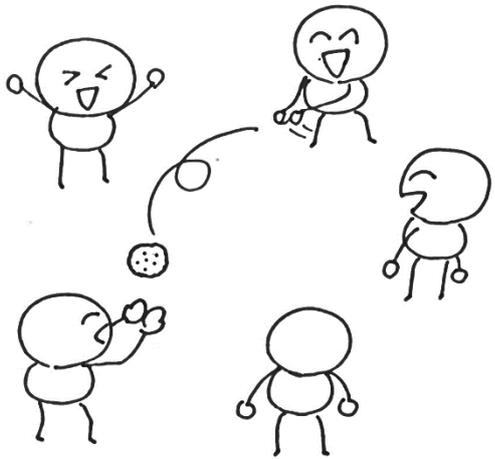


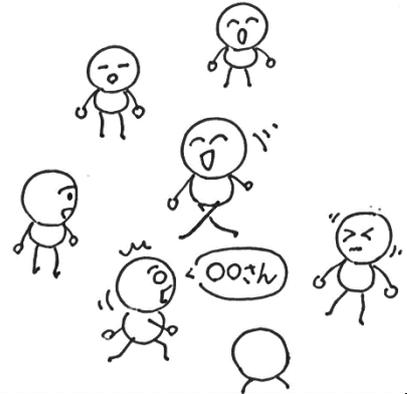
名前を使う活動

活動名	ネームトス	活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点) ①全員で円になり、両隣の人と自己紹介し合う。 ②ファシリテーターから「○○です。△△さん、どうぞ。」と言い、どちらか隣の人にボールを手渡す。 ③受け取った人は、「○○さん、ありがとう。△△です。☆☆さん、どうぞ。」と言い、次の人にボールを手渡す。 ④一周してボールが戻ったら、両隣が変わるように、円をシャッフルする。 ⑤ファシリテーターから、名前を呼び合いながら、ボールを落とさないようにシャッフル前の順に投げ渡していく。 ⑥順番通りにファシリテーターまでボールが戻ってきたら成功。①～⑥までを数回繰り返す。 ◎名前を呼んでもらえた時や、ボールを落とさず相手に投げる時の気持ちなどについて共有することで、相手意識の高まりにつながる。 ◎ボールの扱い方を、お互いの心の扱い方に結び付けて活動を進めることも効果的。 □慣れてきたら、ボールを増やし、すべてを落とさないように順番に回していくルールにすると、課題解決の活動になる。
ねらい (例)	<input type="checkbox"/> お互いのことを知り合う。 <input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> 名前を覚える。 <input type="checkbox"/> いろいろな人と関わる。	
人数	10～20人程度	
対象	だれでも	
時間	15～30分程度	
場所	教室など ※机無	
道具	<input type="checkbox"/> フリースボール 1以上	
		

活動名	ネームスイッチ (ピンボール)
ねらい (例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> 名前を覚える。 <input type="checkbox"/> エラーを楽しむ。
人数	10~20人程度
対象	だれでも
時間	15分程度
場所	教室など ※机無
道具	

活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)

- ①全員で円になる。
 - ②ファシリテーターが隣以外の誰かの名前を呼んで、その人に向かってゆっくり歩き始める。
 - ③呼ばれた人は呼んでくれた人とぶつかる前に、別の人の名前を呼んで、その方に歩き始める。
 - ④テンポよく繰り返す。
- ◎エラーをした時の気持ちに焦点を当て、エラーを楽しむ雰囲気づくりにつなげる。
- 次の名前を呼ぶ前に動き始めてしまうことがあるので、名前を呼んでから歩き始めることを確認する。
- お互いにある程度名前を覚えた状態で行う。



活動名	シルバーシート
ねらい (例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> 名前を覚える。 <input type="checkbox"/> エラーを楽しむ。
人数	10~20人程度
対象	だれでも
時間	15分程度
場所	教室など ※机無
道具	

活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)

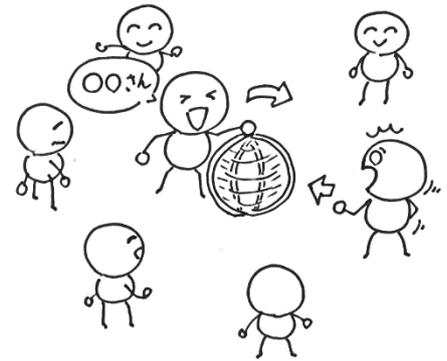
- ①全員で円になり、中央に誰か一人が立つ。
 - ②周りの人が、中央の人の名前を呼んで席をゆずってあげ、呼んだ人は中央に進む。
 - ④呼んだ人が中央に出たら、別の人が名前を呼んで席をゆずってあげる…を繰り返す。
- ◎ピンボールで名前を呼ばれた時の気持ちと、シルバーシートで名前を呼ばれたときの気持ちの違いに焦点を当てると、名前を呼び合う意識の変化につながる。
- 輪の中央にフラフープを置き、アリ地獄に見立てて、席を譲った人がそれに吸い込まれないように呼び合うようにすると緊張感が高まる。
- お互いにある程度名前を覚えた状態で行う。



活動名	スピナーーム
ねらい (例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> 名前を覚える。 <input type="checkbox"/> 相手の気持ちを考える。
人数	10～20人程度
対象	だれでも
時間	15分程度
場所	教室など ※机無
道具	<input type="checkbox"/> フラフープ 1

活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)

- ①全員で円になり、中央にファシリテーターがフラフープを持って立つ。
 - ②中央の人は、その場でフラフープを独楽のように回転させ、周りにいる誰かの名前を呼び、入れ替わる。
 - ③呼ばれた人は、フラフープが倒れる前にキャッチする。
 - ④「フラフープを回す→別の人の名前を呼んで入れ替わる」を繰り返す。
- ◎フラフープが倒れないように受け渡すには、どんな工夫ができるか考えることで、相手意識の醸成につながる。



活動名	ネームパドル
ねらい (例)	<input type="checkbox"/> 心や体をほぐす。 <input type="checkbox"/> 名前を覚える。 <input type="checkbox"/> 相手の気持ちを考える。
人数	10～20人程度
対象	だれでも
時間	15分程度
場所	教室など ※机無
道具	<input type="checkbox"/> ほうきなど長い物 1

活動の流れ (◎ポイント □アレンジ ●留意点)

- ①全員で円になり、中央にファシリテーターがほうき（長い棒のような物）を持って立つ。
 - ②中央の人は、周りにいる誰かの名前を呼ぶと同時にほうきから手を放し、その人と入れ替わる。
 - ③呼ばれた人は、ほうきが倒れる前にキャッチする。
 - ④「中央の人が別の人の名前を呼んで入れ替わる」を繰り返す。
- ◎ほうきが倒れないように受け渡すには、どんな工夫ができるか考えることで、相手意識の醸成につながる。
- 早く入れ替わろうとするあまり、ほうきを勢いよく倒してしまふことがあるため、けがに注意する。

