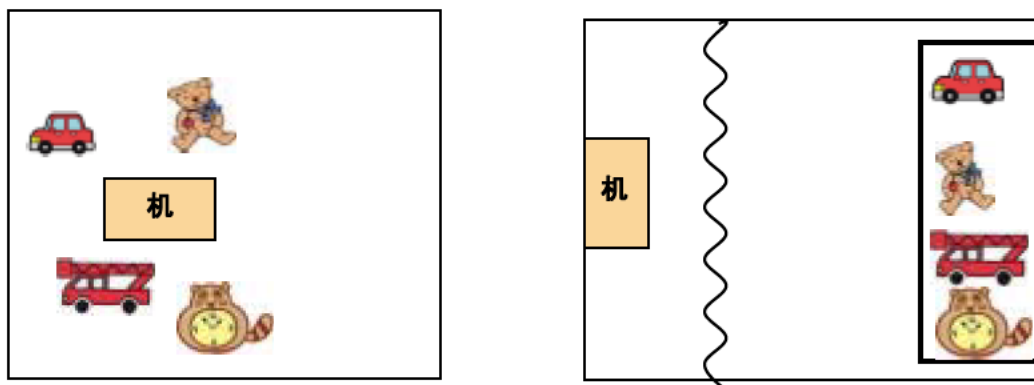
・目前に空間が広がっていることが刺激となり、落ち着かないので、壁ぎわに机を寄せて集中しやすいようにする。



<その②> 物があると集中して取り組めない場合

・興味のあるおもちゃなどは刺激となるので、その場から離し、集中できるようにする。

・勉強コーナーと遊びコーナーを分け、必要なものを整理すると、この場所では何をするのがわかり、行動しやすくなる。



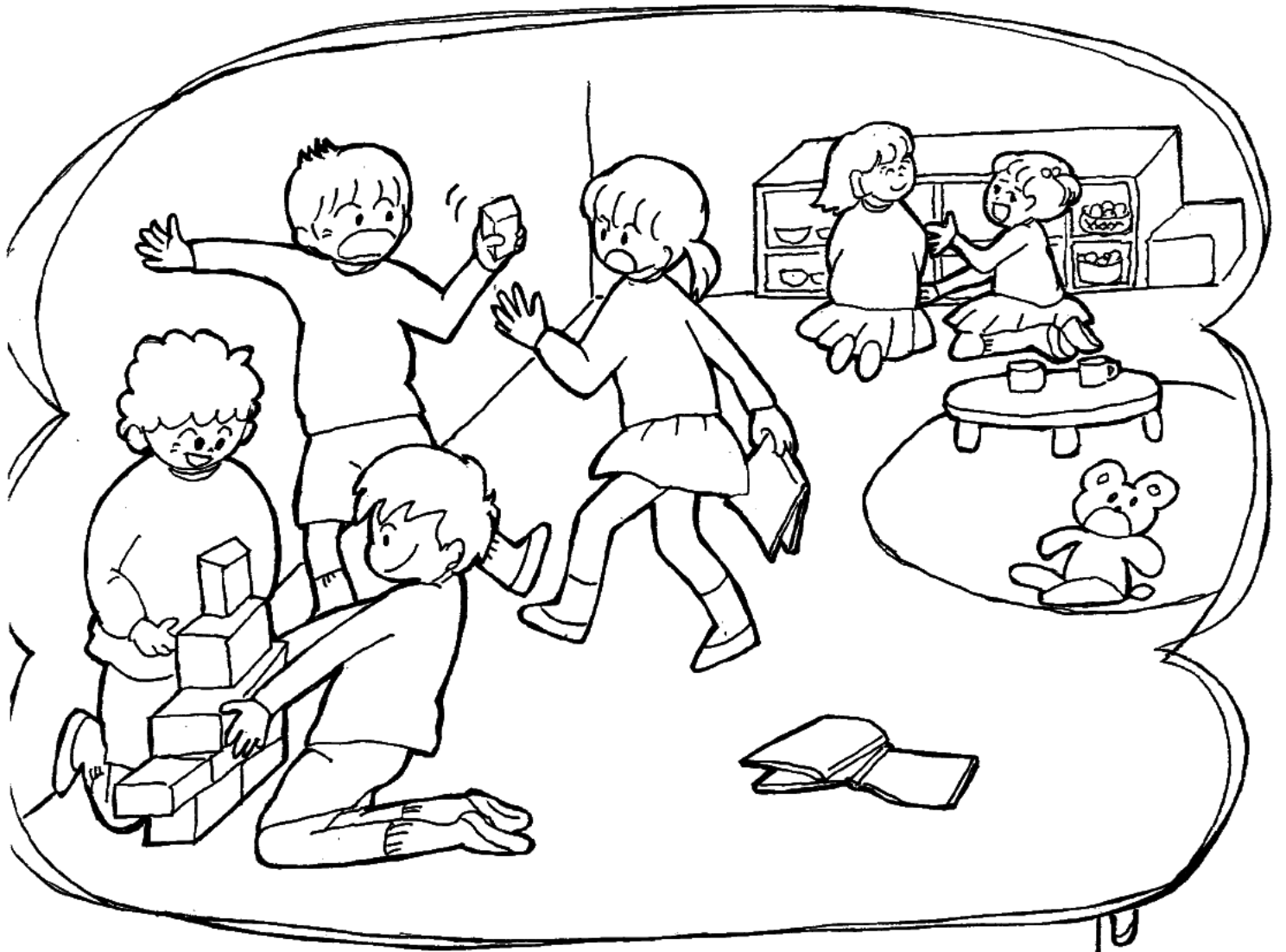


＜その③＞1人時間を楽しむ。

人と遊びたい、関わっていたい子の中にはコミュニケーションがうまくとれず、トラブルになることがあります。子どもは友だちや先生と遊べることと同じくらい自分で楽しみを見つけ、1人でも過ごせることが大切です。トラブルの多い子を観察してみると、1人で居られない、1人遊びができないので常に誰かに関わったり、ちょっかいをかけていることがあります。このようなタイプの子は多動、衝動性が目立つ場合もあり、1人時間をとることが心身の休息にもつながります。また、好きなことを通して1人で物事に集中できるようになると他の事にも徐々に集中して取り組めるようになります。

＜留意点＞

- ◆ “切り離された”“見捨てられた”という気持ちを抱かせず、1人時間ができることはよいことであると肯定的に思えるようにする。
- ◆ 最初は短い時間から始め、うまくできたらほめる。
- ◆ 1人時間中は、好きなことをさせる。



5. 即興劇

<どんな時>

次の行動にスムーズに移したい時

<その①>体操服に着替ええない子

子どもに聞こえるように二人の先生が、日頃の行動を評価する。子どもは先生に認められ、期待に応えようとする気持ちを引き出す。

先生A「最近、敦士くんっていろいろできるようになってきたよね。」

先生B「本当。すごいね。」

先生A「昨日は、給食の時1回声かけしただけで、すぐに準備できたよ。」

先生B「きちんと時間が守れるようになったんだねえ。」

先生A「ところで今なにをやる時間だっけ。」

先生B「体操服を着て運動場に行く時間だけど、きっとがんばって着替えると思うよ。」

それを聞いていた敦士くんは急いで着替えに取りかかる。



<その②>掃除当番をしない子

先生A「B先生、この頃子どもたちが掃除をあまりしないってC先生が言っていたけど、私は裕太くんはよくがんばるようになったと思うわ。」

先生B「私もそう思う。他の子より早くほうきを持ったりしているのを見たわ。」

先生A「早く掃除に行くようになったら学級委員にもなれるかもしれないね。」

チャイムが鳴る。

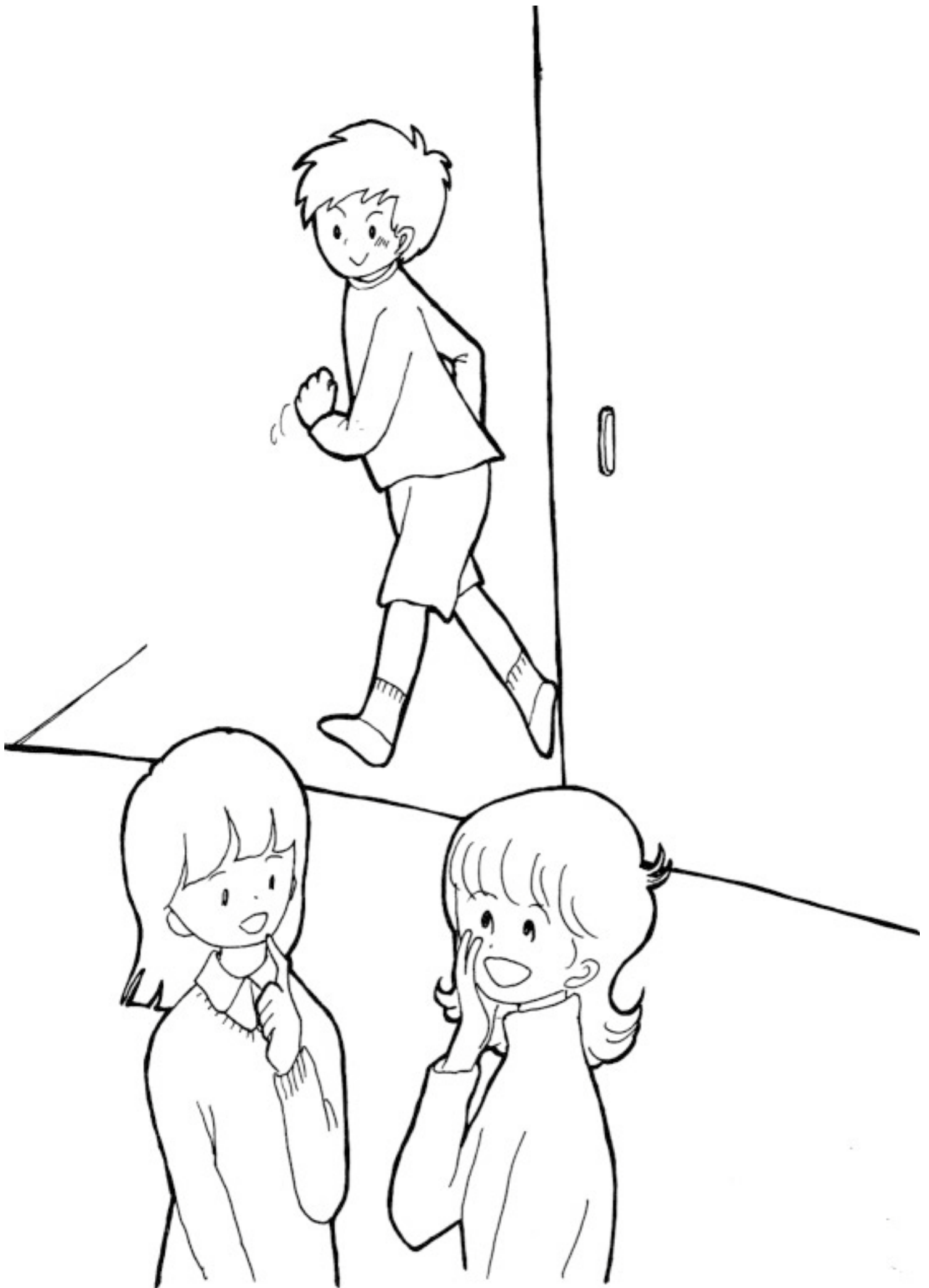
先生B「あ、チャイムが鳴っている。掃除の時間になったわ。」

先生、誰が一番に掃除の場所に行くか見てみましょう。」

裕太くんはそばで聞いていて掃除場所へ動き出す。

<留意点>

- ◆ 1人の教師が話しているときは、相手の教師は割り込まないで話を聞き、よい・悪い、する・しないなどはっきりと返事する。
- ◆ 子どもにわかりやすい言葉を選び、テンポよく話す。
- ◆ 気持ちを奮い立たせる言い方を心がける。
- ◆ 話が終わった後は、子どもが自発的に行動するのを待つ。
- ◆ スムーズに行動ができれば、しっかり褒める。



6. シール評価（個人）

<どんな時>

子どもに生活習慣やルールを身に付けさせたい時

<その①>暴力をしてしまう子

先生 「武史くん、友達に暴力をしない約束をしましょう。暴力をする前に先生のところに来たら、シールを1枚貼ります。」

武史 「わかった。でも友達が先に叩いてきたらどうするの？」

先生 「その時は、先生が友達に注意をします。」

【やくそくカード】

友だちに暴力をしそうになったら、先生のところに行く



<留意点>

- ◆ 友達に暴力をせず、その都度先生に言いに来られたらシールが沢山貼れることを伝える。
- ◆ 習慣化するまで先生が武史君の身近にいて、暴力しそうになったら「武史君、どうするんだった」と行動を促す早期介入をする
- ◆ 毎日の振り返りの時間（帰りの会のあと等）を持ち、褒める。



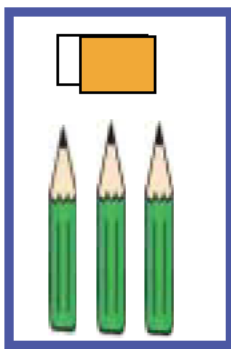
＜その②＞片付けが出来ない子

先生 「健くん、筆箱を片付ける約束をしましょう。【やくそくカード】に描いてある絵のように、エンピツやケシゴムを筆箱の中に入れたら、シールを1枚貼ります。」

健 「わかった。いつするの？」

先生 「1限目、2限目と授業が終わった時と終わりの会の時にシールをはります。」

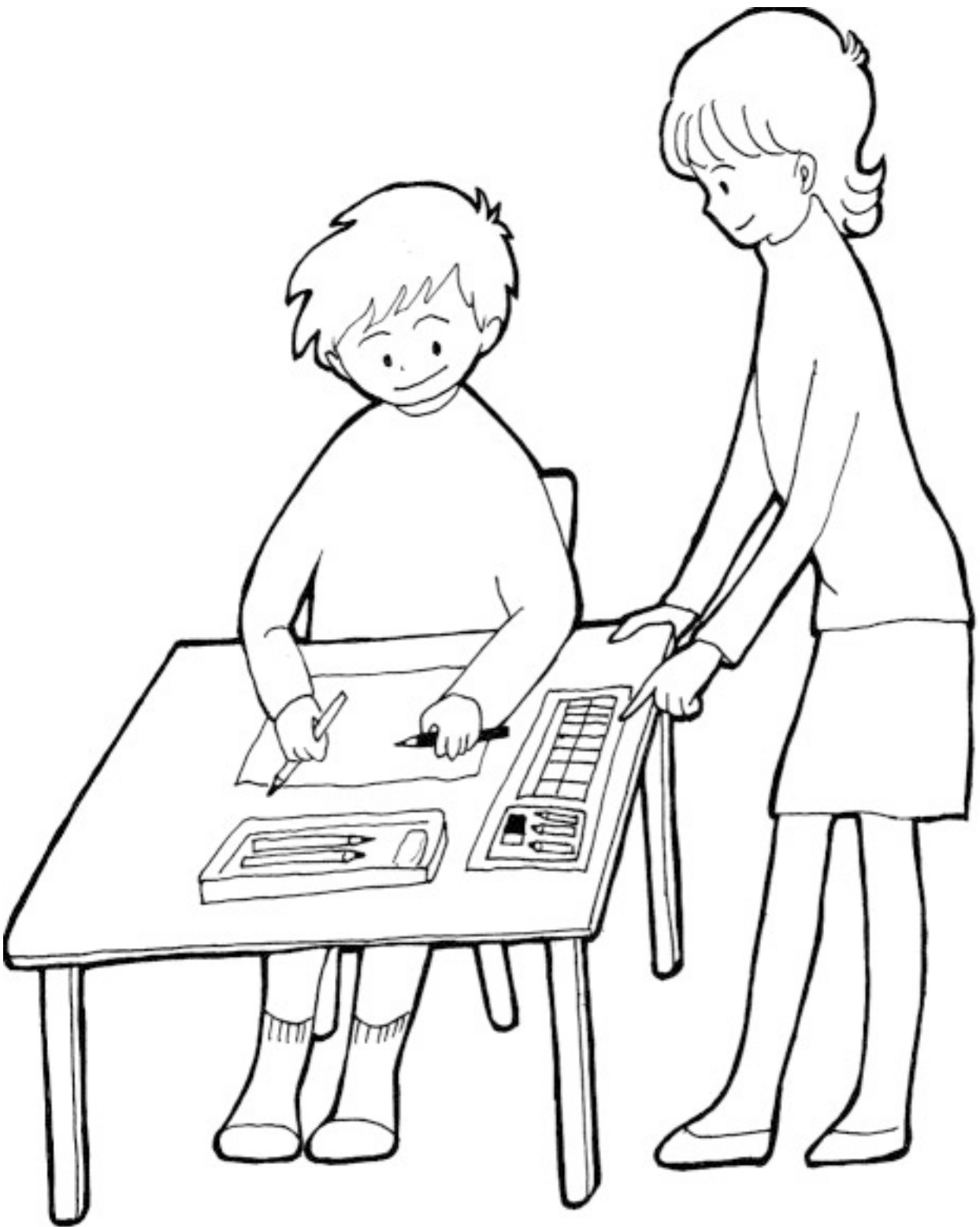
【やくそくカード】



絵のようにエンピツやケシゴムをふで箱の中に入れます

＜留意点＞

- ◆1回目はやり方がわかるように、また、成功体験を得るために、先生が支援し、シールをはる。




<その③>授業中立ち歩きをする子

先生 「理奈ちゃん、みんなより勉強が早くできると立ち歩いてしまっ
まうよね。授業中立ち歩かない約束をしましょう。」

理奈 「わかった。どうするの。」

先生 「プリントや板書ができたなら手を挙げて『できました』を言っ
てね。先生が理奈ちゃんのところまで見に行きます。立ち
歩かないで、手を挙げて伝えることができたなら、シールを
1枚貼ります。」

【やくそくカード】

「できました」と手を挙げて、先生を待ちます							
							

<留意点>

- ◆ 始めは、子どもが手を挙げたら、すぐに傍に行き、手を挙げたこ
とを褒める。



＜その④＞掃除の仕方がわからない子

先生 「基樹くん、友達と一緒に掃除できるようになろうね。」

基樹 「わかった。どうするの。」

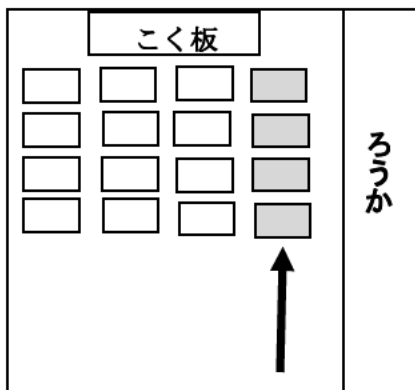
先生 「健太くんが協力してくれます。健太くんと一緒に廊下側の机を前や後ろに移動します。当番ができたら、シールを1枚貼ります。」

【やくそくカード】

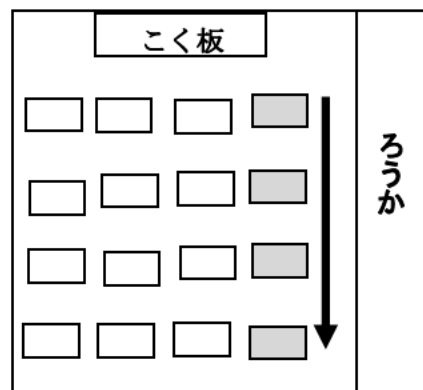
健太くんと一緒に、廊下側の机を移動します。

月、日	シール	先生からのひと言
11、5	●	基樹くんから健太くんに「やろう」と声をかけてえらい！

ろうか側の机を前のほうにつります。

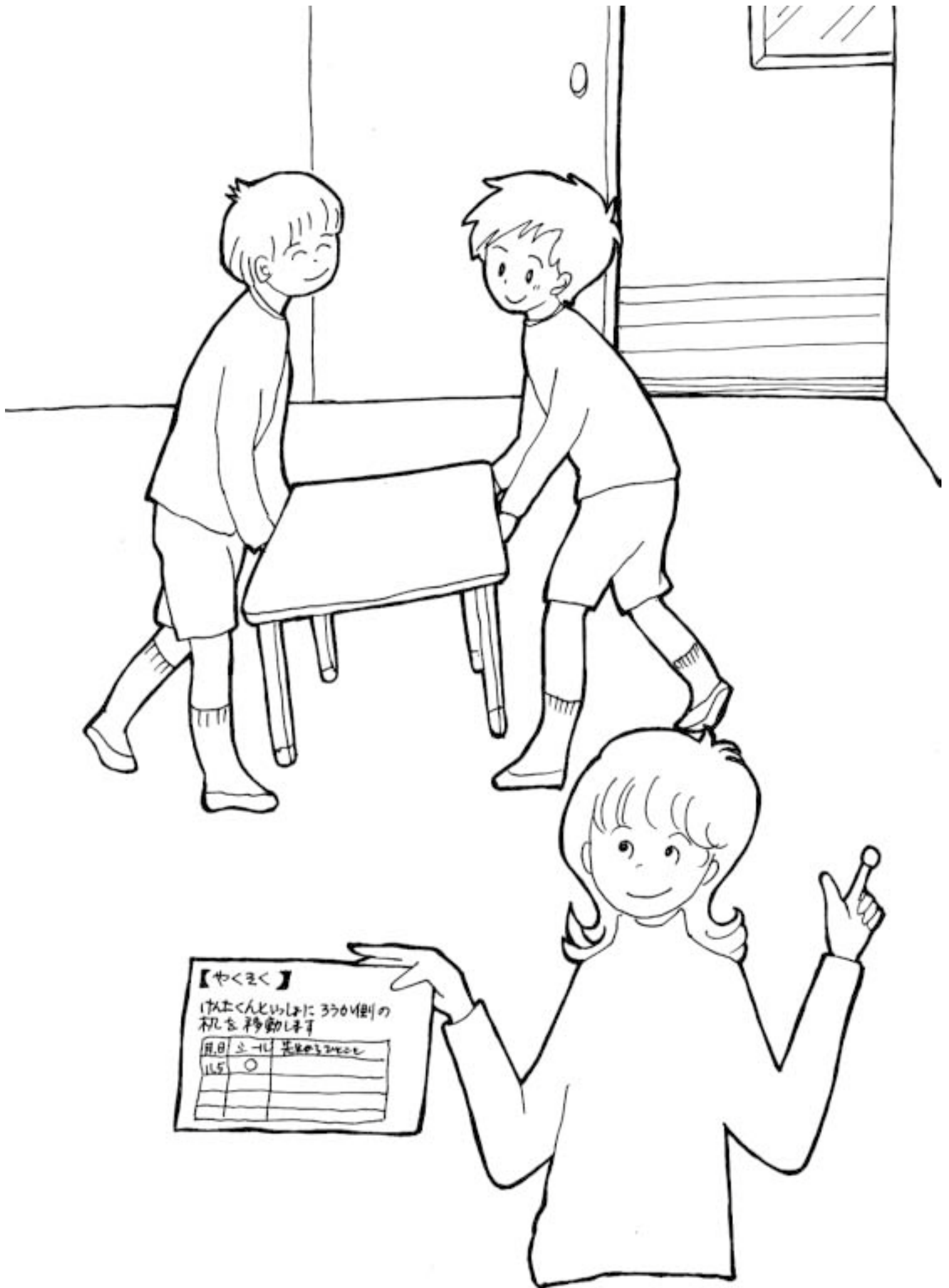


ろうか側の机をもとの位置にもどします。



＜留意点＞

- ◆ 協力者の健太くんも一緒に褒める。
- ◆ “先生からのひと言”は、子どもががんばる気持ちになるようなメッセージにする。



7. シール評価（集団）

<どんな時>

挨拶などの良い習慣づくりをクラス全体で取り組む時

<その①>挨拶のできるクラス作り

先生 「今日から“オハヨウ言えるかな！！”に取り組めます。笑顔で友達に“オハヨウ”と言えたら、自分の名前の所にシールが貼れます。」

オハヨウ言えるかな!!												
●												
和樹	裕子	次郎	美紀	太郎	理奈	武史	真弓	翔	真理	翔太	佳苗	寛人

<留意点>

- ◆ 毎日帰りの会などで、誰がどのように頑張っていたか、クラス全体を励ますように評価する。
- ◆ クラス全体のブームになるよう盛り上げる。
- ◆ 他にもクラス作りに取り組みたい課題（チャイムで席につく、5分間読書など）に活用する。

おはよう言えるかな!!

<input type="checkbox"/>								
はなこ	あま	じゅん	みき	たけし	りな	たけし	まゆ	しょう



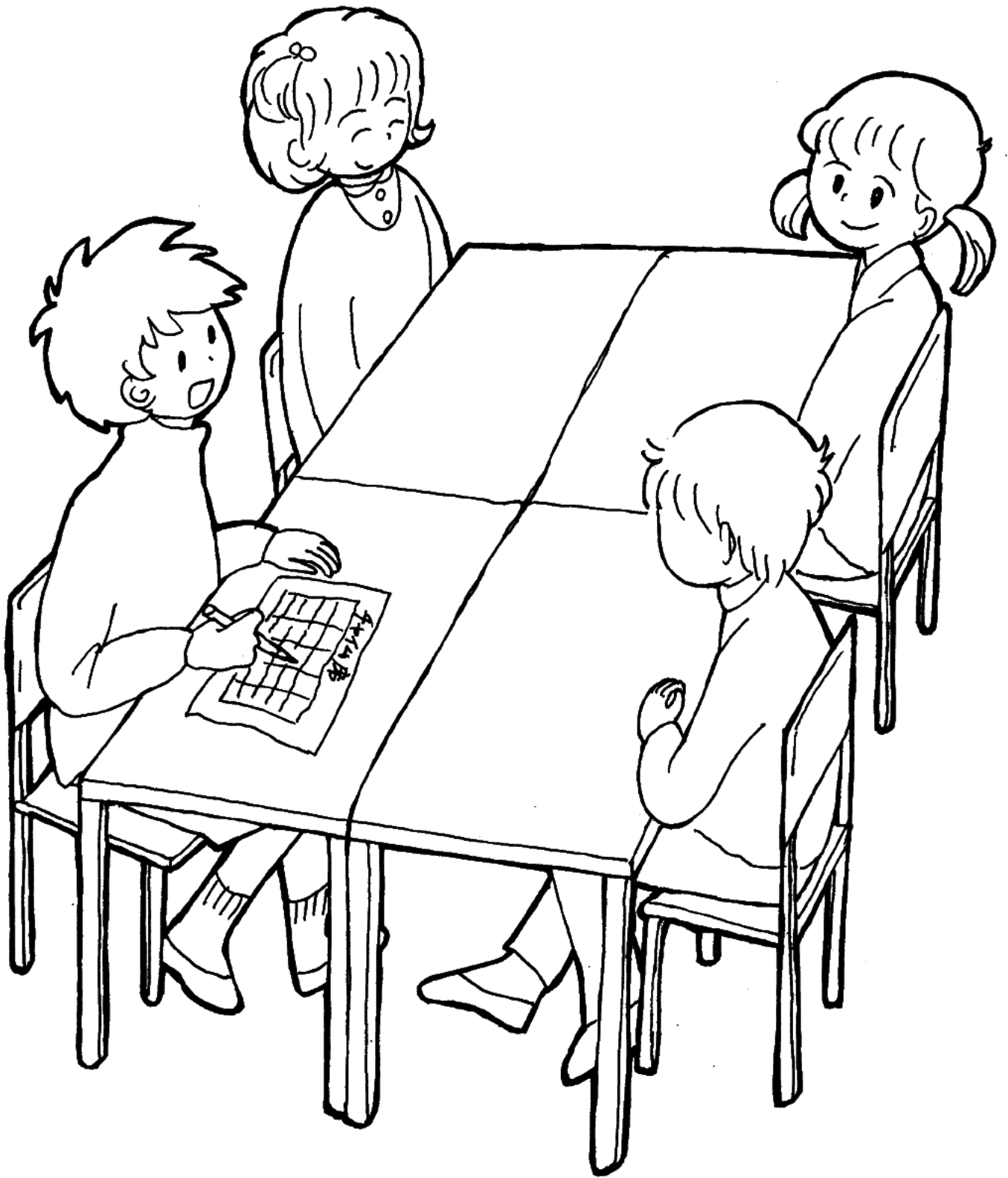
<その②>チャイムが鳴ったら、すぐに席につくクラス作り

先生 「チャイムが鳴っても席についていない子が多いので、これから、月曜から金曜まで“チャイム着席”を班別に取り組みます。毎日班長さんが“チャイム着席”シートに、チャイムが鳴ったら自分の席につけた子にシールを貼ります。金曜日の帰りの会で、よくできた班は表彰されます。」

チャイムで席につく“チャイム着席” 1グループ(3月8日)					
6限					
5限					
4限					
3限					
2限	●	●		●	
1限	●	●	●	●	●
なまえ	和樹	裕子	太郎	理奈	翔

<留意点>

- ◆ 特定の子ができないとわかってきたとき、できる方法を教え、班の中でいじめにつながらない工夫をする。



8. 褒め言葉のサンドイッチ

<どんな時>

子どもを嫌な気分させないで行動をかえたい時

<その①> 友達とケンカばかりしている子どもの行動をかえたい時

1. ほめる → 「卓也くん近頃優しくなってきたね。」
2. 注意する → 「今、健太くんを叩いたのはよほど腹が立ったからだよね。でも、叩くのはよくないよね。今度から叩く前に先生に言いに来てね。先生が注意するからね。」
3. ほめる → 「卓也くんは、他の子ともうまく遊べるようになってきたってみんな言っているよ。」

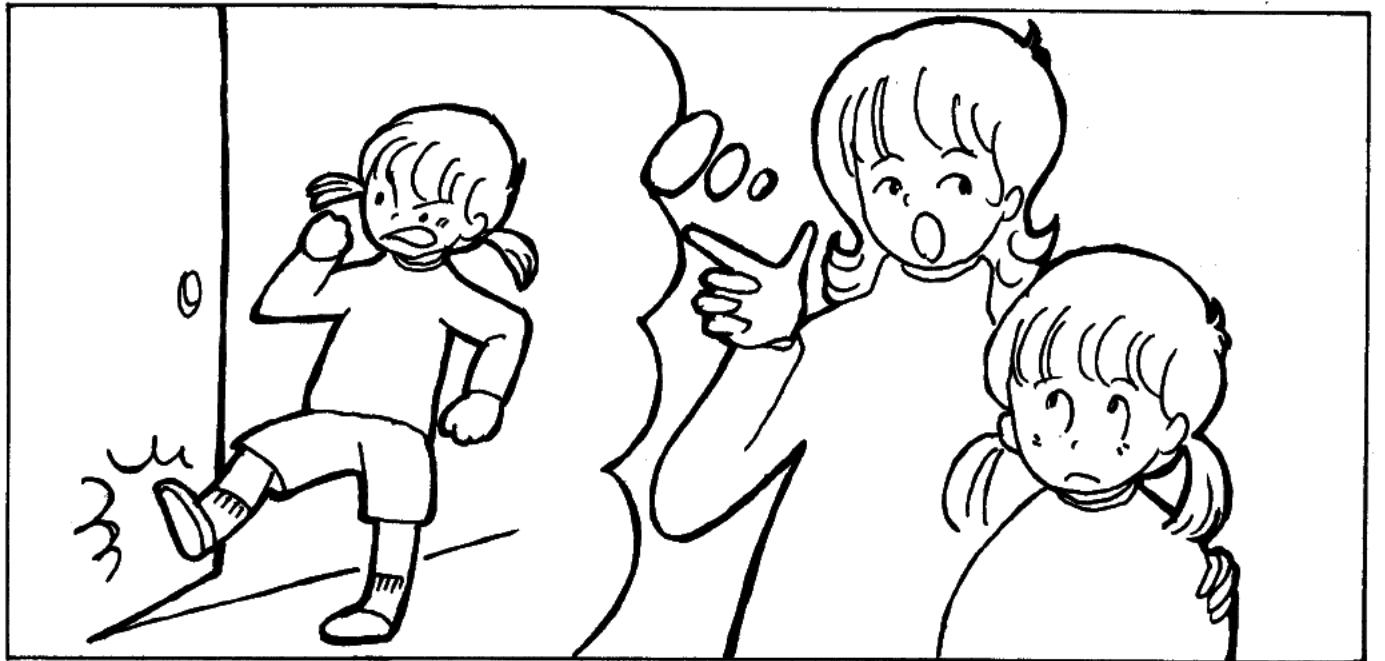
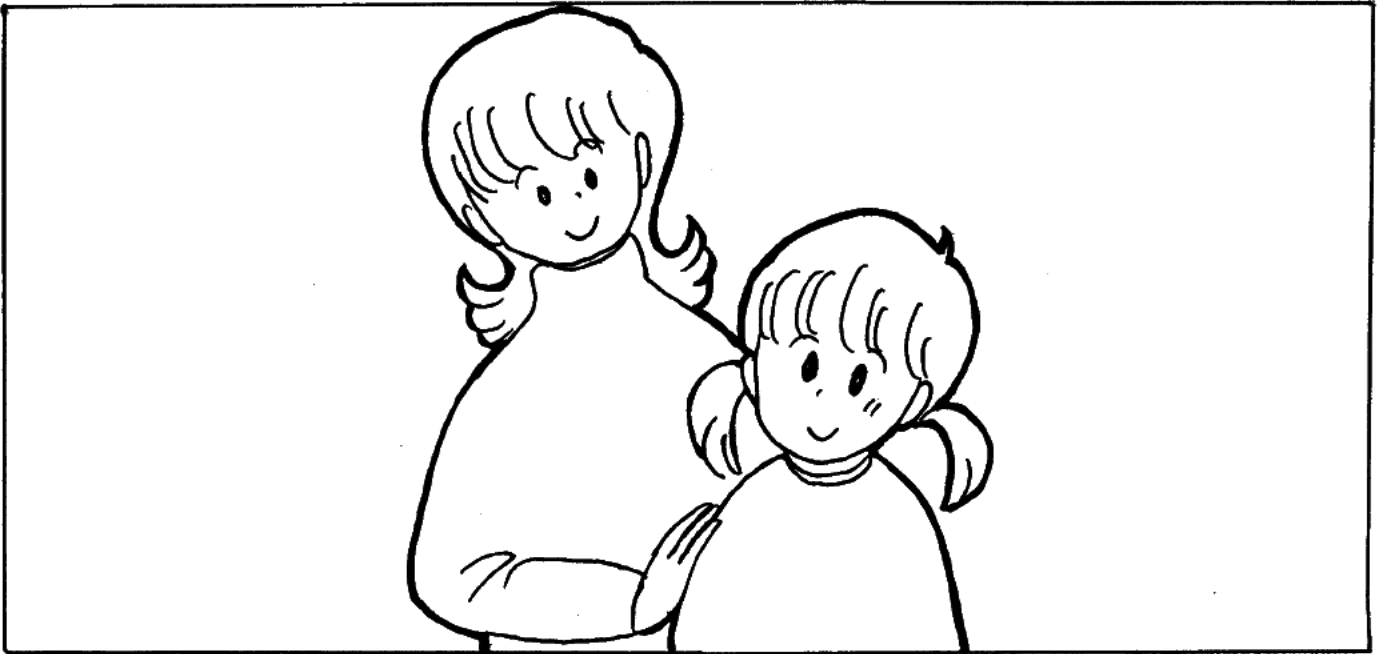


<その②> 粗暴な行いをかえたい時

1. ほめる → 「理恵さん、6年生になって色々な事ができるようになって、お姉さんになってきたね。」
2. 注意する → 「でも腹が立った時ドアを蹴るのは、レディとしてカッコ悪いからやめようね。今度から先生に言いに来てね。」
3. ほめる → 「さすが理恵さんは6年生。この前『1年生のクラスで子どもたちと上手に遊んでいる』って、校長先生が褒めていたよ。」

<留意点>

- ◆ 子どもの気持ちを受け入れ代弁する。
- ◆ くどくど注意をしない。
- ◆ 次に腹が立った時、どのように対処すればよいか
解決方法(先生に言いにくる)を伝えておく。



9. 子ども集会への参加の仕方

<どんな時>

集会にうまく参加させたい時

<その①>集会の時、喋り出して話が聞けない子

① 事前に集会で話し合うテーマを子どもに知らせておく

「今日は〇〇について話をします。」

② 集会の時間を伝える

「〇時△分～〇時□分の10分間で今日の集会は終わります。

10分間ならみんな頑張れます。」

③ 集会でのマナーを伝える

集会でのマナー

- ・人の話を最後まで静かに聞く。
- ・発表する時は手を挙げて、あてられてから話をする。

④ 逸脱行動になるまでに

「そうそう」「いいよ」などOKサインをアイコンタクトやカードで示す。

<留意点>

◆参加態度の良い時をとらえて頻繁にOKサインで評価していく。

◆子どもが意識して頑張っている姿を見落とさない。



10. クラスでするたのしいあそび

ボーリング	44
円形ドッジボール	46
へびじゃんけん	48
くぐりますか？こえますか？	50
もうじゅうがりゲーム	52

※赤文字はあそぶときのポイントになることです。

11. ポスターを用いてクラスで うまくつきあう方法

お話は静かにきこう	56
質問するときは手をあげよう	57
ふつうの声の大きさを話そう	58
困った時は先生に相談しよう	59
気持ちのいいことばを使おう	60
暴力はやめよう	61

10 クラスでするたのしいあそび

・ ボーリング

(ねらい)

- ・ 気持ちのよいことば（「ありがとう」「どうぞ」）や応援席でのマナー、参加態度を学ぶ

・ 円形ドッジボール

(ねらい)

- ・ チームメンバーの気持ちをくみとる
- ・ 妥協（負けても怒らない）を学ぶ

・ ヘビじゃんけん

(ねらい)

- ・ チーム内での協調、協力（「がんばって」「いいよいいよ」「その調子」）を学ぶ
- ・ 妥協（負けても次がんばろう）を学ぶ

・ くぐりますか？こえますか？

(ねらい)

- ・ チームの意見を受け入れ、協力できる（マイペースからユアペースへ）

・ もうじゅうがりゲーム

(ねらい)

- ・ モデルのまねをすればうまくいくという体験をする
- ・ 表現の楽しさと、みんなで行う一体感を味わう

ボーリング

- ① ^{あか}赤いせんからボールを2回ころがす
- ② つぎの^{ひと}人にボールをわたす
わたすときは「どうぞ」
もらったときは「ありがとう」
- ③ おうえんせきでおうえんする

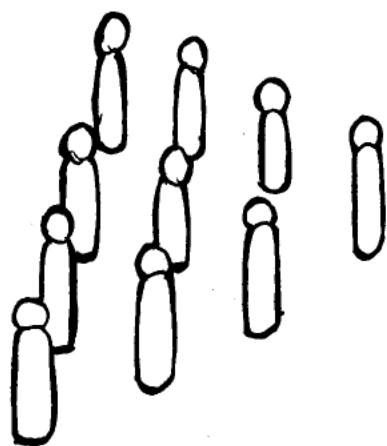
とくてんひょう 得点表

なまえ 名前	^{かいせん} 1回戦	^{かいせん} 2回戦	^{かいせん} 3回戦	マナー	おうえん	けい 計
たくや	4	2	5	○○○○○	○○○○○ ○	22
かいと						
かな						
みき						
るな						

「どうぞ」「ありがとう」が言えた時、応援席でのマナーや態度がよい時は、

○評価をする。

○=1^{てん}点



どうぞ



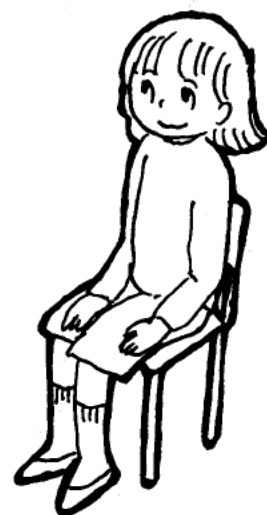
ありがとう



みか: 「ゆうやくん、
ゆうやくんも

ゆうや: 「
「みんなで応援してね。」

けんた: 「ゆうやくん



円形ドッジボール

① ^{ふたくみ}二組にわかれる

あてる方 ^{ほう} → ^{そと}外

にげる方 ^{ほう} → ^{なか}中

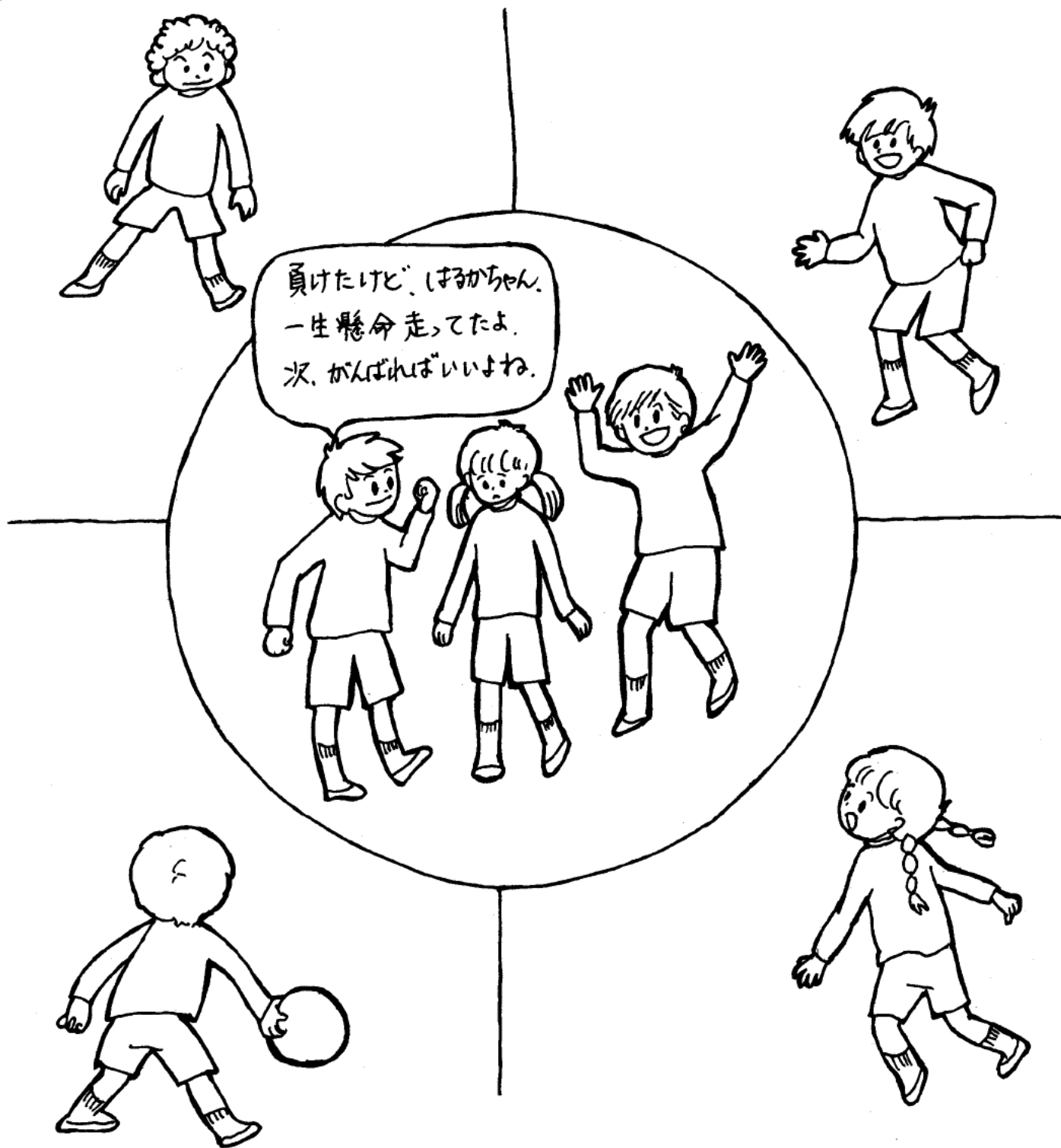
② あてる方 ^{ほう} → ボールをころがす

にげる方 ^{ほう} → ボールをよける

③ ブザーがなったらこうたい

【やくそく】

- ^{せん}線から出ない
- ボールをよこどりしない
- ひとりの子をねらわない
- あたったら、^{おうえんせき} 応援席で^{おうえん} 応援する



負けたけど、はるかちゃん。
一生懸命走ってたよ。
次、がんばればいいよね。

はるか：「ボールにあたるのいやだな…。負けそうだ。」

ゆうき：「ボク、こっちへ走るからともやくんあちらへ走ってよ。
ボールはどちらにくるかなあ。」

ともや：「

_____」

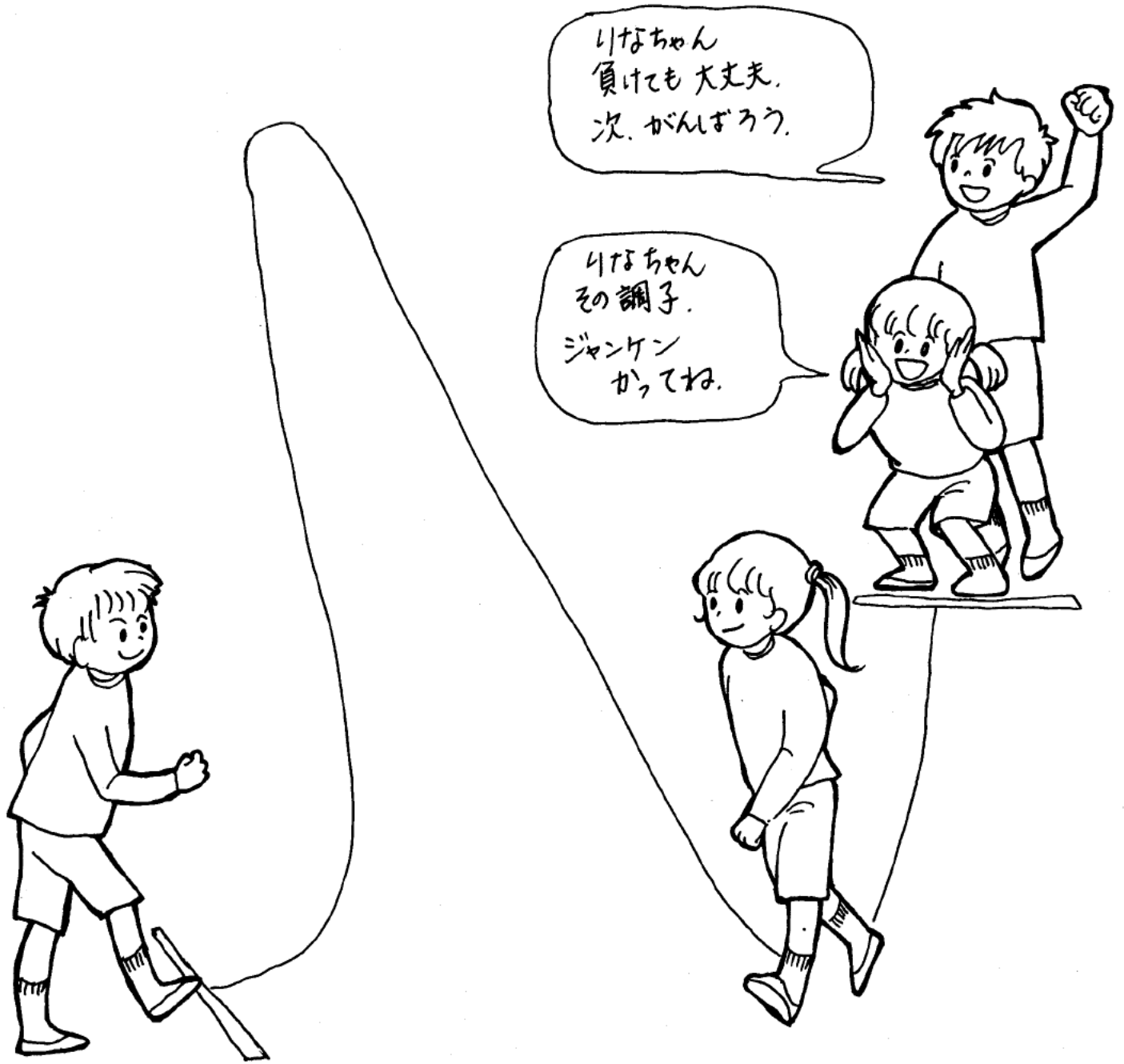


へびじゃんけん

- ① ^{せん} ^{うえ} ^{ある} 線の上を歩く
- ② ぶつかったらタッチをしてじゃんけん
- ③ ^か ^{ひと} 勝った人はすすむ
- ^ま ^{ひと} ^{じぶん} ^{うし} 負けた人は自分のチームの後ろにならば
- ④ あいてチームの^{せん}線をふんだらおわり

【やくそく】

- ^{おうえん} 応援をする「がんばれ」「だいじょうぶ」
- ^{まえ} ^{しんこきゅう} じゃんけんの前に深呼吸
- ^ま ^{とき} ^ま ^し 負けた時は「負けたよ」と知らせる



りなちゃん
負けても大丈夫。
次、がんばろう。

りなちゃん
その調子。
ジャンケン
かってね。

しゅん：「りなちゃん、
」
「
」

ゆき： 「りなちゃん、
ジャンケンに負けても次の子がいるから」

りな： 「あー負けちゃった。」

しゅん：「りなちゃん、だいじょうぶ。」

くぐりますか？こえますか？

① チームを決める

あかぐみ

赤組：ゴムをもつ

しろぐみ

白組：とおる

② 相談する・決める

あかぐみ

赤組：ゴムの高さ

しろぐみ

白組：くぐるか・こえるか

③ 発表する

あかぐみ

赤組：ゴムの高さを言う

しろぐみ

白組：くぐるか・こえるかを言う

④ チャレンジ

くぐる方がうまくいくと思うよ

じゃあ、
みかちゃんの
言うようにしよう



こえたいなあ

くぐりたいなあ



しょう：「みかちゃんはくぐるのがいいの？
ぼくはこえたいな。」

みか：「ゴムの高さがわからないから
くぐる方がうまくいくと思うよ。」

しょう：「そうかな…じゃ、
ゴムの高さはどのぐらいかな。
いっしょにチャレンジしよう。
ドキドキするなあ。」

もうじゅうがりゲーム

- ① リーダーは^{あお}青い^{こえ}声、ジェスチャーは大きく。
- ② ^{ひと}ほかの人はリーダーのまねをする。
^{こえ}声をそろえて、ジェスチャーは大きく。
- ③ “いきものの^{なまえ}名前”の^{もじ}文字の^{かず}数と
^{にんずう}おなじ人数があつまる。
- ④ ^て手をつないですわる。



あき : 「はじめての遊びだけど

あすか : 「

もうじゅうがり

リーダー「もうじゅうがり^いに行こうよ」

ほかの人^{ひと}「もうじゅうがり^いに行こうよ」

リーダー「もうじゅうなんてこわくない」

ほかの人^{ひと}「もうじゅうなんてこわくない」

リーダー「やりだってもってるもん」

ほかの人^{ひと}「やりだってもってるもん」

リーダー「てっぼうだってもってるもん」

ほかの人^{ひと}「てっぼうだってもってるもん」

リーダー「あっ！」

ほかの人^{ひと}「あっ！」

リーダー「あっ！」

ほかの人^{ひと}「あっ！」

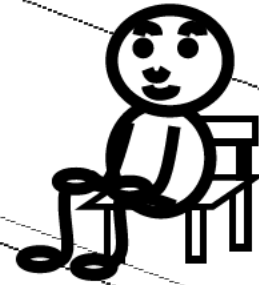
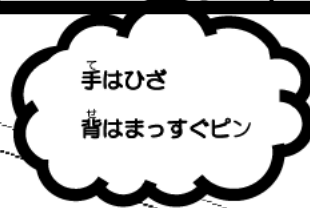
リーダー「ライオン！」

ほかの人→4人^{にん}で^{あつ}集まる。手^てをつないですわる

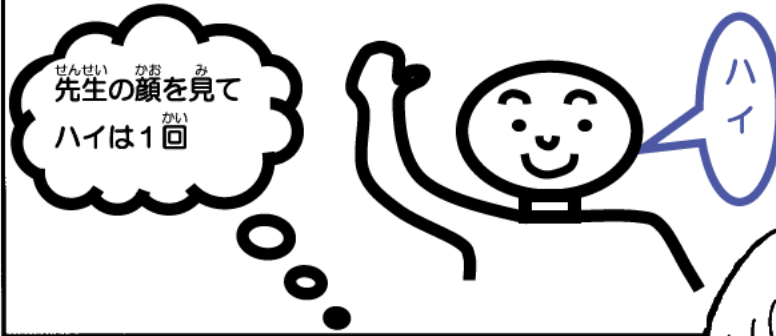
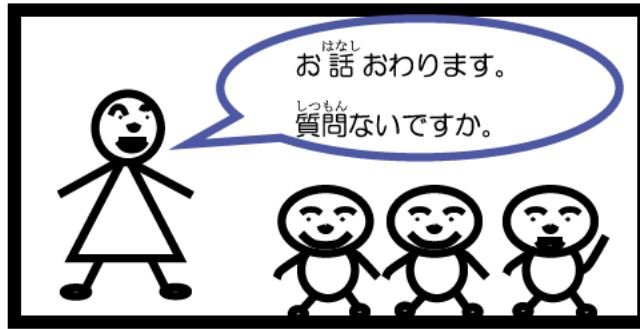
11 ポスターを用いてクラスで うまくつきあう方法

- お話^{はなし}は静かにきこ^{しず}う
- 質問^{しつもん}するときは手^てをあげよう
- 心^{こゝろ}づつ^{づつ}の声^{こゑ}の大き^{おお}さ^さで話^{はな}そう
- 困^{こま}った時^{とき}には先生^{せんせい}に相談^{そうだん}しよう
〔 わからない、つかれた、
イライラする、トイレに行きたい^い等^{など} 〕
- 気持^{きも}ちのいいことば^{つか}を使^{つか}おう
- 暴^{ぼう}力^{りよく}はやめよう

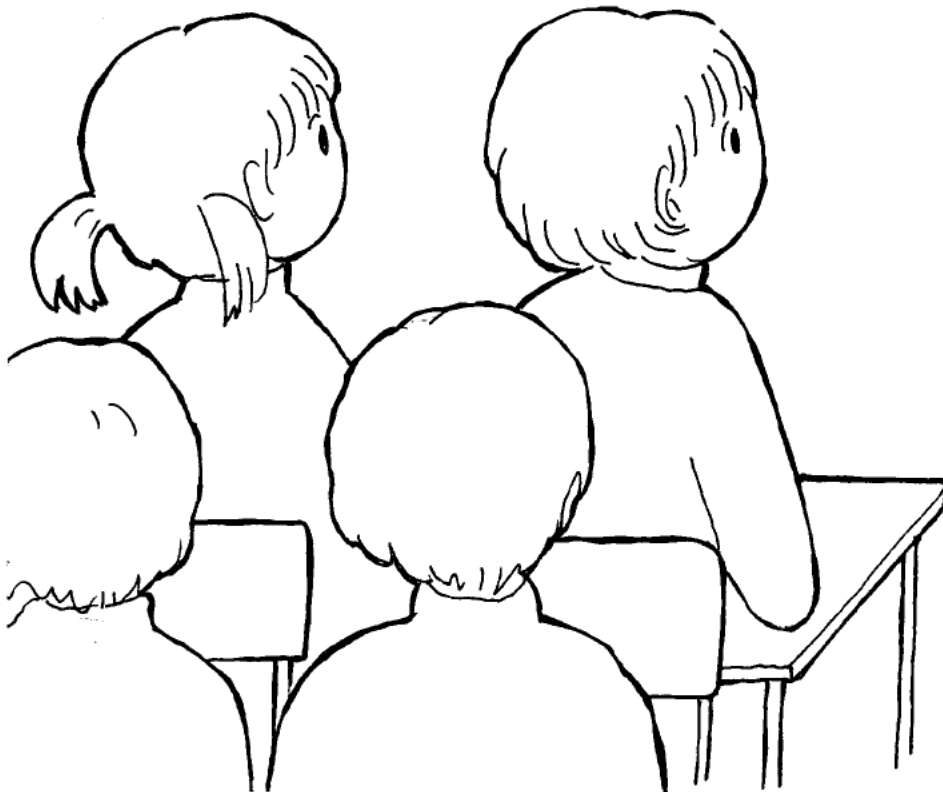
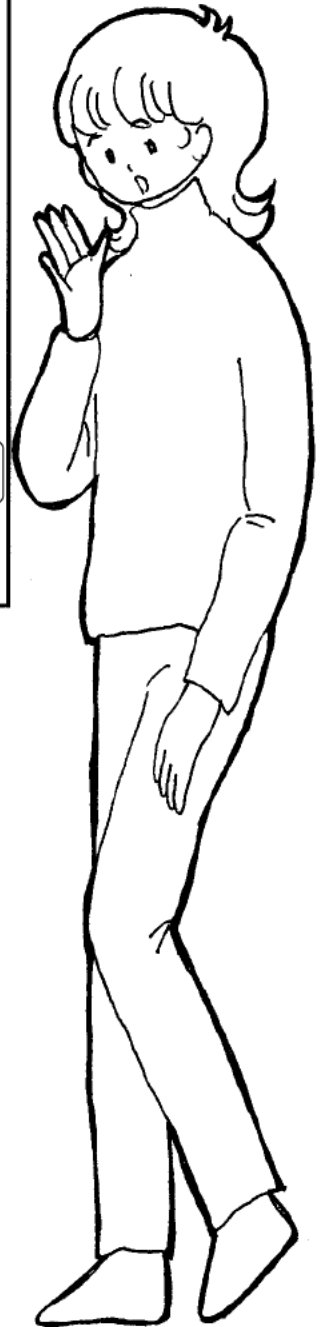
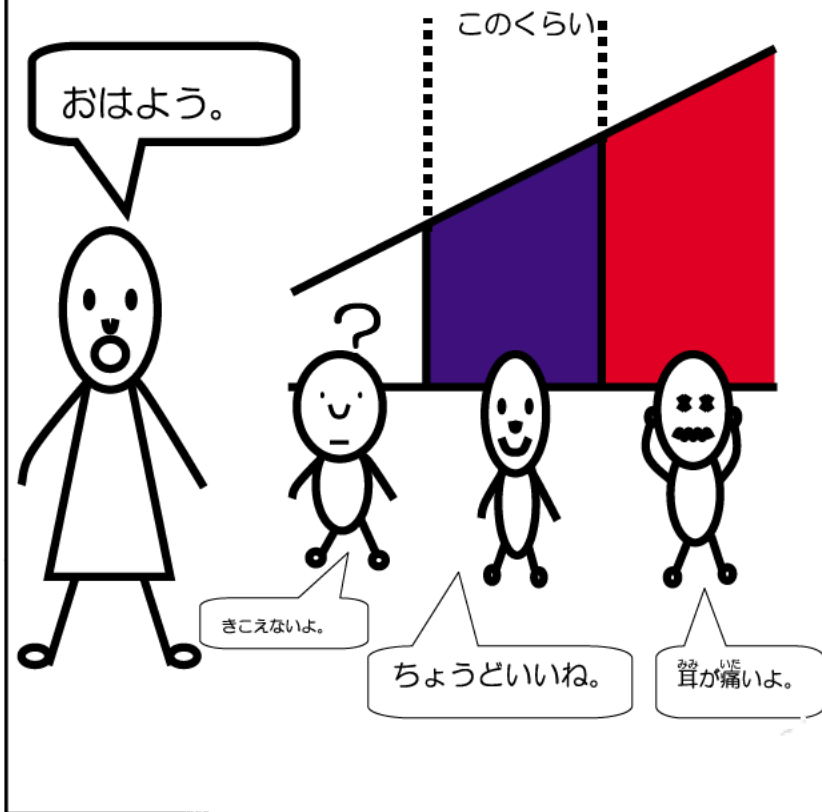
はなし しず
お話は静かにきこう



いつも とき て
質問する時は手をあげよう

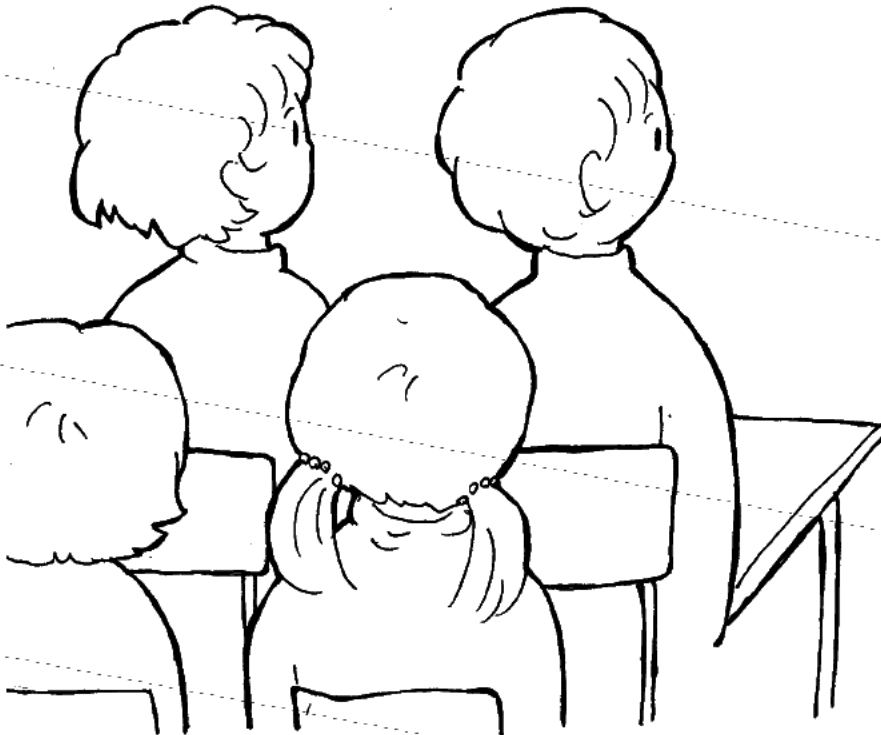
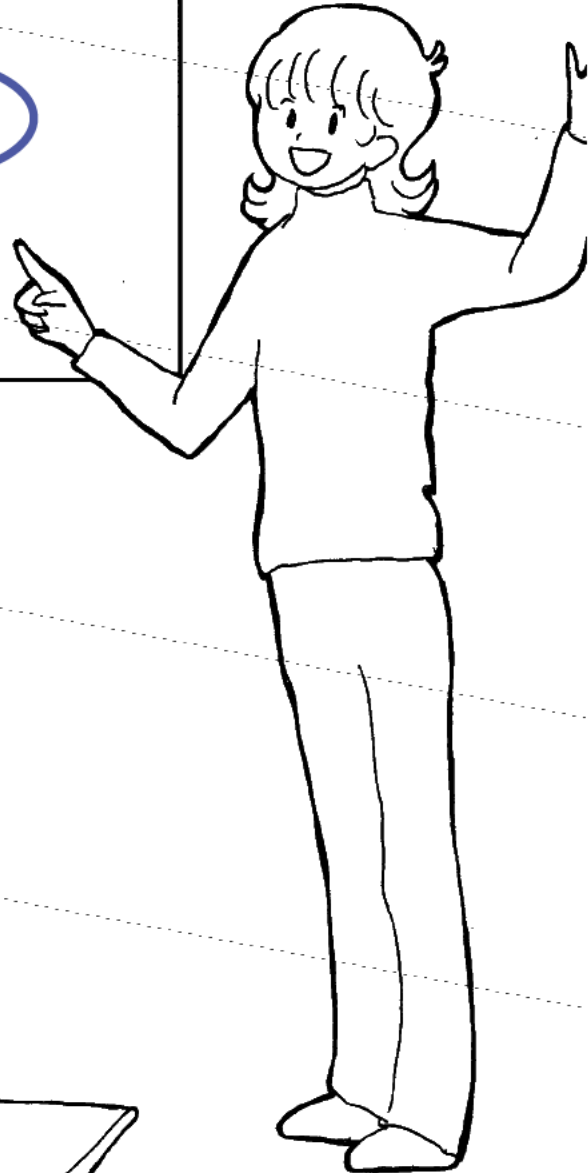
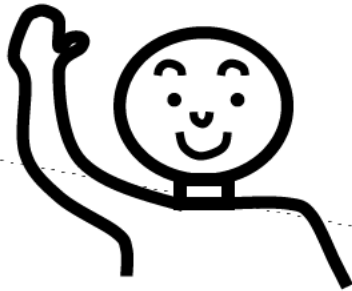


こえ おお はな
ふつうの声の大きさを話そう



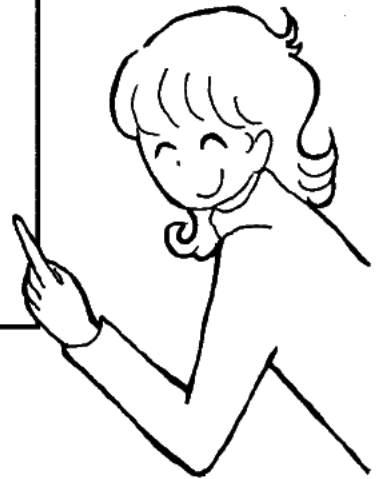
こま とき せんせい そうだん
困った時には先生に相談しよう

わからないとき
つかれたとき
イライラしたとき
トイレに行きたくな^いったとき



きも つか
気持ちのいいことばを使おう

- **ありがとう** れい お礼のことば
- **おはよう** とうこう 登校したらまずあいさつ
- **ごめんね** あ けんかにならない合いことば
- **いっしょにしよう** ひとこと たの 一言いえば楽しいよ
- **大丈夫** だいじょうぶ やさしいことばはうれしいね
- **またこんどさそってね** ことわる ことわることば



ほうりよく

暴力はやめよう

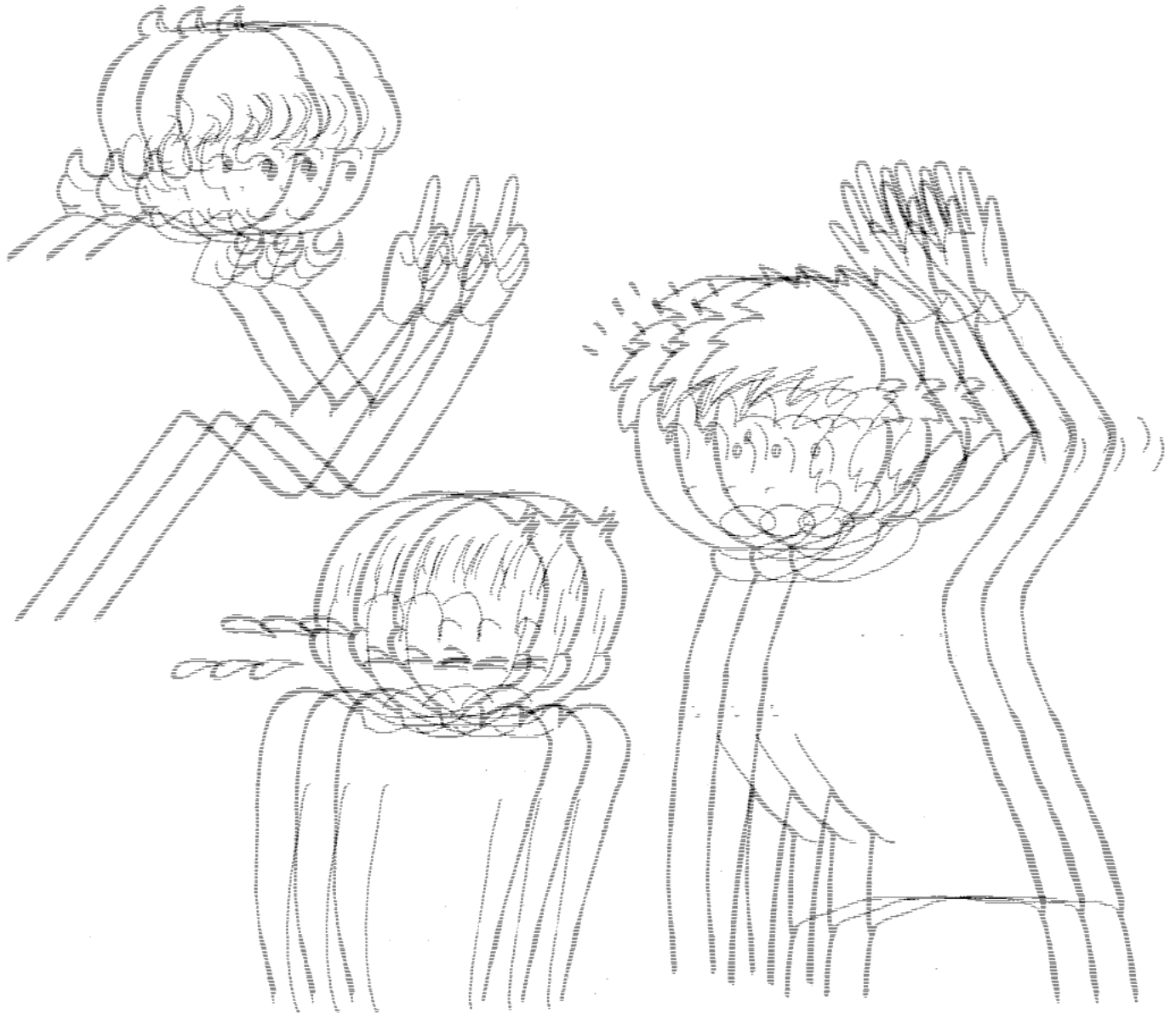
たたかない



けらない



おさない



せんせいこうしてみたら

2010年3月 初版第1刷 発行

2011年3月 初版第2刷 発行

発行者：三重県立小児心療センターあすなろ学園

こどもの発達総合支援室

〒514-0818 三重県津市城山1丁目12番3号

TEL 059-234-8700

FAX 059-234-9361