

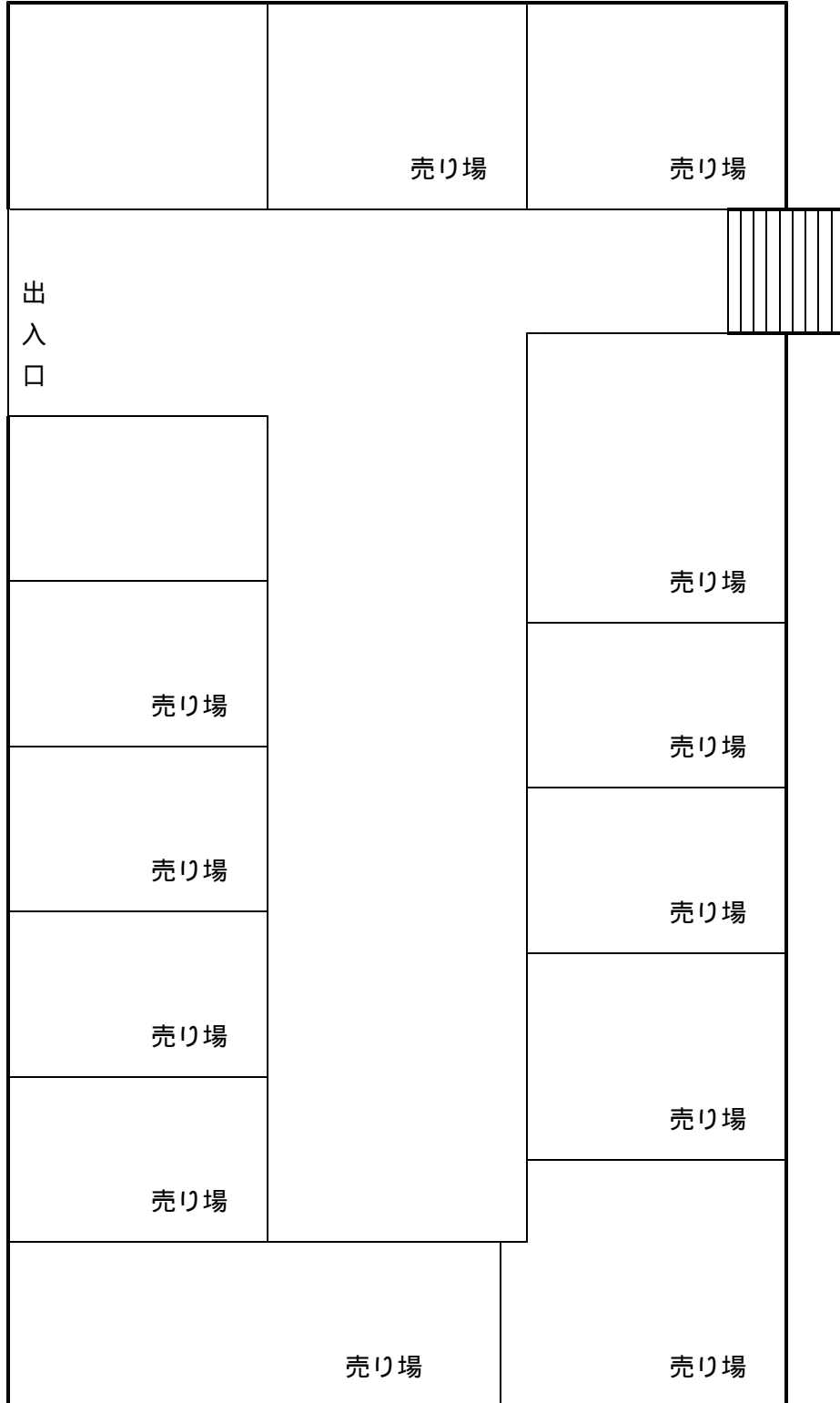
- 1 目標 ・ゲームに協力して取り組むことで、仲間意識を育てる。
・お互いの情報を発表すること、それをもとに問題の解決にあたるグループ活動を行うこと
によって、協力することを体験を通して理解させる。
- 2 準備 「何という動物ですか」動物カード
「迷子をさがせ」問題用紙、情報カード、解答用紙、ふりかえり用紙
- 3 本時の展開

学習活動	時間	教師の支援
5回のトレーニングを通してのねらいを知る。 本時の学習のねらいを知る。	5	<ul style="list-style-type: none"> 人の気持ちや自分の気持ち、話の聞き方や話の仕方、協力などについて体験を通して学習していくことを説明する。 仲間づくりのトレーニングをしながら、協力について体験をしながら学習することを説明する。
ゲーム1「あとだしジャンケン」をする。 ルールの説明を聞く。 あいこのものをだす。 勝つものをだす。 負けるものをだす。	5	<ul style="list-style-type: none"> 最初のゲームなので、雰囲気なごませ、活動への意欲が高まるようにする。 授業者へ集中するように、元気よく大きな声を出すようにして、児童も声を出すようにし向けるようにする。
ゲーム2「何という動物ですか」をする。 ルールの説明を聞く 相手を見つけてあいさつをして、ジャンケンをする。 勝ったら自分の背中にあるカードを見せ、動物について質問する。 答えから自分の動物について予想し、わかるまで繰り返す。 動物がわかった時には席に座る。 答えが合っているか確認をする。	10	<ul style="list-style-type: none"> 参加をためらいがちな児童へ、参加を促すような言葉かけをする。 同じ人と続けてやらないようにさせる。 動物カードを児童に配布する時には、担任に協力してもらう。 時間が来ても座れない児童には、座っている児童がヒントを与えるようにさせる。 最後まで残ってしまった児童への言葉かけを忘れないようにする。 答えが間違ってしまった児童へは、どうしてそう考えたのか聞く。
同じ動物同士で集まって、グループを作り座る。 グループで気持ちよく話し合いをするためには、どんな約束が必要か考える。		<ul style="list-style-type: none"> あまり話をしたことの無い人と同じグループになったことは、話をするいい機会であることを説明する。 一度に話すのはひとりにすること、お互いを大事にすること、協力することなどを確認する。
仲間づくりの活動「迷子をさがせ！」をする。 ねらいを知る。 ルールの説明を聞く。 各グループへの問題用紙と各自への情報カードを配る。 情報カードは裏返して配る。 情報カードは他の人には見せないで、情報を言葉で伝える。 情報をもとに協力してスーパー店内の売り場配置を考える。 解決できたグループは、報告に行く。 グループで、お互いの情報を出し合いながら課題を解決する。	15	<ul style="list-style-type: none"> 協力して課題を解決することがねらいであることを確認する。 ルールは複雑な部分もあるので、一つずつ確認をしながら進める。 グループでの活動が勘違いしていないか、担任にも協力して見てもらう。 早くできたグループには、ふりかえりを行わせる。 なかなか解答できないグループには、個別にヒントを与えるようにする。 活動中は、各グループの間を巡視しながら、児童の活動の様子を観察する。グループ活動への参加に消極的な児童をチェックするようにする。また、参加を促すような言葉かけをする。
活動をふりかえる。 ふりかえり用紙を配布する。 ふりかえり用紙に記入する。 グループ内で発表する。 全体の前で発表する。 書きたいことができた時は、書き足す。 次時の連絡をする。	10	<ul style="list-style-type: none"> ふりかえり用紙を配布し、児童に書く時間を与えるようにする。初めてのふりかえりなので、できるだけ時間をとるようにする。 発表への抵抗を少なくするため、ふりかえり用紙に書いてから発表させるようにする。 児童の気づきを取り上げ、ふりかえらせるようにする。 話の聞き方と人の気持ちについて行うことを知らせる。

迷子^{まいご}をさがせ！

()グループ

ここはスーパー鳥之郷の店内です。迷子^{まいご}になったトリちゃんはどこにいるでしょうか。



情報カード

<p>飲み物売り場は、冷^{れい}とう食品売り場のとなりです。</p>	<p>牛乳売り場は、飲み物売り場の向^むかいにあります。</p>	<p>入口から入ると、左側はパン屋です。</p>
<p>オモチャ売り場は、おかし売り場のとなりです。</p>	<p>文^{ぶん}房^{ぼう}具^ぐ売り場は、飲み物売り場のとなりです。</p>	<p>肉売り場は、パン屋のとなりです。</p>
<p>レジは、出口^むに向^むかって左側です。</p>	<p>やさい売り場は、レジの向^むかいにあります。</p>	<p>くだもの売り場は、やさい売り場と牛乳売り場には含まれています。</p>
<p>魚^{かいだん}売り場は、階段^{だん}のとなりです。</p>	<p>おかず売り場は、ラーメン売り場のとなりです。</p>	<p>ラーメン売り場は、牛乳売り場のとなりです。</p>
<p>冷^{れい}とう食品売り場は、レジのとなりです。</p>	<p>おかし売り場は、おかず売り場とオモチャ売り場には含まれています。</p>	<p>ラーメン売り場の向^むかいは文^{ぶん}房^{ぼう}具^ぐ売り場とオモチャ売り場です。</p>
<p>迷^{まい}子^ごのトリちゃんは、新しい消しゴムをほしがっていました。</p>	<p>迷^{まい}子^ごのトリちゃんは、男の子です。</p>	<p>迷^{まい}子^ごのトリちゃんは、おかし売り場にいるそうです。</p>
<p>肉と魚は、売り場がならんでいます。</p>	<p>やさい売り場で、キャベツを買いました。</p>	<p>くだもの売り場では、なしがおもしろそうです。</p>
<p>コーラは、飲み物売り場にあります。</p>	<p>おかず売り場では、コロッケのいいにおいがしています。</p>	<p>入口を入ると、パンが焼けるいいにおいがします。</p>

- 1 目標 ・ゲームに協力して取り組むことで、仲間意識を育てる。
 ・聞き方のロールプレイを行うことによって、話を聞くときには、聞き手の姿勢や態度が大切であることを理解させる。
- 2 準備 「ちゃんと聞いてね」説明用紙、ふりかえり用紙
- 3 本時の展開

学習活動	時間	教師の支援
<p>本時の学習のねらいを知る。</p> <p>ゲーム「なんでもバスケット」をする。 全員で内側を向いて、輪になってイスに座る。</p> <p>イスに座っている順に2人組をつくる。</p> <p>話を聞くときは、どんなことが大切か考える。</p> <p>聞き方のロールプレイ「ちゃんと聞いてね」をする。 ねらいを知る。 話し手と聞き手を決める。 役割は交代する。 話し手は、「運動会にむけてがんばっていること、やりたいことなど」について話をする。 聞き手は、「かかわりの少ない聞き方」(冷たい聞き方)で聞く。 相手の方を見ない、服や髪を触るなど、聞きたくない気持ちを態度や言葉で表す。 交代して繰り返す。 2人で感じたことを話し合う。 感じたことを発表する。</p> <p>次に、聞き手は、「かかわりあう聞き方」(あたたかい聞き方)で聞く。 相手の方を見る、うなづくなど、聞こうという気持ちを態度や言葉で表す。 交代して繰り返す。 2人で感じたことを話し合う。 感じたことを発表する。</p> <p>活動をふりかえる。 ふりかえり用紙を配布する。 じっくり今日の活動をふりかえり感じたことをまとめる。 次時の連絡をする。</p>	<p>5</p> <p>30</p> <p>10</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・お互いに気持ちよく話をするために、話を聞く時には、どんな態度が必要か、どんな気持ちが必要か、実際に話をしたり聞いたりしながら感じてもらうことを説明する。 ・雰囲気なごませ、活動への意欲が高まるようにする。 ・全員に聞こえるように、大きな声で言わせるようにする。 ・あまり話をしたことの無い人と一緒になったことは、話をするいい機会であることを説明する。 ・話を聞くときには、相手の方を見る、話を聞いていることを言葉や態度で表す、話を聞こうとする気持ちを持つこと等を確認する。 ・ロールプレイは、指定された役になって活動することを通して、お互いの役割を一生懸命に果たすことによって、何を感じるかが一番大切であることを説明する。 ・今回のロールプレイでは、今のままの鳥小6年生という立場で、話す役割と聞き手の役割をすることによって、どんなことを感じるかが大切であることを説明する。 ・活動の区切りで「ふりかえり」を行い、素直に感じたことを発表してもらうことを予告しておく。無理に言わなくてもいいことも伝える。 ・役割は交代して行うことを伝える。 ・活動の時間は1回約2分ぐらいにする ・なかなか話ができない児童がいると考えられるので、話すポイント(種目、係など)を示したり、考える時間を与えたりするようにする。 ・「かかわりの少ない聞き方」(冷たい聞き方)は、役割であること、きちんとやることも役割であることを伝える。話す方も一生懸命に話すことが役割であることを伝える。 ・「かかわりあう聞き方」(あたたかい聞き方)は、聞き手の話を聞きたいという気持ちが伝わるように聞くことが大切であることを伝える。 ・ふりかえり用紙を配布し、児童に書く時間を与えるようにする。 ・いい気付きをしている児童の感想を発表させる。 ・話の伝え方と人の気持ちについて考えることを知らせる。

「ちゃんと聞いてね！」ワークシート

「かかわりあいの少ない聞き方(つめたい聴き方)」と

「かかわりあう聞き方(あたたかい聴き方)」

6年 組 名前

ロールプレイ 1

- 1 2人組になって、話し手と聞き手に分かれましょう。

話し手(運動会でやること、がんばりたいことについて話をする。)

話す内容をまとめよう。

- ・(出る種目について)
- ・(係、応援団、金管)
- ・(何をするか)
- ・(どうがんばっているか)

聞き手(話を、「かかわりの少ない聞き方」(冷たい聞き方)で聞く)

- 2 2分間、ロールプレイをしてください。
- 3 話し手と聞き手を、交代してください。
- 4 このロールプレイをした感想を書いてください。

ロールプレイ 2

- 1 2人組になって、話し手と聞き手に分かれましょう。

話し手(運動会でやること、がんばりたいことについて話をする。)

前と同じでよい。

聞き手(話を、「かかわりあう聞き方」(あたたかい聞き方)で聞く)

- 2 2分間、ロールプレイをしてください。
- 3 話し手と聞き手を、交代してください。
- 4 このロールプレイをした感想を書いてください。

- 1 目標 ・ゲームに協力して取り組むことで、仲間意識を育てる。
 ・自分や相手のことを考えた言い方について、シナリオづくりやロールプレイを通して気づかせる。
- 2 準備 「言いたいこと」ワークシート、ふりかえり用紙
- 3 本時の展開

学習活動	時間	教師の支援
<p>本時の学習のねらいを知る。</p> <p>ゲーム「なんでもバスケット」をする。</p> <p>イスに座っている順に2人組をつくり移動する。 例で示された三つの言い方の違いから、どんな感じを受けるか考える。</p> <p>言い方のロールプレイ「言いたいこと」をする。 ねらいを知る。</p> <p>ワークシート1を配布する。 ・シナリオ1、2、3のそれぞれの続きの台詞を考える。 ・考えたシナリオ1、2、3で、ロールプレイをする。 ・2人で感じたことを話し合う。 ・何組かにシナリオ1、2、3を発表してもらい、3つを比較する。 ・感じたことを発表する。</p> <p>ワークシート2を配布する。 ・シナリオ4、5、6のそれぞれの続きの台詞を考える。 ・考えたシナリオ4、5、6で、ロールプレイをする。 ・2人で感じたことを話し合う。 ・何組かにシナリオ4、5、6を発表させる。 ・感じたことを発表する。</p> <p>活動をふりかえる。 ふりかえり用紙を配布する。 じっくり今日の活動をふりかえり、感じたことをまとめる。 次時の連絡をする。</p>	<p>5</p> <p>30</p> <p>10</p>	<p>・よい関係を保ちながら、自分の気持ちや言いたいことを伝えるには、どんな言い方やどんな気持ちが必要か、実際に話をしたり聞いたりしながら考え、感じてもらうことを説明する。</p> <p>・雰囲気をごませ、活動への意欲が高まるようにする。</p> <p>・全員に聞こえるように、大きな声で言わせるようにする。</p> <p>・あまり話をしたことの無い人と一緒になったことは、話をしているいい機会であることを伝える。</p> <p>・「非主張的な表現」「攻撃的な表現」「アサーティブな表現」の言い方の例を示す。</p> <p>・「非主張的な表現」はあなたまかせで、自分がいやな気持ちになり、「攻撃的な表現」は威圧的で、相手がいやな気分になるため、言いたいことや気持ちが相手に伝わりにくいことに気づかせる。</p> <p>・ロールプレイは、指定された役になって役割を一所懸命に果たすことを通して、上手下手ではなく、何を感じるかが一番大切であることを説明する。</p> <p>・今回のロールプレイでは、今のままの鳥小6年生という立場でシナリオの続きを考え、実際に会話することによって、どんなことを感じるかが大切であることを説明する。</p> <p>・活動の区切りでは「ふりかえり」を行い、素直に感じたことを発表してもらうことを予告しておく。無理に言わなくてもいいことも伝える。</p> <p>・シナリオ1の「攻撃的な表現」では、けんかになったり、言われた方が嫌な気持ちになることに気づかせる。</p> <p>・シナリオ2の「非主張的な表現」では、言いたいことが伝わらなかつたり、言う方が嫌な気持ちが残ることに気づかせる。</p> <p>・シナリオ3の「アサーティブな表現」だと、言いたいことも伝わり、お互いに嫌な気持ちが残らないことに気づかせる。</p> <p>・「アサーティブな表現」にも、いろいろな言い方があるが、自分も相手も大切にしようという気持ちが大切であることに気づかせる。</p> <p>・どれが一番いい表現かを競う場ではないのでどの表現も認め、より望ましいのはという観点から考えさせる。</p> <p>・ふりかえり用紙を配布し、児童に書く時間を与えるようにする。</p> <p>・いい気付きをしている児童の感想を発表させる。</p> <p>・自分の意見を言ったり、みんなの意見をまとめたりする活動をすることを知らせる。</p>

「言いたいこと」ワークシート・1

6年 組 名前

1 シナリオ1

委員会に行こうとしていたAさんは、Bさんに声をかけられました。

B「先生に頼まれた辞書を運ぶのを手伝ってよ」

A「どうしておれがやるんだ、おまえの仕事だろう。」

B ()

2 シナリオ2

委員会に行こうとしていたAさんは、Bさんに声をかけられました。

B「先生に頼まれた辞書を運ぶのを手伝ってよ」

A「えーっ、でも・・・、あの・・・、やることが・・・。」

B ()

3 シナリオ3

委員会に行こうとしていたAさんは、Bさんに声をかけられました。

B「先生に頼まれた辞書を運ぶのを手伝ってよ」

A「ごめん、委員会に行く日なんだ。ほかの人に頼んでくれる？」

B ()

「言いたいこと」ワークシート・2

6年 組 名前

1 シナリオ4

委員会に行こうとしていたAさんは、Bさんに声をかけられました。

B「おい、いっしょに帰ろうぜ。」

A「でも、委員会の仕事があるんだよ。」

B「そうなんだ、でも帰っていっしょに遊ぼうぜ。」

A ()

2 シナリオ5

Aさんは、Bさんと遊ぶ約束をして家に帰ったところ、急におじさんの家に行くことになり、遊びに行けませんでした。そして、次の日・・・。

B「何で、約束をやぶったんだよ！」

A ()

3 シナリオ6

グループで発表会の準備をしています。絵が得意でないAさんが、絵をかくように頼まれました。

班長「BさんとCさんは文章をまとめて、Aさんは、ここに絵をかいてね。」

A ()

- 1 目標
 - ・活動に協力して取り組むことで、仲間意識を育てる。
 - ・グループ内で自分の意見を言ったり、みんなの意見のまとめたりという体験を通して、グループ活動の際に、自分の意見をはっきり言うことや、みんなの意見の中から一致するところを見つけることを体験させる。
- 2 準備
 - 「無人島からの脱出」ワークシート、「持ち出せたもの」カード、グループ分け用カード、ふりかえり用紙
- 3 本時の展開

学習活動	時間	教師の支援
<p>本時の学習のねらいを知る。</p> <p>簡単なゲームをしながら、グループ分けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全員が立って、教師対児童で集団ジャンケンをする。教師に負けた人は座る。 ・最後に残った人が2人がチャンピオンとして、グループ分けのカードを配る。 <p>同じ番号の人でグループを作り、席に着く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・6人程度のグループを作る。 ・司会や発表者を決める。 <p>活動「無人島からの脱出」をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・場面や活動のやり方について説明を聞く。 ・「持ち出せたもの」のカードを配る。 ・活動1をする。 各自が「持ち出せたもの」カードの中から無人島で一番必要だと思うものを選んで、その理由を考える。 ・それを選んだ理由を、グループの人に説明する。聞き手の人は、共感的に聞くようにする。 ・活動2をする。 グループごとに、カード全部を必要な物の順に並べる。 ・意見を出し合い、聞き合いながら、グループでの一致点を見つけ、まとめる。 ・グループごとに発表させる。 ・活動のまとめをする。 <p>活動をふりかえる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ふりかえり用紙を配布する。 ・今日の活動をふりかえり感じたことをまとめる。 <p>次時の連絡をする。</p>	<p>5</p> <p>30</p> <p>10</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時は課題について一所懸命に考え、自分の意見をはっきり言うことや、みんなの意見をまとめることを体験を通して学ぶことを説明する。その時、どんな態度が必要なのか、だめな点などを考えさせながら気づかせる。 ・大きな声を出させるようにして、雰囲気なごませ、活動への意欲が高まるようにする。 ・6人程度のグループができるようにカードを用意する。 ・あまり話をしたことの無い人と一緒になったことは、話をするいい機会であることを伝える。 ・グループ活動を進める上で、司会や発表者が大切なので、決めておくように伝える。 ・場面の説明には、様子を想像させながら聞かせる。 ・活動1では、自分で一所懸命に考えたり、自分の意見をはっきり言ったりすることが大切であることを伝える。 ・司会が必ず全員に言わせるようにする。 ・話を聞く時は、どんな考えを持っているのか、自分との違いなどに気を付けて聞くように伝える。 ・活動の区切りでは「ふりかえり」を行い、素直に感じたことを発表してもらうことを予告しておく。無理に言わなくてもいいことも伝える。 ・グループ活動を上手くやるにはどうすればいいか考えさせる。 ・どれが一番いい意見かを競う場ではないので、どの意見も認め、より必要なのはどれかという点から考えさせる。 ・ふりかえり用紙を配布し、児童に書く時間を与えるようにする。 ・いい気付きをしている児童の感想を発表させる。 ・活動中に、攻撃的な言い方をされたり、意見を聞いてもらえなかったりしたことがあったか確認し、あった場合は、どんな気持ちだったかを聞く。 ・前回までに学んだことを思い出させながら、みんなが気持ちよく生活したり学習したりするために生かしていこうと伝える。 ・相手の気持ちを考えながら話を聞いたり、返したりする活動をすることを伝える。

「無人島からの脱出」ワークシート

6年 組 名前 _____

あなたは、大きな船で船の旅を楽しんでいます。ところが、ひどい嵐^{あらし}がやってきて、船がこなごなにこわれてしまいました。あなたは、仲間といっしょに、こわれた船のかけらにつかまって、海をたどりました。ようやく嵐^{あらし}が過ぎ去り、小さな無人島にたどり着きました。はてしない海と青い空。島には水と食べ物はありましたが、ほかには何もありません。そうなんした船から持ち出せたものは次の12個だけでした。

ロープ	おの	毛布	薬
マッチ	ラジオ	ゲーム	さいほう道具
なべ	テント	望遠鏡	お金

活動1 あなたは、無人島で生きぬくためには、何が一番必要だと思いますか。

もの	理由

はるか遠くに大きな島を発見しました。人も住んでいそうです。さっそく、仲間と相談して、船をつかって、大きな島へ行こうということになりました。やっとできた船は、とても小さくて、水と食べ物をのせ、さらに人が乗ると、あと3つしかものを持って行くことができません。島までどれくらいかかるかわかりません。

活動2 仲間と相談をして、何を3つ持っていか決めてください。

	自分の意見	仲間の意見						仲間の決定
ロープ								
マッチ								
なべ								
おの								
ラジオ								
テント								
毛布								
ゲーム								
望遠鏡								
薬								
さいほう道具								
お金								

- 1 目標 ・相手の気持ちをわかるには、言葉だけでなく顔の表情や身振り、言葉の強弱によってもわかることを体験を通して気づかせる。
・会話をするときには、相手の気持ちを考えること、わかったことを言葉や表情で返すことが大切であることがわかる。
- 2 準備 「一文表現」ワークシート、ふりかえり用紙、組み分け用カード
- 3 本時の展開

学習活動	時間	教師の支援
<p>本時の学習のねらいを知る。</p> <p>ウォームアップ「あとだしジャンケン」をする。 ルールの説明を聞く。 あいこのものをだす。 勝つものをだす。 負けるものをだす。 ジャンケンゲームをしながら、グループ分けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 全員が立って、教師対児童で集団ジャンケンをする。 最後に残った人が2～3人がチャンピオンとして、組み分けのカードを配る。 <p>同じ数字の人と2人組をつくりイスに座る。 代表の台詞を聞いて、どんな気持ちかを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> 4名の代表を選ぶ。 例1 「もうすぐ音楽発表会だ」 (うれしい、楽しい、不安、いかり等の気持ちを込めて言う) どんな気持ちかを考える。 例2 「今日、担任の先生がうちに来るんだ」 (うれしい、楽しい、不安、いかり等の気持ちを込めて言う) どんな気持ちかを考える。 <p>活動「一文表現」をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ワークシートを配布する。 教師が行う例をみる。 はじめに台詞を言う人(話し手1)を決める。1文ごとに話し手の順番を交代する。 話し手1が、どんな気持ちを込めるか決めて最初の台詞を読む。 話し手2は、話し手1の気持ちを考えて、話をかえす。 話し手1は、話し手2の話に合わせて返す、それに対して話し手1……という具合に、会話を進める。 2人で感じたこと言い合う。 <p>活動をふりかえる。 ふりかえり用紙を配布する。 今日の活動をふりかえり感じたことをまとめる。</p>	<p>5</p> <ul style="list-style-type: none"> 相手の気持ちは、言葉だけでなく顔の表情や身振り、言葉の強弱によってもわかることや、会話をする時には、相手の気持ちを考えること、わかったことを言葉や表情で返すことが大切であることなどを体験を通して実感してほしいことを伝える。 最初のゲームなので、雰囲気なごませ、活動への意欲が高まるようにする。 授業者へ集中するように、元気よく大きな声を出すようにして、児童も声を出すようにし向けるようにする。 大きな声を出させるようにする。 負け、あいこの児童は座らせる。 2人組ができるようにカードを用意する。 チャンピオンが1人ひとりに配るように指示をする。 <p>30</p> <ul style="list-style-type: none"> あまり話をしたことの無い人と一緒になったことは、話をするいい機会であることを伝える。 代表の児童には、台詞の上手下手ではなく、気持ちを込めて言うことが大切であることを伝える。その時に、言葉だけでなく、動作も付けるとより伝わりやすくなることを助言する。 がんばって台詞を言った代表の児童の活動を認め賞賛する。 次の活動の目安になるので、児童にわかりやすい気持ちを扱うようにする。 活動の区切りでは「ふりかえり」を行い、素直に感じたことを発表してもらうことを予告しておく。無理に言わなくてもいいことも伝える。 うれしい気持ちと不安な気持ちを例にして、活動例を示す。その際には、活動の手順を1つずつ示しながら行う。 台詞の内容から考えられる気持ちと違う気持ちで言ってみたりするように助言する。 相手の気持ちがわかるように、声の調子や顔の表情に注意すること、わかったら相手の気持ちを大切にしながら話を返すことを確認する。 会話はすぐに終わりにしないで、少し繰り返すように伝える。 気持ちがわかってもらえたかどうか、ふりかえらせる。 <p>10</p> <ul style="list-style-type: none"> 児童に書く時間をできるだけ与えるようにする。 いい気付きをしている児童の感想を発表させる。 	

「一文表現」ワークシート

6年 組 名前

【進め方】

話し手1 どんな気持ちをこめるか決める。

最初のせりふを言う。

話し手2 話し手1の気持ちを考え、せりふに対する返事をする。

話し手1 その返事にこたえる。

話し手2 その返事にこたえる。

(続ける)

1文ごとに話し手1と2を交代する。

せりふは、自分で言いやすいように変えること。

例「 音楽発表会だ 音楽発表会だな 音楽発表会なの 」

【いよいよ本番のスタート!】

- 1 もうすぐマラソン大会だ。
- 2 何にもしてないのに、あの子がけってきた。
- 3 今日のクラブ活動で、作品の発表をするんだ。
- 4 そろそろ、卒業プロジェクトのグループを決めるって先生が言っていた。
- 5 今日の音楽は、歌のテストがある。
- 6 友だちが、入院しているんだ。
- 7 友だちにゲームソフトを貸したのに、まだ返してくれないんだ。
- 8 昨日のグループの話し合いで、いろんな意見がでたんだ。
- 9 先生に、今日の集会の司会がよくできたってほめられた。
- 10 あと半年で、中学生だ。

【ふりかえり】

気持ちがわかってもらえたかどうかふりかえってみよう。