

B-2 指導上の工夫点①

児童会役員・八色リーダー

児童集会（八色顔合わせ会）について

6年生のめあて

八色それぞれのグループで、下級生の名前を全員覚え、仲良くなろう

2006. 6. 5

内容

(1) 各チーム集合場所で名しジャンケンで交流（9：40～10：15）

(2) 体育館に集結し、八色対抗のゲームを行う（10：35～11：20）

時間	活動内容	その他
9：40	①チームごとに、各場所に集合 ②6年生の自己紹介 ③この会のめあて ※ チームで決めためあてを言おう！ ④『名しジャンケン』で交流 ○やり方の説明 （例）「私の名前は〇〇です。私は〇〇が得意です。よろしくお願ひします。」と言って握手 ○お互いに自己紹介をしてジャンケン ・他の学年の人と ・負けた人は名刺を渡す ・名刺がなくなっても続ける	<各チーム集合場所> ・赤（体育館入り口側） ・桃（図工室）・茶（音楽室） ・紫（理科室） ・白（体育館ステージ側） ・青（家庭室）・黄（視聴覚室） ・緑（4年1組教室） ※①～④の詳細は、各チームで相談して進める。 ※1人10枚ごと、事前に白紙のカードを配り、名刺を作ってもらっておく。
10：15	⑤体育館に移動	
10：35	⑥八色対抗でできるもの ・つな引き？・王様こおり鬼？ ・玉投げ？	
11：20		

※各クラスで9日（金）放課後までに、流れの説明・八色対抗でできるものの意見徴収をする。（八色のリーダーが中心となって）

児童会役員・八色リーダー

児童集会（八色顔合わせ会）について

6年生のめあて

八色それぞれのグループで、下級生の名前を全員覚え、仲良くなろう

2006. 6. 12

1. 6月27日（火）3限目に八色対抗の体育館で行うゲームについて、①・②のどちらか各クラスで採決をとる。

※八色リーダー会の話し合いで①・②の2つに絞られたが結論が出なかったため、①②の良い点・悪い点を2つずつ言って各クラスで採決をとる（今日の放課後までに）。

①八色対抗つな引き

（良い点）・どの学年も知っているので説明なしでできる。

・練習なしでできる。

（悪い点）・すべりやすい。

・片付けが大変。

②八色対抗王様こおりおに

（良い点）・片付けがらく。

・チームで話し合える（王様、女王様を誰にするかで）。

（悪い点）・1～6年で体力差（走る力の差）がある。

・1年生たちは知らないと思うので、事前に昼休み、体育館で色ごとに実際にやってみる必要がある。

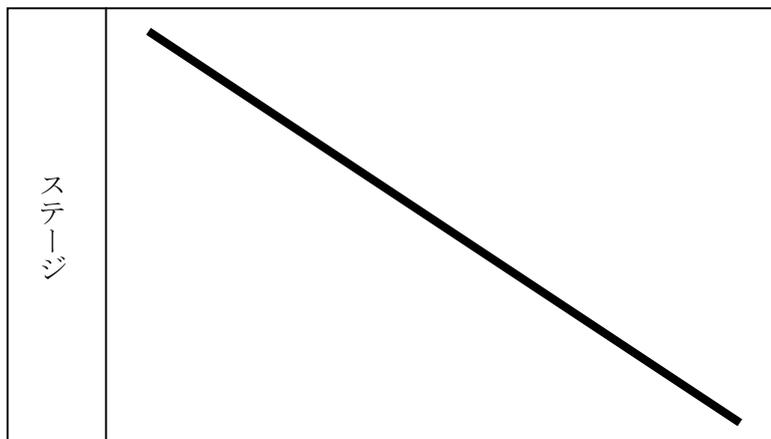
八色リーダー会

2006. 6. 14

1. 八色対抗綱引き（体育館）について

①すすめ方（司会：児童会）

- ・ 児童会会長あいさつ
- ・ 第1試合 対
- ・ 第2試合 対
- ・ 第3試合 対
- ・ 第4試合 対
- ・ 総合成績発表
- ・ 児童会副会長あいさつ
- ・ 校長先生の話



体育館での綱の設置場所

②綱引きのルール（運動会の綱引きルールにしたがって）

- ・ 八色対抗で1試合ずつ行う（1組系の色と2組系の色同士で対戦）。
- ・ 20秒または、決着がつけば笛の合図で終了
- ・ 計4試合するが、引き分けでも、決定戦はしない。

2. 今後の予定

19日（月）	20日（火）	21日（水）	22日（木）	23（金）
リーダー会 会の進行の仕方・全学年の名刺カード準備・木曜の学年集会で話すことの確認（昼・放課後）		各クラスの先生に名刺カード配布	<学年集会> 6年各チームで名刺ジャンケンが進め方、綱引きのかけ声について相談（6限）	リーダー会 綱引きリハーサルと月曜に話すことの確認（昼・放課後）
26日（月）	27日（火）	28日（水）	29日（木）	
<学年集会> 6年綱引きリハーサル（5限）	八色顔合わせ会（2～3限）		<学年集会> 八色チームごとで八色顔合わせ会のふり返り（6限）	