

1 題材「どんまいける」15分 構成的グループエンカウンター

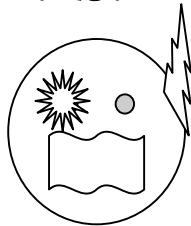
- 2 ねらい (1) いた〜い体験を話すことによって、自分を深くわかってもらい、自己開示する前の自分の変容に気付く。
- (2) 励ましの言葉で元気づけられることを実感し、周りの人にも気づき、声かけをしていこうとする。

2 やりかた

時間分		16分
		1 事前 いた〜い体験を書かせておく。(いたい・悲しい・くやしい・苦しい)
始め	1	2 ねらいを知る ・「どんまいける」をして声かけ上手なる。
	1	・自分や周りの人に気づき、みんなで励まし合える仲間になる。
	3	1 ビフォーアフターカードの配布→やる前の欄
		3 練習をする ・「ドンマイける」のリズムをデモンストレーションする。担任の手拍子××「どんまい〇〇名前」 ・合図をする人を順番で決めておく→指示 ・リーダーの確認 ・グループで練習30秒
中	3	4 ゲームの仕方の説明を聞く ①いた〜い君さいころを転がし、出た内容のいた〜い体験を話す。 ②話す順番は決めずに、「いいですか」とみんなに承諾を得て話す。 ③最後まで聞き、合図の後××「どんまい〇〇」と声をそろえて言う。 声のトーンを決める。大3・中2・小1 ☆体験の内容によって、どの大きさがいいかリーダーの司会のもと決める。 ☆話したくない人に無理に言わせない。 *グループ内での人間関係を重視します。また、「気づき」の中で取り上げて可。
		約束 表示・パスしてもいいこと ・しっかり最後まで聞くこと ・文句を言わないこと
	4	5 活動をする 4分間行う ・30秒前 合図 やっていない人の時間 無理にさせない。
ふりかえり	4	6 ビフォーアフターカードを書く→やった後の欄 自分がどう変わったか、誰がどう変わったか、気付いたことを書かせる。 誰は、堂々と話していた。元気が出てきた。など 発表させる(グループで同じ気づき・別の方向からの気づきの把握をさせる)
	2	7 実践へ向けて考える レットゴーカードを書かせる。 ・困っている人など、声を掛けあって、元気づけてあげるサポーターになってあげよう。 ・励ましの言葉を考えさせる。

・グループ内の人間関係を重視する。

いたい！



かなしい



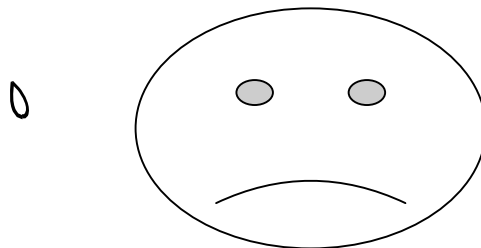
くやしい



苦しい

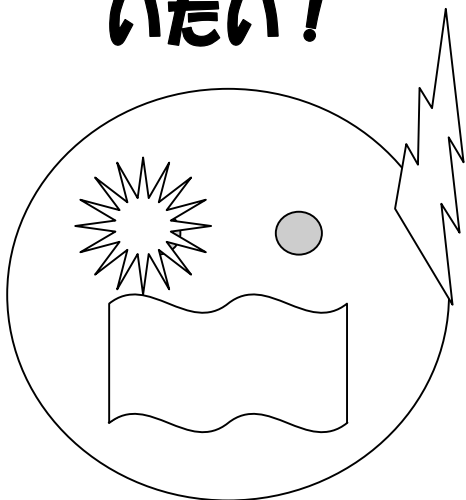


なんでも

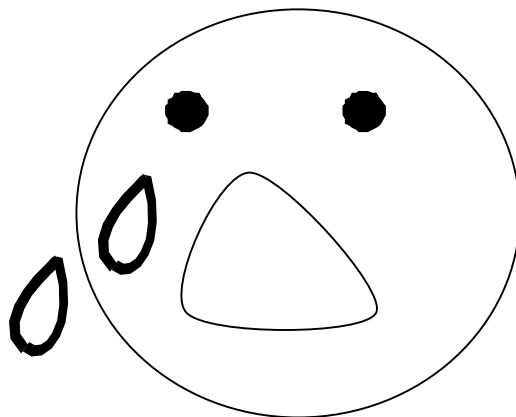


いた〜い！サイコロ

いたい！



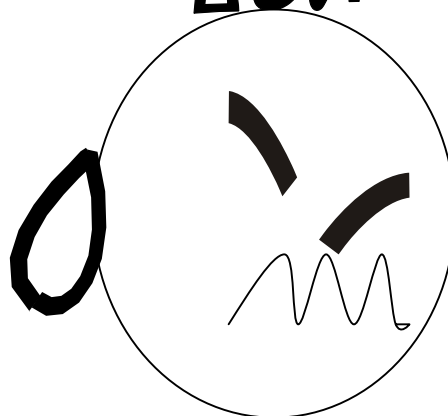
かなしい



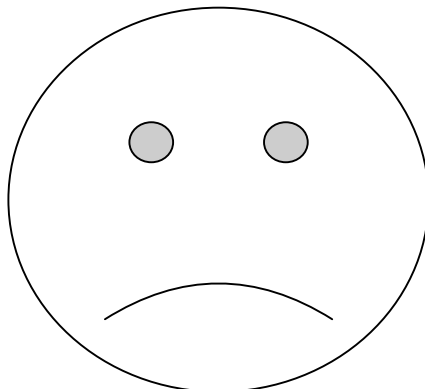
くやしい



苦しい



なんでも



ドンマイける

番

名前

いた〜い体験

その他

くやしい

いたい

悲しい

苦しい

やる前

やった後!



やりた
くない

どちらでも

やりたい



やりたくな
い

どちらで
も

もっとやりたい

気付いたこと

自分

周りの人 () さんは,

みんな

レッツゴーカード

名前

ベストサポーター=へ

GO!

1日()人に声かけをします。

サポーターワード「

火水木金月火

変身物差し

