

## ゲーム③ つなごう ストーリーパズル

描かれていることからお話を想像し、みんなでストーリーをつないでいく。

### 【高めたい力&育みたい力】

想像力を高め、物語を構成する力が身につきます。また、友だちの多様な感じ方や見方に気が付きます。

### 【ルール】

- (1) ストーリー始まりのカードとして1枚だけ無作為に選んでおく。その他のカードを全て表にし、広げておく。
- (2) 最初の人、始まりのカードからストーリーの出だしを想像し、発表する。
- (3) 次の人が、そのお話につながるようにカードを1枚選び、お話の続きを発表する。
- (4) 繰り返し、次の人がストーリーをつなげ、最後の人がお話を結ぶ。

### ❖楽しむために…

- 起承転結やオチのある話にできるとよい。
- お互いにアドバイスをしあいながら、進めてもよい。

### ❖レベルアップ

- カードを全て裏にしてもよい。次に何がくるかわからない楽しさもある。



## ゲーム④ アートカルタ ~イメージを言葉に~

描かれていることから感じる印象を言葉に表し「読み札」を作った後、カルタ遊びをする。

### 【高めたい力&育みたい力】

言葉による表現力が豊かになります。友だちの多様な感じ方や見方に気付く力を育みます。

### 【ルール】

- (1) 適度な大きさの「読み札」(無地)を用意する。事前にアートカードをふり分け、それぞれに描かれていることを観察する。イメージした言葉を「読み札」として書いておく。記入者の名前とカード番号も書く。
- (2) 全てのカードを表にして並べる。順番に自分が書いた読み札を読む。(自分が書いた読み札のカードは取らない)
- (3) 言葉に当てはまると思うカードを見つけたら、カードを挙げ、選んだ理由を言う。
- (4) 正解した人はカードをもらう。誰も正解者がいない場合は、正解が出るまでヒントを伝えながら選ばせる。
- (5) 読み札を読む人を交代し、繰り返す。最後にたくさんカードが集まった人の勝ち。

### ❖レベルアップ

- アートカードセットが複数ある場合は、班をつくって話し合いながら、正解カードを選んでもよい。選んだカードを代表者が一斉に高く挙げ、当たった班には点数を入れる。
- 読み札を俳句にしてもよい。
- 人物が描かれたカードを選び、人物のセリフを想像した読み札にしてもよい。

